

Улов Дьявола

**Авторы: Майкл А. Гудвин, Морган А. Маклафлин,
Патрик О'Даффи**



**Перевод: Fantomica
Редактура: Luaine
Верстка: Yen «Hellbound» Silence**

Содержание

Молитва о дожде	2
Вступление	14
Глава первая.	20
Силы небесные	20
Глава вторая. Рабы в коронах	63
Глава третья. Адское воинство	111
Глава четвёртая. Летопись греха	191
Приложение. Другие проклятые души	215

Молитва о дожде

Жар костра позади заставляет вспомнить первое утро мира и первый луч новорождённого солнца - память об этом изгнать не под силу даже Бездне. На мгновение я останавливаюсь, чувствуя укол сожаления, но затем на ум мне приходит мысль брата Октинелла: "На мученичестве зиждется вера". И вот сейчас тело первой мученицы во славу мою обращается в пепел у меня за спиной. Когда догорят последние угли, я пошлю на землю дождь.

"Атаниэль".

Голос звал меня, вырывая из небытия - и я последовал за ним. Я прошёл сквозь Бездну, будто свет сквозь толщу камня, и очутился в кругу призыва, лицом к лицу к перепуганным смертным. В руках тот держал увесистый, переплетённый в кожу фолиант. Я пошевелился, и он нагнулся ближе, крепко сжимая книгу. Бросив взгляд на страницы, он произнёс несколько слов на языке более древнем, чем все царства человеческие, но в страстной своей декламации пересёк границу круга - и я потянулся к нему, заключая в объятия.

С глухим звуком фолиант упал на пол.

Его слова столь явственно приглашали меня войти в убежище из плоти, что я не колебался. Без труда я смял и подчинил слабую человеческую душу, но был оглушён обрушившимся на меня потоком мыслей и чувств. Блаженная передышка после вечности пустоты и одиночества, первая с того дня, когда я был отторгнут от Бога и обречён на муку! Брат Октинелл, мой новый сосуд, был любим Господом - в прахе его души я нашёл остатки благодати Божьей. Поражённый этим открытием, я зарыдал, и ноги мои подкосились.

Я пошатнулся и выпростал руку, стремясь удержать равновесие. Однако прикосновение к ближайшей стене обожгло мои ладони, заставив упасть на колени. Меня окружали ряды книг в тяжёлых переплётках; полки с ними тянулись до самого конца зала. Воспоминания брата Октинелла подсказывали, что я находился в монастырской библиотеке. Моё беспокойство и смятение сменилось пониманием: помещение смыкалось со святой землёй, на которой стоял храм. Я поднёс обожжённую руку к лицу - просто желая видеть себя своими новыми глазами. Пунцовые волдыри на ладонях горели и пульсировали, но даже боль казалась сладостной после холода небытия. Согнув пальцы, я перевёл взгляд на тыльную сторону, с восторгом рассматривая чернильные пятна на указательном и среднем пальцах, мозоли, все присущие человеку черты. Я дотронулся до своего

лица, с осторожностью ощупывая орлиный нос и острые скулы. Слёзы брызнули из моих глаз, заливая теплом щёки. Пальцы мои увлажнились и, поднеся их к губам, я почувствовал соль.

Я упивался этим новым телом так долго, как только посмел, проникая в самые глубины его памяти, в каждый уголок его существа. Брат Октинелл явил мне все свои чаяния, свои заблуждения, свои успехи и неудачи - такие яркие, такие человеческие, и я облачился в него, как в самые прекрасные одежды. Наконец я осознал, что всё это не сон, не кошмар и не новое наказание, ниспосланное Господом. Плоть, которую я носил, принадлежала мне, подчинялась моим приказам и вела меня туда, куда я направлял её. Мне страстно хотелось расправить крылья и вновь коснуться небес, но также я знал, что для чудес, подобных этому, веры одного потрясённого монаха недостаточно. Пробудившись, эта новая нужда оторвала меня от упоённого самопознания.

Возле двери я столкнулся с молодой женщиной. Смятение исказило её тонкие черты, и она торопливо пробормотала слова извинения. Память брата Октинелла подсказала мне, что он питал нескрываемое отвращение к женщинам, в особенности к тем, кто осквернял его обительсвоим присутствием. По этой причине все здешние сёстры чурались его как чумы.

Я обратился к воспоминаниям брата Октинелла, чтобы отыскать её имя: сестра Женевра из Второго францисканского ордена. Питаемое моим сосудом отвращение на мгновение проступило на моём лице, и я ощутил, как черты его искажаются в презрительной усмешке. Сила этого чувства поражала - забавы ради я позволил ему проявить себя в полной мере. Но заметив, как дрожащие пальцы сестры Женевры касаются чёток, а губы шепчут молитву, я оставил эту игру. Моя нужда подняла голову - на лице женщины я явственно видел веру, безропотную, беззаветную. Неудобства вроде недовольства брата Октинелла она считала малой платой за исполнение своего долга перед Всевышним.

Я ощутил веру - и немедля возжелал заполучить её. Меня охватило смятение; мысль о том, что я заперт в этой форме, неспособный ни раскрыть себя, ни взять желаемое, стеснила мне грудь. Внезапно я понял, сколь обременяла меня плоть и скольких сил лишила Бездна. Однако вера, живительная вера стоила моих усилий. Отделяя дух от плоти, я потянулся к их истоку, не зная, как достичь его. Образ брата Октинелла померк, уступая ангельскому сиянию, ныне бывшему лишь жалкой насмешкой над моим прежним величием. Но сестра Женевра о том не знала. Она видела свинцовые крылья тумана за моей спиной и венец света, подобного солнцу посреди грозowych туч. Когда я потянулся к ней, руки мои несли тяжёлый запах дождя и терпкий - молнии.

Сестра Женевра упала на колени, молитвенно сложив ладони, в глазах её блеснули слёзы. Она благодарила Господа, благодарила меня за то, что я явился

ей, так отчаянно нуждавшейся в подтверждении её веры. Так легко было в минуту этого мучительного экстаза прошептать ей благословение и пообещать чудо - лишь бы только она полюбила меня, уверовала в меня. Я вновь принял обличье брата Октинелла.

"Тебе известно, кто я?" - спросил я, поворачивая к себе её лицо. Мне нужно было услышать её ответ, узнать, что сестра Женевра готова связать себя со мной узами клятвы.

"Ангел!" - воскликнула она. Воздух вокруг неё, казалось, звенел от веры, и это ещё сильнее разжигало мою ненасытную страсть.

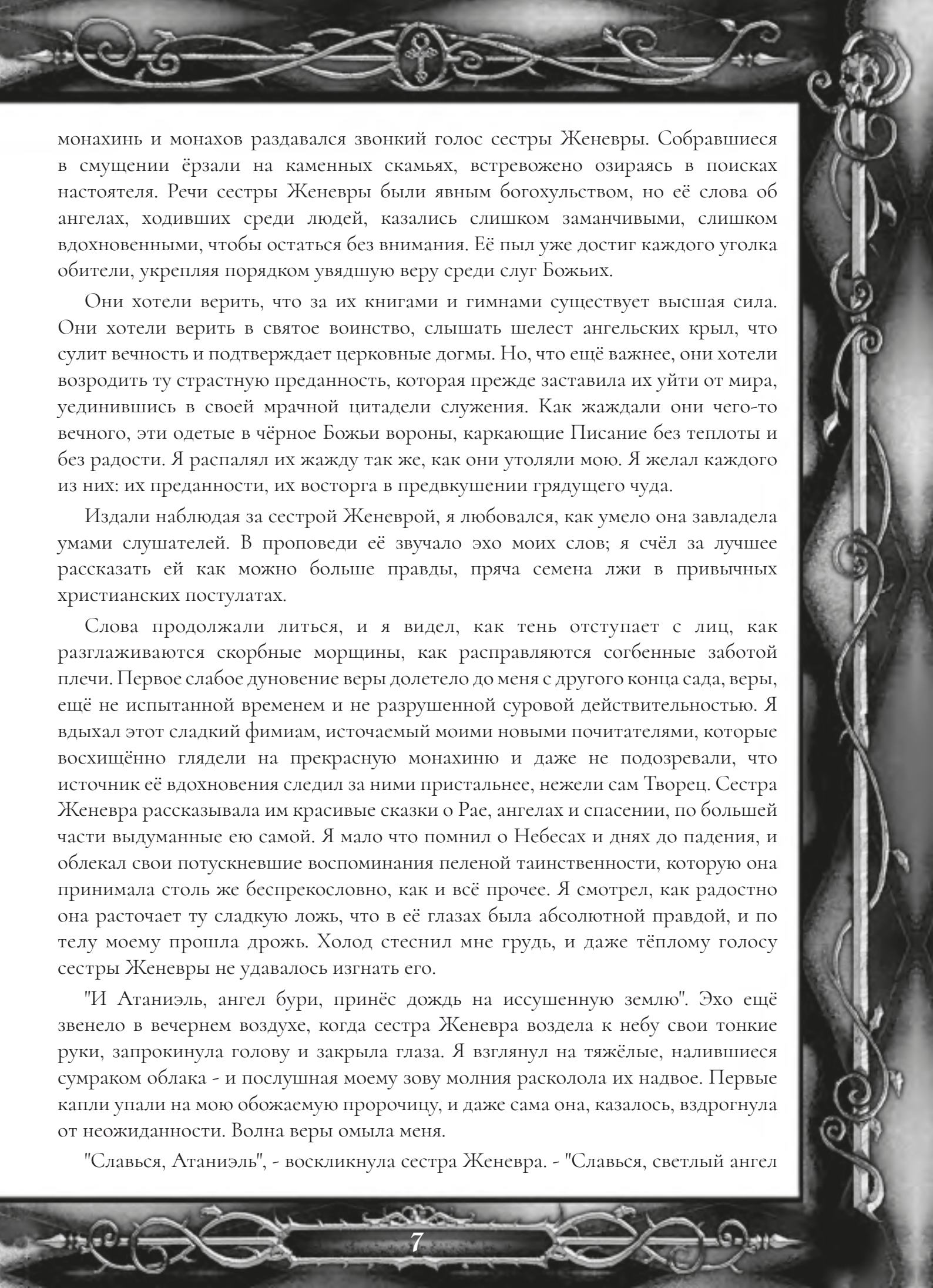
"Будь моей пророчицей, Женевра", - я опустился на колени рядом с нею. "Я ангел Атаниэль. Назови моё имя- и я приду к тебе. Неси моё слово- и твоей рукою свершится воля Небес".

Чудо, что подобная ложь, столь бесстыдная и столь близкая к правде, не обожгла мне язык. Тело моё отзывалось на полные страстной преданности слова сестры Женевры так, как никогда прежде. Господь жил в словах брата Октинелла, но в остальном жил я. Она обратила на меня восторженный взгляд и по щекам её покатались слёзы, тёплые, как весенний дождь. Меня точно обдало жаром. Кровь застучала у меня в висках; внимание моё сосредоточилось на женщине. Я жаждал её, я желал обхватить этот тонкий стан своими руками из плоти и крови, прижаться к её волосам и вновь ощутить милость Всевышнего - милость осознать и почувствовать после бесконечной пустоты и одиночества.

Я отпрянул от этого побуждения, такого нового и странного. Было ли оно тем, к чему я действительно стремился после столь долгой разлуки с мертвыми? Смутно я вспоминал, как прежде любил их, дарил им заботу, улыбался, глядя, как они танцуют под моими облаками и благословляют меня за живительный дождь. Но вернуть то чувство мне никак не удавалось. Неужели кара, наложенная на нас Богом, столь тяжела? Бездна отняла нашу любовь, исказила всё чистое, превратив её в жгучее, жадное вожделение. Я жаждал - и что оставалось мне, кроме как насытить пламя?

Я взял её маленькую ручку в свои обожжённые пальцы. Она не отпрянула, приняв это так же легко, как приняла ангела в теле брата Октинелла. Она не была глупа, это возлюбленное чадо Божье - просто вера её слишком долго оставалась безответной. Я дал ей достаточно, чтобы утолить её томление духа, исполнить наивные мечты о святости и спасении. Сестра Женевра была первой, но за ней последуют другие. Бескрайнее море веры простиралось передо мной, и мне оставалось лишь зачерпнуть из него.

"Бог сотворил ангелов, а ангелы сотворили мир". В укромном уголке сада среди



монахинь и монахов раздавался звонкий голос сестры Женевры. Собравшиеся в смущении ёрзали на каменных скамьях, встревожено озираясь в поисках настоятеля. Речи сестры Женевры были явным богохульством, но её слова об ангелах, ходивших среди людей, казались слишком заманчивыми, слишком вдохновенными, чтобы остаться без внимания. Её пыл уже достиг каждого уголка обители, укрепляя порядком увядшую веру среди слуг Божьих.

Они хотели верить, что за их книгами и гимнами существует высшая сила. Они хотели верить в святое воинство, слышать шелест ангельских крыл, что сулит вечность и подтверждает церковные догмы. Но, что ещё важнее, они хотели возродить ту страстную преданность, которая прежде заставила их уйти от мира, уединившись в своей мрачной цитадели служения. Как жаждали они чего-то вечного, эти одетые в чёрное Божьи вороны, каркающие Писание без теплоты и без радости. Я распался их жажду так же, как они утоляли мою. Я желал каждого из них: их преданности, их восторга в предвкушении грядущего чуда.

Издали наблюдая за сестрой Женеврой, я любовался, как умело она завладела умами слушателей. В проповеди её звучало эхо моих слов; я счёл за лучшее рассказать ей как можно больше правды, пряча семена лжи в привычных христианских постулатах.

Слова продолжали литься, и я видел, как тень отступает с лиц, как разглаживаются скорбные морщины, как расправляются согбенные заботой плечи. Первое слабое дуновение веры долетело до меня с другого конца сада, веры, ещё не испытанной временем и не разрушенной суровой действительностью. Я вдыхал этот сладкий фимиам, источаемый моими новыми почитателями, которые восхищённо глядели на прекрасную монахиню и даже не подозревали, что источник её вдохновения следил за ними пристальнее, нежели сам Творец. Сестра Женевра рассказывала им красивые сказки о Рае, ангелах и спасении, по большей части выдуманные ею самой. Я мало что помнил о Небесах и днях до падения, и облекал свои потускневшие воспоминания пеленой таинственности, которую она принимала столь же беспрекословно, как и всё прочее. Я смотрел, как радостно она расточает ту сладкую ложь, что в её глазах была абсолютной правдой, и по телу моему прошла дрожь. Холод стеснил мне грудь, и даже тёплому голосу сестры Женевры не удавалось изгнать его.

"И Атаниэль, ангел бури, принёс дождь на иссушенную землю". Эхо ещё звенело в вечернем воздухе, когда сестра Женевра воздела к небу свои тонкие руки, запрокинула голову и закрыла глаза. Я взглянул на тяжёлые, налившиеся сумраком облака - и послушная моему зову молния расколола их надвое. Первые капли упали на мою обожаемую пророчицу, и даже сама она, казалось, вздрогнула от неожиданности. Волна веры омыла меня.

"Славься, Атаниэль", - воскликнула сестра Женевра. - "Славься, светлый ангел

Господень!" В струях дождя монахи и монахини возвысили голоса, присоединяясь к её молитве.

"Славься, Атаниэль, ангел бури!"

Однажды возникнув, вера начинает жить собственной жизнью. Сестра Женевра посеяла семена, которые дали всходы и разрослись за пределы обители прежде, чем я успел осознать, сколь далеко ныне простиралась моя власть. Со двора долетели звуки песнопений. Моя пророчица никак не могла понять своего нежелания проводить службы в церкви и с благодарностью приняла повеление собираться под открытым небом, где все могли причаститься блаженного дождя. Сам я никогда не посещал эти проповеди, проводя время в библиотеке или прохаживаясь по коридорам. Юный брат Микель, спешащий куда-то, поравнялся со мной и замедлил шаг.

"Брат Октинелл, - на одном дыхании выпалил он, - придёшь ли ты на ангельскую мессу?"

Я покачал головой, и он стремглав выскочил во двор. По мере того как моё учение укоренялось здесь, я проводил всё меньше и меньше времени среди братии, их обществу предпочитая уединённую тишину библиотеки. Моё смертное тело становилось неподходящим вместилищем; я редко покидал свою келью. Я осознавал, сколь важно было скрывать свою личность, но хранить эту тайну становилось всё труднее. Одна лишь сестра Женевра знала о связи брата Октинелла и Атаниэля Буревестника, как называли меня новые верующие. Лишь над ней я простёр свои крылья - и она отплатила мне неслыханной верностью. И хотя умножающаяся вера окутывала её подобно туманному нимбу, от неё я брал лишь самую малость. Эти драгоценные капли я смаковал, как то лучшее, сладчайшее вино, которое разбавляли дождевой водой мои почитатели.

В своей келье я слышал, как они твердят моё имя, вдыхал воздух, напоенный их молитвами и благовонным дымом. Но даже сейчас, чувствуя вкус веры, я по-прежнему ощущал себя скованным, запертым в тюрьму из плоти, которая непрестанно сжималась. Пламя голода всё ещё теплилось, и я стремился утолить свои растущие аппетиты и поддержать истощившееся тело. Я желал большего. Я желал, чтобы это дуновение стало дыханием бури - бури, которая смывает тоску и равнодушие прочь из моей обители.

Я нуждался в чуде.

Как всегда, после проповеди сестра Женевра подошла ко мне. Даже в сумерках я видел, как раздурманилось её лицо, и с трудом отогнал готовую расцвести улыбку. Я продолжал хранить молчание, даже когда она перечисляла присутствующих - мою новую паству, стекавшуюся с окрестных деревень.

"Атаниэль?" - спросила она с тревогой. Я метнул на неё сердитый взгляд, окружая себя потрескивающим ореолом света. Сестра Женевра попятилась - но даже в её испуге я ощутил прилив веры.

"С каких пор ты стала столь самонадеянна, сестра?" - мой голос звучал раскатами далёкого грома. Она прижалась к стене, и на лице её отразилась паника. "Или служение преисполнило тебя гордыней?" С каждой фразой я делал шаг вперёд.

"Нет, нет, Атаниэль! - из глаз её брызнули слёзы. - Нет, никогда!"

"Быть может, ты считаешь, что это ты призываешь дождь? Что бури повинуются тебе?" Я широко распротёр крылья, возвышаясь над ней во всём своём тёмном великолепии. Мои слова отдавались эхом в грубой каменной кладке.

"Примешь ли ты второе откровение?"

"Да!" - забившись в угол, прорыдала она.

Небеса за окном взбурлили, прошитые молнией.

"Готова ли ты узреть надвигающуюся бурю? Веруешь ли ты?"

"Да, да!" - всхлипнула она, протягивая руки в отчаянной мольбе и замешательстве.

Небо успокоилось.

"Тогда принеси миру весть о моём чуде, - произнёс я в наступившей тишине. - Будь же достойна пролить кровь за веру". Я нагнулся и запечатлел поцелуй на её челе. Мой разум проник в неё, и на её ладонях открылись кровоточащие раны.

"Иди к моей пастве, Женевра. Скажи им, чтобы они распространяли моё имя, подобно дождю. Скажи им, чтобы они молились".

Она выбежала за дверь, и красные капли - эти рубины верности - оросили пол моей кельи. Опустившись на тюфяк, голодный и измученный, я стал ждать, когда новый поток веры обрушится на меня.

Верующие заполняли двор обители во время каждой службы, и сестра Женевра увеличила их число. Весть о её стигматах привлекала толпы как любопытствующих, так и благоговеющих. Вера изливалась на меня благодатным дождём - и всё же я жаждал большего. Нежное лицо моей пророчицы побледнело и осунулось от постоянных молитв и незаживающих ран. Страшась ещё одного падения в гордыню - и моего неудовольствия - она каждый вечер приходила ко мне исповедаться. Остатки брата Октинелла жалели её, и я видел, что этот непосильный труд грозит сломить мою избранницу. Сестре Женевре требовалась помощь в делах, а мне - новые пути для моего учения.

С тех пор как я облёкся плотью, я открылся лишь одному смертному, но теперь

настало время избрать второго. Им стал брат Грациан, искусный иконописец. Вера его была проста и безыскусна, и не нуждалась в подтверждении - разве что в простом чуде, способном направить её. Теперь, когда моё имя звучало в каждом уголке обители, я мог позволить себе подобную демонстрацию. Мне было нужно хотя бы на время облегчить мучения от того разрушающегося сосуда, в который я добровольно заключил себя. Когда мои крылья осенили его келью, брат Грациан заплакал от восторга и немедленно потянулся за кистью.

Поклявшись в вечной преданности ангелу Атаниэлю, брат Грациан прекратил писать иконы Христа и Пресвятой Девы. Теперь он изображал лишь ангелов, чьи величественные фигуры сияли на фоне грозowych туч. Эти новые иконы несли на себе столь зримое дыхание божественного, что те, кто видел их, ощущали в душе благоговейный трепет. Руки прихожан любовно касались их во время молитвы. А увидев одну в покоях настоятеля, я понял - теперь обитель поистине принадлежит мне.

Всецело посвятив себя служению, сестра Женевра оставила заботы по привлечению неофитов брату Грациану. Она была путеводной звездой, стоя во главе моих почитателей, точно в оке бури. День и ночь имя моё звучало в хвалебной литании, и вера превращалась в живительный дождь. Обычно засушливый в эту пору край оставался прохладен и зелен, а крестьяне совокуплялись в полях во время грозы, дабы зачать сильных детей. Всё двигалось в согласии с волей Божьей, которую мы, ангелы, воплотили на заре вечности.

Но я был ангелом бури и должен был распознать притаившуюся в затишье опасность. Моё честолюбие простёрлось слишком далеко. Тучи, собиравшиеся над моей головой, мне не принадлежали.

Сестра Женевра явилась ко мне с лучезарной улыбкой и пергаментным свитком в руках. Пергамент скрепляла замысловатая золотая печать.

"Благословенный Атаниэль", - она опустила на колени, и голос её звенел от радости. "Я принесла тебе добрые вести. Рим узнал о чудесах, творимых во имя твоё. Он шлёт паломников, чтобы узреть их воочию". Сияя, она протянула свиток, и я взял его.

Но когда золотая печать легла мне в ладонь, я вспомнил свой первый миг в этом теле. Тогда, месяцы назад, я обжёгся, коснувшись церковной стены. Однако та боль не шла ни в какое сравнение с той ужасающей мукой, что пронзила меня сейчас. Сестра Женевра улыбалась, и я стиснул зубы, сдерживая крик. Гнев вместе с другим, прежде незнакомым чувством - страхом - едва не захлестнул меня. Всё ещё держа свиток, я спрятал горящую руку за спину и заставил свой голос звучать ровно.

"Ступай".

Почтительно поклонившись, она вышла, уверенная, что порадовала меня. Лишь после я понял, что всё ещё продолжаю сжимать пергамент и выронил его на пол. На ладони моей дымился кровавый рубец в форме креста с заострённым основанием. Я мог лишь гадать, что это означает - и ждать надвигающейся бури.

Хотя издали они казались не больше кровавого мазка на горизонте, мощь их веры достигала меня даже здесь. Облачённые в красное посланцы подошли к обители примерно через полчаса; процессию замыкала женщина в чёрном и коренастый рыжеволосый мужчина в робе доминиканца. Настоятель поспешил им навстречу. Он был настороже с тех самых пор, как сестра Женевра сообщила о предстоящем визите. Я полагаю, он хорошо знал природу, если не подробности надвигавшейся угрозы. Возможно, мне следовало предупредить сестру Женевру загодя. Из окна библиотеки я наблюдал, как настоятель рассыпается в учтивых приветствиях. Послушный мне ветер доносил слова беседы: первым заговорил доминиканец, прервав расспросы об отдыхе и пропитании.

"Мы - делегаты Святого Престола. Соберите вашу братию здесь. Где женщина, что беседует с ангелами?"

Кто посмеет оспорить волю Рима? Настоятель удалился, и вскоре двор заполнили многие из моих верных. Сестра Женевра смешалась с толпой, но я чувствовал её присутствие. Незаметно я встал в задних рядах. Мне оставалось лишь благодарить - нет, не Божье провидение - а собственную осмотрительность, подвигшую меня отправить брата Грациана в соседний монастырь двумя днями ранее. Посланники Рима прохаживались по внутреннему двору; доминиканец нетерпеливо хмурился.

"Где эта женщина?" - требовательно спросил он подошедшего настоятеля. Тот прищурил глаза, выискивая лицо сестры Женевры, и подозвал её.

"Сестра Женевра из Второго францисканского ордена", - представил её настоятель.

"Не знала, что орден святой Клары забрался даже сюда", - пробормотала монахиня в красном, стоящая за спиной доминиканца. Её собеседник поджал губы. Сестра Женевра поклонилась гостям.

"В этом нет нужды, сестра, - проворчал доминиканец, окинув её холодным взглядом. - Мы все здесь слуги Божьи".

Сестра Женевра безмятежно улыбнулась.

"Благодарю, брат Томазо, - проговорил монах в красном, выходя вперёд. - Если это она, то я продолжу".

"Меня зовут брат Филангел. Сестра, назови имя ангела, как ты утверждаешь,

явившегося тебе, и перескажи нам его слова".

Моё сердце глухо билось под сутаной брата Октинелла. Сестра Женевра, слишком набожная и гордая, ответила ему.

"Это Атаниэль, ангел бурь. Он говорил, что ангелы создали человека. Он хочет присматривать за нами и наставлять. Он благословляет нас обильными дождями и творит чудеса для своей паствы".

"Сестра Женевра, - доверительно сообщил брат Филангел. - В Писании и житиях святых ни разу не говорится об ангеле с таким именем. Почему никто и никогда не слышал о нём?"

Вызов сверкнул в её взгляде. "Женевра, - подумал я, - не делай этого. Не навлекай погибель на мой дом".

"Потому что Бог не хочет, чтобы мы знали правду! - голос её звенел. - О том, что ангелы построили этот мир!"

Во дворе воцарилась потрясённая тишина. Посланники Рима несколько долгих минут совещались между собой. Наконец брат Филангел вновь обернулся к ней.

"Ответь мне, сестра - во время своих посещений говорил ли Атаниэль о Всевышнем?"

Лицо её побледнело, и праведный гнев поутих. Я видел, как пыталась она подобрать верный ответ.

"Нет, но... Он говорил о славе Небес и ..."

"Но он не говорил о Всевышнем?" - прервал её брат Филангел.

Сестра Женевра молчала.

"Если ангел Атаниэль не говорил о Всевышнем, откуда ты знаешь, чего Он хочет или не хочет?"

Она боролась с внезапным смятением, сиюсь найти нужные слова - слова, способные положить конец этому распросу, слишком быстро перешедшему в судилище. Глаза её затуманились от слёз.

"Но я творила чудеса", - прошептала она чуть слышно.

"Ты творила чудеса? - брат Филангел усмехнулся. - И где же этот твой ангел?"

Одетая в красное сестра произнесла: "Кому поклоняешься ты - Богу или ангелу?"

"Ты говоришь, что твои чудеса от Бога, - подхватила монахиня в чёрном, - или же источник их - этот ангел?"

В панике сестра Женевра оглянулась, выискивая в толпе моё лицо. Слёзы катились по её щекам.

"Я знаю лишь, что Атаниэль пришёл ко мне, - вымолвила она. - Я не могу сказать того же о Боге".

"Твои слова - ересь! Готова ли ты отречься от них?" - сурово изрёк брат Филангел.

Вскинув голову, сестра Женевра встретила глазами со своим обвинителем. Голос её гремел как гром, эхом отдаваясь в каждом уголке двора. Я ощутил, как моё имя, моя воля раскатами звучат в её словах.

"Атаниэль грядёт, и слово его - о великой буре, что смочит всех неверующих".

В деревнях за много миль отсюда горшки загремели на подоконниках, а в шаге от моей пророчицы люди явственно ощутили дыхание дождя и ярость грозы в сердце.

Кто-то в страхе закричал, и брат Филангел обвиняюще ткнул пальцем сторону Женевры. Лицо его было даже краснее его мантии.

"Богохульство!" - вскричал он.

Римские посланцы начали креститься и хвататься за чётки; доминиканец протолкался сквозь остальных, вставая в первых рядах.

"Колдовство," - слова брата Томазо прозвучали как божественный приговор.

По его жесту из-под красных одежд появились кандалы и тяжёлые цепи.

"Засвидетельствуйте еретические слова и дела этой ведьмы! - возопил он, обращаясь к собравшимся. - Бог карает хулящих истину Его! Рим осуждает её!"

В оглушительной тишине оковы с лязгом сомкнулись на запястьях сестры Женевры.

"Поразила ли и вас сия порча?"

Верующие благоразумно молчали, стремясь изобразить изумление этой недавней вспышкой. Возможно, так оно и было: я чувствовал, как под напором обстоятельств слабеет их вера. На меня вновь нахлынул страх, и дрожь пробежала по коже.

Люди в красном увели прочь мою закованную пророчицу. Тёмные тучи нависли над обителью.

Первым моим побуждением было спасти Женевру немедленно, оправдав её перед всеми недоброжелателями. Мне потребовалось несколько часов, чтобы принять окончательное решение. Римские делегаты распространились по обители, словно пожар, допрашивая каждого монаха, монахиню и крестьянина на своём пути. Но мои недавние прихожане отрицали всё, либо ссылаясь на собственное невежество, либо открыто осуждая сестру Женевру. Под напором Святой Матери-Церкви вера таяла с каждой минутой: я не знал, утопаю ли я или терзаюсь от жажды, но чувствовал боль её утраты.

Несмотря на дотошные поиски, не было найдено ни одной чудотворной иконы Атаниэля Буревестника. Не обнаружилось никаких подозрительных

молитвенников и других еретических сочинений. Никто из братьев и сестёр во Христе не видел ангела, который являлся Женевре, о чём они честно поведали. Ночь, казалось, тянется бесконечно, но наконец забрезжил холодный серый рассвет. Уверившись, что порча не проникла дальше, ищейки Святого Престола ослабили хватку. Но даже сейчас я ощущал, как в глубинах людских душ бьются осколки веры.

Я нашёл её в дальнем конце монастыря в пустующей обычно келье. Дверь охранял молодой монах в красном и пара усталых слуг. Монах клевал носом на деревянном стуле, когда я осторожно приблизился.

"Могу я навестить осуждённую? Я хочу дать ей шанс исповедаться, дабы уйти к Господу с чистой совестью".

Сонный монах кивнул. Конечно, он был не против. Я вошёл в келью.

В цепях сестра Женевра казалась маленькой и жалкой. Из уголка её распухшего рта сочилась кровь, лицо было испачкано. Я опустился на колени подле неё и стёр грязь уголком своей сутаны. Обратившись к воспоминаниям брата Октинелла, я старался сдержать скорбь, но слёзы душили меня.

"Женевра" - прошептал я.

Её глаза, удивлённые и обвиняющие, обратились ко мне.

"Ты покинул меня", - всхлипнула она, отворачиваясь и сжимаясь в клубок на охапке соломы. Я притянул к себе её бескровное лицо.

"Нет, верная моя, - мягко упрекнул её я. - Или теперь ты отреклась от меня?"

Моя фигура слабо светилась во тьме. Я видел, как искра веры вновь вспыхнула, и это лёгкое дуновение коснулось моей измученной плоти. Во взгляде Женевры затеплилась надежда.

"Ты храбро защищала меня днём, - я с нежностью коснулся её прекрасных волос. - Сейчас ты должна только верить. Должна верить в меня и знать, что я смотрю за тобой".

"Я не отрекалась от тебя. Я никогда бы не предала тебя, - пылко прошептала она. - Брат Филангел сказал, что сожжёт меня на закате".

"Тогда на закате, когда зажгут костёр, молись мне - и я пошлю дождь. Огонь не сможет навредить тебе. Я низрину свой гнев на заблудших и приведу тебя к спасению. Верь в меня".

Я оставил её в одиночестве, плачущую от радости, за двенадцать часов до заката.

Костёр соорудили на вершине холма, и на закате брат Филангел и брат Томазо привязали Женевру к высокому столбу в центре. В простой льняной сорочке она

казалась мне прекрасней, чем когда-либо, прекраснее любого создания Божьего, прекраснее ангела до Падения. По всей видимости, склонность к подобной экзальтации я перенял у брата Октинелла.

Глаза её были закрыты, губы шептали молитву. Шептали моё имя.

"Атаниэль, светлый ангел Господень. Даруй бурю, что развеет сомнения. Даруй дождь, что очистит заблудших".

Обитель опустела; все монахи и монахини собрались здесь, чтобы узреть чудо. Перед лицом столь непреклонной веры многие из них испытали смущение и стыд. Всякий раз, когда имя моё слетало с губ сестры Женевры, тепло разливалось по моему телу и нега омывала мою кожу. Брат Томазо взялся за факел; воздух наполнился запахом горячей смолы. Лицо Женевры осветила улыбка.

Даже когда они подожгли хворост под её ногами, она продолжала молиться. Прочим святым выпадала и более страшная участь - да и что значит краткая мука в сравнении с вечной наградой? Основание костра занялось алым.

"Атаниэль, Атаниэль, - исступлённо повторяла она. - Даруй бурю! Даруй дождь! Я верую!"

Огонь взметнулся вокруг Женевры, но она лишь твердила моё имя. Она отдала мне всю свою веру, в надежде, что небеса разверзнутся и осыплют её моей милостью. Я испил этот дар - горькую чашу ветра, дыма и преданности - единым глотком.

Она горела, она страдала и умерла. Но она верила. Когда пламя пожрало её прекрасное лицо и её любящие глаза, она по-прежнему верила.

Утолив на время свой голод, я ухожу в сторону монастыря, где обитает мой верный брат Грациан. Отвернуться от сестры Женевры для меня было не труднее, чем для бога - отвернуться от меня. В конце концов, она горела недолго. Я обречён гореть вечность.

Вступление


Ты еще не рассмотрел, какова важность греха.
Ансельм Кентерберийский, «Почему Бог стал человеком»

«Улов дьявола» - книга-дополнение, повествующая о демонах и инферналистах времён Тёмного Средневековья. Она призвана дополнить ту краткую информацию, что представлена в основной книге правил «Тёмные века: вампир», и предлагает читателю более пристальный взгляд на адское воинство и историю Падших, восходящую к самому началу Вселенной. Кроме помощи в создании антагонистов и второстепенных персонажей для других кампаний в мире Тёмного Средневековья, она также даёт возможность игрокам примерить на себя роли демонов и их служителей в рамках их собственных историй.

В эпоху, когда христианская церковь в Европе стремится покорить и обратить в свою веру остатки языческих культур, их божества объявляются демонами, чьё призвание - отвращать души людские от правды, спасения и истинного Бога. Как и во многом другом, в этом есть лишь часть правды. Демоны действительно существуют в Мире Тьмы: они соблазняют смертных предаваться грехам и излишествам, а порой и губят их напрямую; создают культы, прославляющие самих себя, и насыщают свой бессмертный голод человеческой верой. Они творят чёрные чудеса, завлекая всё новых верующих; они - чума, разъедающая Творение. Церковь справедливо страшится демонов и борется с ними, но даже не подозревает (или не желает думать) о том, что прежде Падшие - как и их собратья - были руками Господа, построившими этот мир. Не знает она и о том, что ещё до прихода христианства Падшие боролись с приверженцами других религий точно так же, как Церковь борется с ними сейчас. Для самих демонов нет большой разницы между христианством и прочими верованиями - и то, и другое просто ещё одна угроза. Наконец - и это самое немыслимое - некоторые из числа проклятых способны искупить свои былые прегрешения и вернуться к утраченной ангельской благодати.

Темы

Безусловно, главными темами этой книги являются проклятие и искупление. Первое едва ли нуждается в пояснении, особенно учитывая, что демоны воплощают собой величайшее зло в мире (и за его пределами). Искажённые сверх всякого понимания грехом и муками изгнания, они заточены в пустоте Бездны и не способны ни умереть, ни измениться. Несмотря на всё их могущество, они не могут



сбежать оттуда или взглянуть мир, созидавшийся их трудами. И всё же порой смертным, достаточно отважным, глупым или высокомерным, удаётся вырвать какого-нибудь демона из адской тюрьмы. Зачастую такие смертные становятся вместилищами или рабами тех, кого они столь опрометчиво освободили - однако самые удачливые заставляют Падших служить себе.

Что же насчёт искупления - здесь всё гораздо сложнее. Священное Писание даже не предполагает, что кто-либо из проклятых когда-нибудь станет искать прощения, не говоря о том, чтобы действительно получить его. Но, с другой стороны, даже Священное Писание не содержит всех истин мира. Церковь рассказывает совершенно иную историю о Каине и Авеле, нежели так называемые каиниты - те, кто зовёт себя потомками Первого Убийцы. Церковь едва ли признаёт их существование - и то лишь затем, чтобы направить по их следу фанатичных охотников теневой инквизиции. Вряд ли слугам Рима ведомы пути пепельных священников, их поиски искупления и отчаянная надежда преодолеть свой проклятый голод - и уж конечно, едва ли они помыслят, что вампиры способны снискать благодать и даже своего рода святость. Многих вещей Церковь просто не знает, а о чём-то не осмеливается заявлять в открытую, предпочитая держать свою паству в благодушном неведении. В конце концов, всегда удобно иметь под рукой врагов, на которых можно сваливать любые неудачи. Для вампиров и для демонов истинность этого суждения куда менее однозначна. Правда гораздо сложнее, и среди Падших, вернувшихся в мир, можно встретить не только невероятную порочность, невообразимую даже по меркам церковников, но и потерянных ангелов, ищущих Бога.

Подобно демонам, рабы колеблются между проклятием и искуплением - и проклятие всегда даётся легче. Так или иначе, инферналисты сами отворачиваются от Господа, как прежде отвернулись от Него Падшие. Демонологи ищут запретные тайны, оставленные, чтобы завлечь в ловушку гордецов и любопытных. Некоторые призывают демонов из Ада сознательно, тем самым идя наперекор Божьему суду, тогда как другие отыскивают тех, кто уже обретается в мире. Но в конечном счёте все они обменивают свои души и свои услуги на богатство и власть по собственной воле. Хотя Падшие могут прибегать к шантажу, обману и угрозам, им не дано насильно подчинить себе человека. Будущий раб должен сам пойти наперекор учению Церкви и своей совести, добровольно принимая на себя всю тяжесть проклятия. Все рабы платят за инфернальные дары страшную цену, и если служение демонам приносит им страдания, винить в этом они могут только себя.

И конечно, если покаяние доступно даже демонам, рабы тоже могут вступить на долгий и тернистый путь к свободе и спасению. Однако, как и демоны, многие из них даже не помышляют об этом. Однажды утраченная благодать

кажется недостижимой, а проклятие обретает свою притягательность. Вдобавок, те, кто становится рабами Падших, как правило, редко задумываются о вопросах нравственности. Некоторые могут пожалеть о заключённой сделке почти сразу, а кто-то - позднее, когда станет ясна цена их желаний. Но смерть страшит - и в итоге большинство приходит к выводу, что лучше служить злу, а не стоять у него на пути.

Как читать эту книгу

«Улов дьявола» является дополнением к основной книге «Тёмные века: вампир», и для лучшего понимания правил и игровых реалий рекомендуется иметь обе этих книги. В остальном имеющейся здесь информации вполне достаточно для игр с участием демонов и инферналистов. Как уже было сказано, Падшие нередко могут казаться сложными и даже отталкивающими персонажами, поэтому данная книга также хорошо подходит для создания антагонистов. Рассказчики вольны изменять приведённые сведения в соответствии с нуждами собственных историй: в конце концов, демоны нередко лгут - и кто знает, где заканчивается эта ложь?

Глава первая «Силы небесные» даёт общее описание Падших, их истории от начала Творения до настоящего времени, а также их нынешних планов по возвращению себе веры смертных и власти над миром.

Глава вторая «Рабы в коронах» рассматривает духовные узы между демонами и их слугами и цену, которую последние платят за приобщение к могуществу Ада. Большинство рабов имеют примерное представление о тех мерзостных силах, к которым они обращаются, однако другие оказываются обмануты коварством Падших, что выдают себя за ангелов - и собственной отчаянной верой.

Глава третья «Адское воинство» содержит правила и перечень устрашающих сил Падших, необходимые для создания игровых (или неигровых) персонажей.

В главе четвёртой «Летопись греха» приведены идеи для игр инфернальными персонажами в качестве главных героев. Кроме того, в ней перечислены варианты включения демонов и их рабов в истории о других обитателях Мира Тьмы, а также наиболее примечательные демоны и инферналисты Тёмного Средневековья.

Приложение «Другие проклятые души» предлагает краткий взгляд ещё на две фракции средневековых инферналистов: родословную вампиров Баали и развращённых магов Красного Круга.

Средневековый Прометей?¹

В средневековом Мире Тьмы демоны - не просто модное зло и не вымышленные символы устаревшей мифологии, берущие начало в человеческих страхах. Это не непонятые антигерои, которые, подобно Прометею, встают против тирании Создателя - как столетия спустя их будут представлять в литературе - разве что их чудовищность и впрямь находится за рамками человеческого воображения. В эту эпоху поклонение демонам - не часть подростковой субкультуры, наполненной мрачной лирикой, пентаграммами и привычкой одеваться в чёрное. Инфернализм в Средние века - непростительное предательство по отношению к Богу и человечеству. Инферналисты по собственной воле служат силам, цель которых - уничтожить или поработить весь мир. Деспотизм Церкви по отношению к ним в кои-то веки оправдан: ставки слишком высоки. Объявляя войну Падшим и их слугам, она не гнушается ничем, лишь бы загнать это первозданное зло обратно в Бездну. Тем, кого уличат или просто заподозрят в инфернализме, не стоит рассчитывать на снисхождение. Пусть даже некоторые демоны и рабы добровольно приходят к покаянию, число этих праведных душ исчезающе мало. Такие противоречивые фигуры становятся главными героями великолепных историй - и именно поэтому данная книга оставляет персонажам возможность для раскаяния. Впрочем, истории необязательно могут иметь счастливый конец: в первую очередь падшие ангелы являются именно падшими, и только потом - ангелами.

И конечно, обязательное предупреждение: всё, что содержится в данной книге - вымысел. «White Wolf» не поощряет и не оправдывает жестокости и зло, присущие описанным здесь персонажам. Помните- вы не демоны, не одержимые, не слуги Ада. Вы не можете призвать невыразимые лавкрафтианские ужасы, принеся в жертву соседского щенка и распевая тарабарщину на латыни. Если вы считаете иначе, немедленно отложите эту книгу и обратитесь за квалифицированной помощью. И оставьте в покое щенка.

Источники вдохновения

Истории о демонах представлены в фольклоре, мифологии и религиях большинства культур; одни только средневековые изображения их могли бы заполнить целую библиотеку. Тем не менее следующие книги, рассказы, пьесы и фильмы в достаточной мере отражают мотивы, настроения и образы инфернальных персонажей, описанные здесь.

«Демон: Падшие». Как нетрудно догадаться, «Улов дьявола» в значительной мере опирается на современную серию о демонах, в том числе в части правил.

¹ Здесь отсылка к названию романа Мэри Шелли «Франкенштейн или Современный Прометей», повествующем о гениальном учёном и созданном им чудовище (прим. переводчика)

Дополнения «Привязанные к Земле» и «Проклятые и обманутые» предлагают иной, более подробный взгляд на демонов и их рабов. Обратите внимание, что для игр по современному Миру Тьмы эта книга необязательна.

Пьеса Уильяма Шекспира «Макбет» обязательна к прочтению всем, кто питает иллюзии относительно счастливой судьбы рабов. Макбет, поглощённый своими амбициями, в конечном счёте гибнет из-за них же, и даже предсказанная неуязвимость не спасает его от ужасной судьбы.

«Трагическая история доктора Фауста» за авторством Кристофера Марло. Это ещё одно основополагающее и куда более прямолинейное произведение о сделках с нечистой силой и о том, почему подобные сделки - скверная идея. Здесь есть всё: демоны, договор о продаже души, потворство грехам и проникновенные монологи о природе Ада и проклятии.

«Божественная комедия» Данте Алигьери. Хотя Бездна, упомянутая в этой книге, совсем не похожа на семь кругов Ада, данное произведение, ставшее классикой мировой литературы, предлагает подробное и красочное описание грехов и их классификацию.

«Потерянный Рай» Джона Мильтона. Ещё одно произведение, которое, наряду с «Божественной комедией», может считаться одним из лучших в изображении и трактовке тематики inferнального. Эпическое повествование, убедительно показывающее превращение падших ангелов в демонов.

«Демонология» за авторством короля Якова I Стюарта. Хотя этот увлекательный трактат об inferнализме относится к более позднему периоду, в нём хорошо описаны отличия рабов демонов от диабололистов. Современному читателю архаичный язык и стиль изложения могут показаться трудными, но данное произведение, бесспорно, заслуживает ознакомления.

«Имя розы» Умберто Эко и одноимённый фильм Жан-Жака Анно. Экранизации порой не хватает интригующего динамизма книги, но тем не менее она весьма атмосферна и наглядно показывает конфликт между верой и разумом, а также силу тайн, ради которых стоит убивать. Образ инквизиции и сопутствующая ей паранойя демонстрируют, сколь безжалостного врага демоны могут найти в лице Церкви.

Несмотря на то, что большинство работ Нила Геймана едва ли можно назвать шедеврами, многие из них рассказывают об ангелах, демонах, богах и таинственных духах, живущих среди людей. Комикс «Песочный человек» и роман «Американские боги» демонстрируют тот странный симбиоз, который нередко возникает между демонами и их культами, и предлагают взгляд на смертное состояние со стороны тех, кто никогда не был смертным. В «Задверье» есть пара загадочных и обаятельных злодеев и поистине великолепный падший ангел, а в рассказе «Мистерии убийства» из сборника «Дым и зеркала» представлено

множество ангелов, выполняющих своё предназначение.

«Адвокат дьявола». Вневременная классика, где процесс порабощения показан как нельзя лучше, а сверхъестественная часть элегантно сведена к минимуму. Монолог Аль Пачино в конце особенно великолепен.

Три лика инфернализма

Инфернализм - это термин, который обобщает всех тех, кто изучает, поклоняется или иными способами взаимодействует с демонами. В этой книге представлены три типа персонажей-инферналистов, существенно различающихся между собой.

Демонологи: те, кто изучает демонов. Демонологов интересует теологическое, духовное и интеллектуальное постижение демонов, и у них далеко не всегда присутствует намерение призывать кого-либо из обитателей Бездны или общаться с ними напрямую. Однако когда любопытство или жажда власти становятся слишком сильны, демонология может послужить отправной точкой для диаволизма. Деятельность Алого Ордена теневой инквизиции (см. книгу правил «Тёмные века: инквизитор») служит прекрасным примером практического применения демонологии.

Диаболлисты: те, кто призывает демонов и стремится управлять ими. Также этим обозначением могут называть слуг Падших в целом. Диаболлисту желательно, хотя и необязательно, иметь хорошие познания в демонологии - попытка призвать могущественного демона без сведений о том, как подчинить его, приведёт к печальным последствиям. Маги Красного Круга (см. главу 2 и приложение) изучают диаволизм и посвящают ему значительную часть своих оккультных поисков.

Рабы: те, кто служит демонам, непосредственно заключая с ними сделки. Рабу необязательно быть диаболлистом или иметь какое-либо понимание демонологии, хотя впоследствии он получает сокровенные знания о природе демонов из первых рук.

Глава первая.

Силы небесные

... совершенство безрешия не дано никакому созданию - ни человеку, ни ангелам.

Яков Шпренгер, Генрих Генрих Крамер, «Молот ведьм»


Для священников и инквизиторов Католической церкви, крестьян в полях и знати в замках - словом, для всего христианского мира - демоны являются неоспоримым злом, владыками Преисподней, развращающими человеческие души. Враги всего доброго и святого, они вводят смертных в искушение, побуждают их отвернуться от Бога и терзают грешников в Аду.

Некоторые из теологов считают, что демоны - это духи-посланники, посредники между материальным и духовным, между человеком и Богом. Эта точка зрения созвучна с философией Платона, которая даже спустя полтора тысячелетия пользуется немалым уважением среди учёных мужей Европы. Другие утверждают, что демоны, несмотря на свою злую сущность, всё же служат Всевышнему: своими искушениями они закаляют и испытывают души человеческие, дабы попасть в Рай могли только те, кто достоин милости Божьей. Подобные мнения, впрочем, отстают достаточно далеко от общепринятых взглядов, и потому обычно разделяются лишь немногими.

Сверхъестественные обитатели средневековой Европы придерживаются иных суждений, сформированных на основе личных встреч и собственного духовного опыта. Каиниты видят в демонах тайных соперников, охотящихся на души невинных, но пренебрегающих запятнанными душами самих вампиров. Для магов демоны - опасные, но полезные слуги, которых мудрые могут призывать и контролировать. Гару, напротив, верят, что демоны - это создания чистого зла, слуги Вирма, своим присутствием отравляющие всё живое.

Ни одно из этих убеждений нельзя назвать верным. Да, в них есть зёрна истины, однако настоящая природа демонов неизвестна ни смертным, ни иным существам. К нынешнему времени лишь горстка знает хотя бы часть правды, и многие из них уже встретили свою смерть, сошли с ума или попали в рабство к Падшим. Такое знание столь ужасно, что его стоит держать в тайне.

Демоны - это мятежные ангелы, восставшие против Небес и бросившие



вызов самому Создателю. За свою дерзость они были изгнаны в Ад и обречены на вечное заточение. Но языческие маги и чародеи столетия назад осмелились пойти наперекор Божьему приговору и освободили некоторых демонов, дав им возможность вновь ступить на Землю. Теперь, затаившись во тьме, эти создания алчут человеческих душ и лелеют тёмные замыслы в окружении своих смертных слуг.

Вопреки тем басням, которые распространяет Церковь, демоны не служат дьяволу и у них едва ли есть какой-то единый план. Каждый из Падших заботится лишь о самом себе и утолении своих порочных желаний. Ад - это безмолвная, тёмная пустота; демоны страшатся его много больше, нежели любой из смертных, и готовы на всё, лишь бы вырваться из его пределов. Это непросто - само Творение отторгает Падших, и Бездна постоянно притягивает к себе их осквернённую суть. Чтобы оставаться в мире, демоны должны связать себя с материальным вместилищем, однако здесь их могущество обращается против них самих.

Падшие слишком сильны, чтобы просто вселиться в человеческое тело - их проклятая сила разрывает такое вместилище за считанные дни, отбрасывая их обратно в Бездну. Неодушевлённые объекты, будь то каменные идолы, нечестивые реликвии или даже озёра и горы, лучше подходят для данной цели, но в итоге демон меняет одну тюрьму на другую. Единственная альтернатива этому - ритуал, отсекающий часть души Падшего и запирающий её в человеческом теле, что, безусловно, полезно, но едва ли приятно и просто.

Величайшие враги демонов - не Господь и Его ангелы, как то было на заре Творения; теперь они яростно сражаются друг с другом. Цена победы - человеческая вера и поклонение. Без них Падшим попросту не выжить; проклятие и порча, которая поражает души смертных, не более чем побочный эффект - хотя многие находят в этом извращённое удовольствие.

На протяжении веков демоны враждовали между собой, изо всех сил стремясь привлечь новых почитателей и расширить свои культы. Некоторые пали от рук соперников или погрузились в сон, запертые в своих материальных вместилищах. Другие продолжают развращать и отравлять души людей, в отчаянной попытке стремясь удержаться от возвращения в Бездну. Битва против Творения казалась проигранной... до последнего времени. Сейчас, в век сомнений и отчаяния, что-то изменилось. Разграбление Константинополя - города, который олицетворял величайшее поражение адского воинства - наполнило Падших воодушевлением. Впервые они начали задумываться о чём-то помимо выживания. Они вновь лелеют богохульные замыслы, грезя о разрушении, осквернении и захвате этого мира. Они даже объединяются друг с другом ради того, чтобы принести на Землю немного Ада.

История Падших

Демоны существовали с начала времён и даже прежде. Когда-то они были ангелами, дланями Господа, и видели, как Он сотворил небо и землю. Те, кто сейчас отравляет мир, в прошлом помогали ему обрести форму. Но своими деяниями они исказили себя, утратив былую святость и превратившись в отголоски кошмаров, неведомых ни людям, ни ангелам.

Ниже приводится история Падших: их происхождение, их мятеж и их путь по нисходящей спирали от звёзд небесных до чудовищ преисподней.

Тёмные гении

В начале было Слово, и Слово было у Бога, и Слово было Бог. Начиная с этого места церковный канон и истинная история заметно расходятся.

Когда Бог решил создать мир и все его чудеса, Он поручил эту задачу своим ангелам - Элохим. Воплотить замысел Творения так, чтобы тот удовлетворял желаниям Божьим, было поистине грандиозной задачей, но Элохим в совершенстве справились с ней.

Труд ангелов длился бесчисленные эпохи, хотя тогда, когда самого времени ещё не существовало, описание «семь дней» было бы столь же точным, как и любое другое. Элохим зажгли звёзды в небесах и рассчитали законы природы так, чтобы те находились в гармонии друг с другом. Они создали земную твердь и отделили море от суши. Они вдохнули жизнь в мир, дав начало всем живым тварям в небе, в воде и на земле - всем, кроме человека. Ибо для человека не было места в их замысле.

Ибо Господь провозгласил, что человек должен стать совершеннейшим из творений, дабы занять уготованное ему место в Раю. Следуя Его наставлениям, Элохим создали из глины и духа новых существ - мужчину и женщину. Эти первые люди не были похожи ни на что другое, ибо они обладали искрой божественности, частицей сути и образом самого Творца. Подобного совершенства и благости не знали даже могучие ангелы - и для некоторых это стало началом проклятия.

Чёрные Евангелия

Очень немногие обитатели средневековой Европы знают подлинную историю Падших. Еретические манускрипты, соединяющие древние тайны и слухи в причудливую полуправду, бесспорно, существуют, но они - редкость не меньшая, чем обрывки «Книги Нод». Однако инфернальные культы по-прежнему ведут свою деятельность в отдалённых уголках Европы, и порой их труды вольно или невольно проникают в мир.

К таким писаниям могут быть отнесены священные тексты митраистской ереси. Предположительно созданные тысячи лет назад, они принадлежат культу, поклонявшемуся демону по имени Митра. Отличающиеся скудным языком, зачастую бессвязные и обрывочные, эти рукописи повествуют о мятеже Падших, об их поражении и заточении в Аду с точки зрения самого Митры, который оправдывает собственные зверства перед своими почитателями. Также они описывают побег Митры из Бездны, становление его культа в Средиземноморском регионе и его успехи по разращению народов Греции и Рима до рождения Христа. Митраистская ересь до сих пор существует, и горстка безумных культистов поклоняется своему демоническому владыке, пытаясь ниспровергнуть учение Церкви.

Некоторые христианские учёные усматривают влияние митраизма на христианство: так, время Рождества, непорочное зачатие и некоторые другие черты имеются в обеих доктринах. Официальная позиция Церкви на этот счёт однозначна - еретическое учение подражает христианству намеренно, в насмешку. Так или иначе, митраистская ересь - небольшая секта, отколовшаяся от традиционного митраизма, и демон, которому она поклоняется, возможно, не имеет ничего общего с одноимённым божеством. Апокрифы митраистской ереси едва ли сходятся с христианским канонem, и, если сам Митра имеет иное мнение на этот счёт, оно остаётся неизвестным.

Ещё более богохульное сочинение - «Евангелие Утешителя», также известное как «Евангелие Менахема». Некоторые из епископов и учёных инквизиторов понаслышке знают об этой книге, но полагают, что все её копии были уничтожены. В тексте евангелия описана история странствия Христа в пустыне, но в отличие от Нового Завета, сатана здесь не искушает Сына Божьего, а обучает и наставляет Его. Более того, сама книга написана от лица сатаны, который выдаёт себя за ангела, стремящегося возвысить человечество. Столь кощунственные предположения отвергаются всеми христианскими течениями, даже еретиками-катарами. Если бы копия «Евангелия Менахема» появилась где-то в цивилизованной Европе, верующие, без сомнения, предприняли бы всё возможное, чтобы стереть эту мерзость с лица земли.

Надение

После своего сотворения первые люди - Адам и Ева - обитали в Раю в идилическом уединении и проводили свои дни в общении с Богом. Элохим было поручено управлять Землёй и оберегать её до тех пор, пока человечество не сможет вступить во владение принадлежащим ему по праву. Кроме того, ангелам было поручено защищать Адама и Еву, однако Господь запретил им общаться с людьми.

По мере того как шло время, многие Элохим стали тяготиться этим запретом и завидовать человечеству. Разве это не они создали совершенное Творение по замыслу Господа? И что получили они взамен? - обязанность заботиться о мире, пока Бог уделял всё внимание людям. Более того, они недоумевали, почему Всевышний наделил Своей искрой этих безволосых обезьян, а не верных Элохим? Почему в Его глазах ангелы были меньшим, чем те, кого они создали по Его воле?

Именно Люцифер - тот, кто пользовался наибольшим доверием Создателя - в конце концов восстал против Него, ибо гордыня Люцифера превосходила его преданность. Люцифер осознал, что в людях, несмотря на их кажущуюся слабость и глупость, скрыт невообразимый потенциал и невероятная мощь. Искра божественности - если только удастся вырвать её у человека - позволила бы ангелам уподобиться Богу и забрать у Него власть над Творением. Этот гнусный замысел, однако, привлёк многих Элохим, ослеплённых вожделием и обидой на Господа.

Люцифер проник в Рай и посеял в душах Адама и Евы семена сомнения и порока. Утратив свою первозданную чистоту, в неведении своём они поверили лжи Люцифера и поддержали его, и треть Небесного воинства вместе с ним восстала против воли Божьей. Грехопадение разделило ангелов - и мятежники стали называться демонами.

Война в Небесах

Разгневавшись, Господь изгнал Адама и Еву из райского сада в глубины Творения. Мановением руки Он уничтожил Рай, и сила Его навсегда оставила шрам на лице Творения. В этом новом, суровом мире человечество быстро умножалось, и вместе с ним росла сила веры, что ныне питала Падших.

Для демонов эта вера была пищей и воздухом, насущной необходимостью, что позволяла им не только выживать, но и сражаться с Небесным воинством. После разрушения Рая Бог покинул Творение, ибо если бы Он сразился с Падшими, Его неизбежная победа сокрушила бы мир до основания. Вместо этого Он направил Своих верных ангелов во главе с Михаилом против Люцифера и его воинства, дабы спасти человечество от участи рабов Падших.

Демоны воздвигли нечестивые города и чёрные храмы для своих слуг и в качестве собственных оплотов. Поначалу эта первая война шла медленно и бескровно, поскольку каждая из сторон искала способы причинить ущерб противнику - и вместе с тем не допустить значительных разрушений. Даже после восстания Падшие продолжали оберегать и заботиться о людях и избегали повреждать Творение - дабы сполна насладиться им после своей победы.

Но всё изменилось тогда, когда Каин, сын Адама и Евы, убил своего брата, Авеля. Первое убийство исказило всю ткань Бытия. Неожиданно демоны открыли для себя грех и радость насилия и наводнили Творение невыносимыми жестокостями. Если прежде они стремились завоевать человеческую любовь, чтобы получить бесценную веру, теперь их орудием стал страх. Цитадели Падших превратились в средоточия ужаса, а их хозяева стали палачами и мучителями смертных. Кровопролития и разрушения сотрясали мир, и потери в рядах Небесного воинства были велики.

Вечное проклятье

Однако в конце концов всё зло и пороки, которые демоны выпустили на волю, обернулись против них самих. Люди постепенно осознали истинную суть Падших, и души их взбунтовались против гнёта. Они отвернулись от своих угнетателей - и поток обильной веры иссяк, превратившись в слабый ручеёк. Люцифер и другие мятежники оказались бессильны перед лицом врага и вскоре были изгнаны из своих владений. Те, кто не пал под ангельскими мечами, сдались на милость победителей.

Не уничтожение стало Божьим наказанием для демонов, но нечто худшее - изгнание и заточение. Мятежников ждал Ад - бездна абсолютного небытия, пустота, безмолвная и бесконечная. Лишившиеся своих сил, Падшие были обречены на вечность одиночества... все, кроме одного.

Ибо Люцифер избежал Ада. Удалось ли ему сбежать и затаиться, был ли он

схвачен и ввергнут в другое, ещё худшее узилище или же предал своих товарищей в обмен на прощение - никому не ведомо. Его соратники остались во мраке Бездны, покинутые и своим предводителем, и самим Господом.

Разбитые цепи

Заточение в Аду исказило демонов необычайно, превратив их в существ ещё более безумных и злобных, чем прежде. Вечность и небытие, беспрестанные раздумья о собственных грехах наполнили их неуёмной ненавистью к Творению. И если бы Божий замысел не был испорчен кознями Люцифера, они оставались бы в этой тюрьме до конца времён.

Но у Врага был иной план.

Освобождение великих герцогов

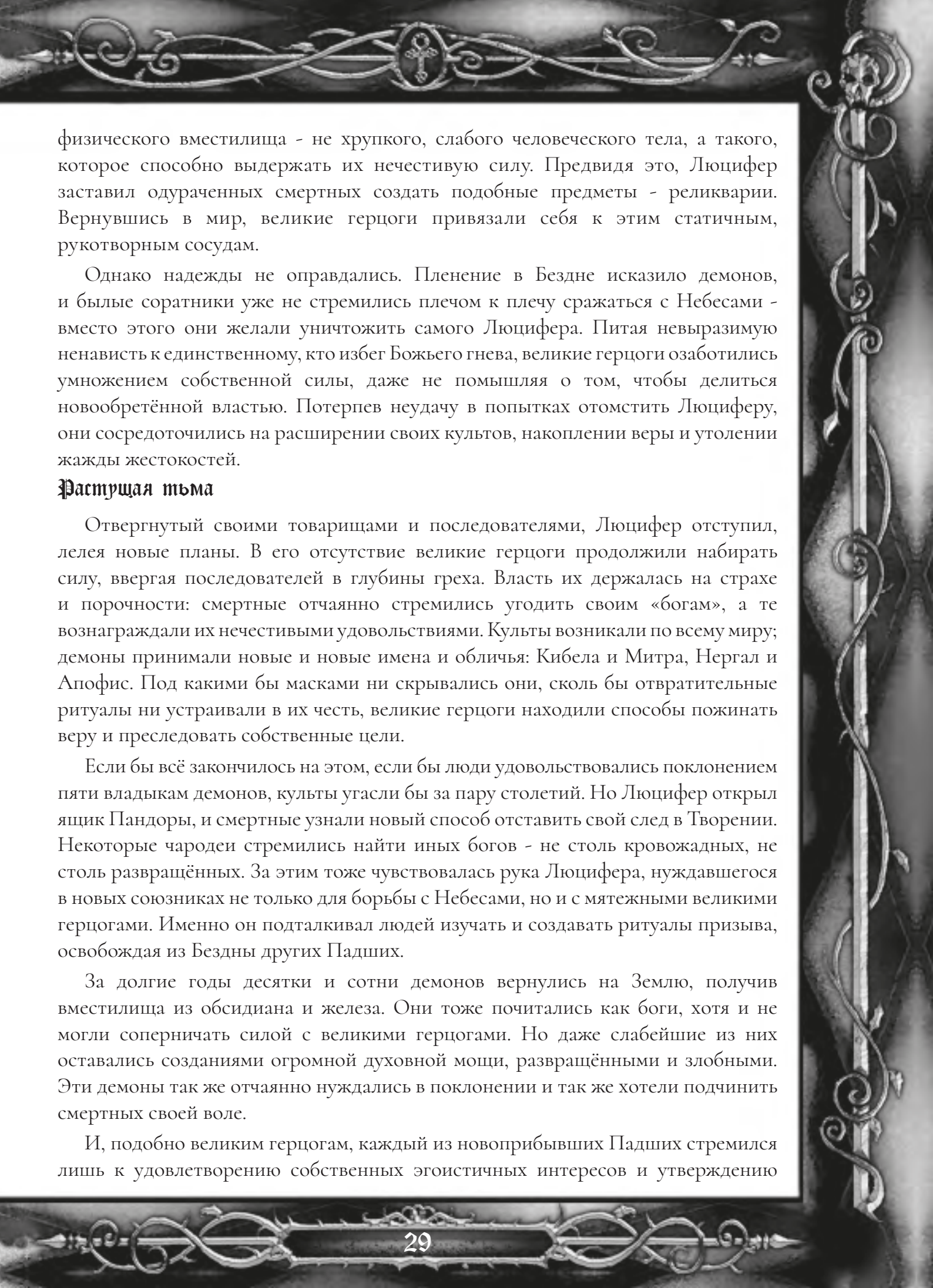
Столетия спустя после того, как Бог изгнал мятежников в Бездну, Люцифер вернулся в мир. О том, что случилось прежде, и по сей день ходит немало слухов и домыслов, но правды не знает никто. Всё это время человечество росло и развивалось, позабыв о гнёте демонов и жестокостях прошлого. Господь и Его ангелы удалились на Небеса, оставив Творение в руках смертных.

В богатых и плодородных землях Азии и Африки возникали и процветали цивилизации, и вместе с ними возникали и процветали многочисленные языческие религии и верования. Возглавляемые жрецами и чародеями - теми из смертных, кто сумел раскрыть в себе малую часть той божественности, которой обладала каждая человеческая душа - культы и секты распространялись по всему миру.

В них Люцифер разглядел силу, способную противостоять воле Божьей - поскольку эта сила тоже обладала божественной природой. С её помощью он решил сокрушить стены адской темницы и вернуть своих проклятых собратьев обратно в мир. Являясь во снах смертных по всему миру - тем смертным, что обрели особую власть над могуществом собственных душ - он шептал о богах, которые смогут возвысить человечество до невиданных высот, о богах, единственно достойных поклонения и ожидающих освобождения из тьмы, где они томятся.

Осуществление этого плана заняло много лет, но в конце концов даже самые мудрые поддались на искушения и уловки Люцифера. В пяти разных городах по всему миру жрецы воззвали к «богам», высвободив колоссальное количество веры. Подобная мощь, столь похожая на божественную силу Творца, пробила брешь в узилище Падших. Пять могучих демонов, пять великих герцогов, что служили Люциферу - Абаддон, Дагон, Асмодей, Белиал и Азраил - вновь обрели свободу.

Но за прошедшие века мироздание изменилось не меньше, чем сами демоны. Те, кто прежде был созданиями воплощённого духа, ныне стали бесплотными и бестелесными. Бездна притягивала их, и даже всей их воли не доставало, чтобы сопротивляться её мощи. Падшие не могли оставаться на Земле, не имея



физического вместилища - не хрупкого, слабого человеческого тела, а такого, которое способно выдержать их нечестивую силу. Предвидя это, Люцифер заставил одураченных смертных создать подобные предметы - реликварии. Вернувшись в мир, великие герцоги привязали себя к этим статичным, рукотворным сосудам.

Однако надежды не оправдались. Пленение в Бездне исказило демонов, и бывшие соратники уже не стремились плечом к плечу сражаться с Небесами - вместо этого они желали уничтожить самого Люцифера. Питая невыразимую ненависть к единственному, кто избег Божьего гнева, великие герцоги озаботились умножением собственной силы, даже не помышляя о том, чтобы делиться новообретённой властью. Потерпев неудачу в попытках отомстить Люциферу, они сосредоточились на расширении своих культов, накоплении веры и утолении жажды жестокостей.

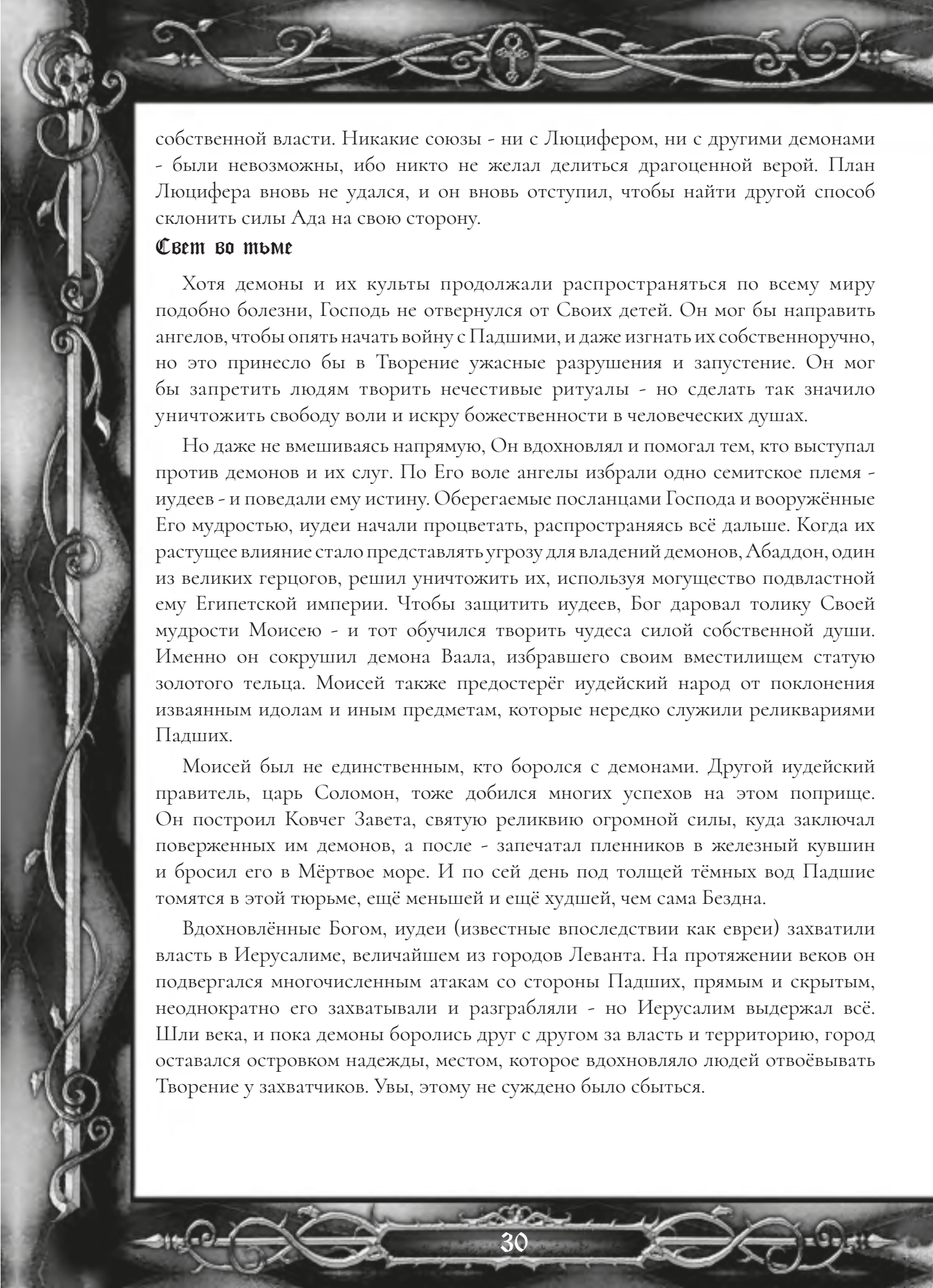
Растущая тьма

Отвергнутый своими товарищами и последователями, Люцифер отступил, лелея новые планы. В его отсутствие великие герцоги продолжили набирать силу, ввергая последователей в глубины греха. Власть их держалась на страхе и порочности: смертные отчаянно стремились угодить своим «богам», а те вознаграждали их нечестивыми удовольствиями. Культы возникали по всему миру; демоны принимали новые и новые имена и обличья: Кибела и Митра, Нергал и Апофис. Под какими бы масками ни скрывались они, сколь бы отвратительные ритуалы ни устраивали в их честь, великие герцоги находили способы пожинать веру и преследовать собственные цели.

Если бы всё закончилось на этом, если бы люди удовлетворялись поклонением пяти владыкам демонов, культы угасли бы за пару столетий. Но Люцифер открыл ящик Пандоры, и смертные узнали новый способ отставить свой след в Творении. Некоторые чародеи стремились найти иных богов - не столь кровожадных, не столь развращённых. За этим тоже чувствовалась рука Люцифера, нуждавшегося в новых союзниках не только для борьбы с Небесами, но и с мятежными великими герцогами. Именно он подталкивал людей изучать и создавать ритуалы призыва, освобождая из Бездны других Падших.

За долгие годы десятки и сотни демонов вернулись на Землю, получив вместилища из обсидиана и железа. Они тоже почитались как боги, хотя и не могли соперничать силой с великими герцогами. Но даже слабейшие из них оставались созданиями огромной духовной мощи, развращёнными и злобными. Эти демоны так же отчаянно нуждались в поклонении и так же хотели подчинить смертных своей воле.

И, подобно великим герцогам, каждый из новоприбывших Падших стремился лишь к удовлетворению собственных эгоистичных интересов и утверждению



собственной власти. Никакие союзы - ни с Люцифером, ни с другими демонами - были невозможны, ибо никто не желал делиться драгоценной верой. План Люцифера вновь не удался, и он вновь отступил, чтобы найти другой способ склонить силы Ада на свою сторону.

Свет во тьме

Хотя демоны и их культы продолжали распространяться по всему миру подобно болезни, Господь не отвернулся от Своих детей. Он мог бы направить ангелов, чтобы опять начать войну с Падшими, и даже изгнать их собственноручно, но это принесло бы в Творение ужасные разрушения и запустение. Он мог бы запретить людям творить нечестивые ритуалы - но сделать так значило уничтожить свободу воли и искру божественности в человеческих душах.

Но даже не вмешиваясь напрямую, Он вдохновлял и помогал тем, кто выступал против демонов и их слуг. По Его воле ангелы избрали одно семитское племя - иудеев - и поведали ему истину. Оберегаемые посланцами Господа и вооружённые Его мудростью, иудеи начали процветать, распространяясь всё дальше. Когда их растущее влияние стало представлять угрозу для владений демонов, Абаддон, один из великих герцогов, решил уничтожить их, используя могущество подвластной ему Египетской империи. Чтобы защитить иудеев, Бог даровал толику Своей мудрости Моисею - и тот обучился творить чудеса силой собственной души. Именно он сокрушил демона Ваала, избравшего своим вместилищем статую золотого тельца. Моисей также предостерёг иудейский народ от поклонения изваянным идолам и иным предметам, которые нередко служили реликвариями Падших.

Моисей был не единственным, кто боролся с демонами. Другой иудейский правитель, царь Соломон, тоже добился многих успехов на этом поприще. Он построил Ковчег Завета, святую реликвию огромной силы, куда заключал поверженных им демонов, а после - запечатал пленников в железный кувшин и бросил его в Мёртвое море. И по сей день под толщей тёмных вод Падшие томятся в этой тюрьме, ещё меньшей и ещё худшей, чем сама Бездна.

Вдохновлённые Богом, иудеи (известные впоследствии как евреи) захватили власть в Иерусалиме, величайшем из городов Леванта. На протяжении веков он подвергался многочисленным атакам со стороны Падших, прямым и скрытым, неоднократно его захватывали и разграбляли - но Иерусалим выдержал всё. Шли века, и пока демоны боролись друг с другом за власть и территорию, город оставался островком надежды, местом, которое вдохновляло людей отвоёвывать Творение у захватчиков. Увы, этому не суждено было сбыться.

Развращение Европы

Когда демоны вернулись в мир, их деятельность сосредоточилась в основном в районе Африки, Малой Азии и Ближнего Востока. Конечно, строгих ограничений не было, и они могли - и появлялись - везде, где недалёкие смертные призывали ужасные силы из-за границ мира. Поскольку в Европе долгое время не возникало крупных цивилизаций, а следовательно, и достаточно больших культов, Падшие питали к ней мало интереса.

Однако и это в конце концов изменилось, и когда Европа стала играть ведущую роль в мире, демоны устремились туда.

Греция

За сотни лет до рождения Христова Греция стала выдающейся державой в Европе бронзового века. В её полисах - городах-государствах - сложилась единая культура, в основе которой лежали упорядоченность и знания - в противовес хаосу и невежеству варварства (по крайней мере, с точки зрения самих греков). И хотя полисы вели войны друг против друга столь же часто, сколь и заключали союзы, у них было много общего. В том числе религия, включавшая обширный пантеон богов и богинь.

Для демонов, призванных местными чародеями и культистами, Греция стала настоящей находкой. Гораздо удобнее и проще было использовать уже существующую систему традиций и верований, нежели создавать новую с нуля. Многие из Падших, проникших в греческий пантеон, заново открыли для себя сотрудничество и конкуренцию. Если в других местах им приходилось яростно соперничать за ресурсы и верующих, то здесь смертные поклонялись всем божествам одновременно. Даже когда люди предпочитали одного бога прочим, они не отворачивались от остальных.

Как только нужда в открытой войне отпала, конкуренция между демонами приняла иные формы. По-прежнему желая править, а не подчиняться, они, однако, видели иные варианты достижения этой цели. В Греции обитало достаточно много Падших, пускай их едва ли можно было назвать союзниками. Скорее они были более-менее стабильной группировкой, соперничавшей между собой в границах многих полисов.

По мере того как демоны, царившие в Греции, процветали, те, кто оставался за её пределами, искали способы вырвать веру и могущество из когтей соперников. В мифах и легендах таким неудачникам отводилась роль чудовищ и злокозненных духов - если о них вообще вспоминали. Стремясь найти собственный источник веры, эти Падшие обратили свой взгляд на цивилизацию, способную дать им не только духовную, но и мирскую силу, чтобы сокрушить греческие культы. Этим источником стал Рим.

Личины и маски

Некоторые инквизиторы заявляют, что все языческие божества на самом деле демоны, стремящиеся украсть людские души у Бога и Церкви. Они ошибаются. В действительности большинство языческих богов - это иные создания, природы которых Церковь не понимает, а потому боится. Духи, фэа, даже вампиры - объединить их в одну категорию невозможно хотя бы потому, что каждый преследует свои собственные цели. Однако среднестатистический обитатель средневековой Европы едва ли отличит бога от демона - и многие Падшие приняли на вооружение подобную тактику.

Демоны проникают в языческие культы и секты и, используя свои сверхъестественные силы, убеждают смертных, что являются аватаром или воплощением какого-либо божества. Хотя некоторые отказываются верить этому - и нередко расплачиваются жизнью за подобный скепсис - многие не замечают лжи и принимают слова обманщика за чистую монету.

Важно помнить, что демоны - не боги, а боги не являются «настоящими» демонами. Притязания Падших на божественный статус безосновательны. Большинство смертных, которые поклоняются языческим божествам, поклоняются именно им, и только отдельные культы, развращённые демоническим влиянием, почитают инфернальное чудовище под маской.

В Тёмные века языческая вера ещё жива, и многие персонажи придерживаются её - а некоторые даже черпают в ней особые силы. Почти все они, за редким исключением, не поклоняются Падшим. Их дары отличны от демонических аркан, их души не поражены порчей Муки. Ваш маг-Вальдерман - не безумец и не раб демона (если только вы сами этого не хотите).

Безусловно, герой, узнавший о том, что некоторые его товарищи по вере обмануты кознями Падших, таит в себе массу сюжетных возможностей. Такой персонаж может начать сомневаться в собственных взглядах и пытаться понять, какие из них истинны, а какие извращены демонами. Однако говорить игроку: «Твой персонаж на самом деле безумный культист» - плохая идея, и Рассказчикам не стоит прибегать к подобному приёму.

Союз чудовищ

В числе демонов, не попавших в греческий «пантеон», были и два самых могучих - Абаддон и Асмодей. Их присутствие в местных верованиях было исчезающе малым; к тому же оба великих герцога представлялись сущностями безусловно злыми. Небольшое число почитателей не приносило им того количества веры, которое могло бы удовлетворить их амбиции. Именно поэтому оба они - и каждый по отдельности - желали главенствовать над прочими демонами в Греции.

Столь удивительное единодушие, вкупе с взаимной ненавистью и недоверием, позволило великим герцогам отложить свои разногласия и объединиться, чтобы уничтожить греческие полисы и власть демонов, стоящих за ними. Со времён войны с Небесным воинством, это был, пожалуй, первый настоящий союз между Падшими. Впервые они трудились сообща, а не бились друг с другом.

С нечеловеческим терпением великие герцоги ожидали подходящей возможности. Прошли столетия, прежде чем в 4 веке до н.э. их внимание пало на развивающуюся культуру недалеко от Греции. Это молодое государство обладало как военным, так и интеллектуальным потенциалом, и называлась Римом. Подобно грекам, римляне поклонялись обширному пантеону богов и духов, и некоторые демоны уже успели проникнуть в него. Тем не менее влияние их было намного слабее, нежели в греческих полисах.

Абаддон и Асмодей быстро взяли Рим под свой контроль; прочие демоны либо стояли в стороне, либо не смогли соперничать с новыми культами и оказались уничтожены. Разумеется, этот процесс занял долгое время, но что значило время на Земле по сравнению с бесконечностью в бездне Ада?

Впрочем, просто влияния на Рим было недостаточно: великие герцоги желали уничтожить Грецию и воцариться над руинами. Используя свои силы и умело манипулируя политической обстановкой, они спровоцировали Пелопоннесскую войну между Афинами и Спартой. Более незаметные действия были затруднены из-за других демонов, обитавших в этом районе. Борьба обескровила греческие полисы: Афины потерпели сокрушительное поражение, а Спарта не смогла закрепить полученное преимущество - и в итоге Греция оказалась завоёвана набравшей силу Македонией (опять же, под управлением великих герцогов). Римская держава не преминула воспользоваться этим и вскоре взяла весь регион под свой контроль. Абаддон и Асмодей сразили ослабленных соперников и захватили их культы.

Теперь великие герцоги контролировали величайшую державу во всей Европе, далёкую от устоявшихся владений других демонов в Африке и Малой Азии, и приступили к упрочению своей власти. Существенную трудность представлял римский сенат - и сама идея концентрации значительной власти в руках народа (по крайней мере, богатой и образованной знати), а не жречества. Спровоцировав гражданскую войну, демонические повелители Рима добились его превращения из республики в империю. Первым римским императором стал Октавиан - послушная марионетка великих герцогов.

Тогда как римская республика не отличалась экспансионистской политикой, империя превратилась в громадную военную машину, подчинившую своему владычеству не только Европу, но и территории Африки и Малой Азии. Армии Рима пересекали континенты в поисках новых земель, ресурсов и рабов - и

смертных, которые могли бы присоединиться к демоническим культам. В числе первых жертв римских завоеваний оказались и евреи, к которым Абаддон и Асмодей питали особенную ненависть. Иерусалим был разграблен, а его жители - убиты или угнаны в рабство. По мере расширения империи, не испытывавшей недостатка в разнообразных божествах, в неё также начали проникать и другие демоны. Великие герцоги терпели этих приживал: уничтожить их было бы сложнее и затратнее, нежели терпеть мелкое воровство.

Под влиянием демонов и под властью их жрецов развращённость империи возросла многократно. Превратившись в упадническое, алчное государство, Рим опустошал подвластные ему провинции в невиданных доселе масштабах. Сложно сказать, насколько большую роль в этом процессе сыграла демоническая порча; в конце концов, грех был придуман людьми. Но, безусловно, участие великих герцогов в ускорении данного процесса неоспоримо: кровавые гладиаторские бои, разнузданные оргии и небывалые излишества стали неотъемлемой частью обрядов, посредством которых смертные отдавали им свою веру. Идолы языческих богов стояли в каждом доме, храме или публичном месте - не реликварии, но глаза и уста Падших.

По мере того как империя росла и ширилась, всё больше демонов стало собираться в ней, занимая места под масками римского пантеона и питаясь верой её жителей. Волей-неволей им пришлось прийти к шаткому перемирию, изредка нарушаемому конфликтами за власть и ресурсы. В ряде случаев великие герцоги уничтожали тех выскочек, которые забирали себе слишком много веры или действовали слишком открыто. В конце концов все демоны Рима выстроили своеобразную иерархию - подобие той, что существовала до Падения. Несмотря на взаимную неприязнь, сотрудничество было приоритетнее открытой вражды - как для великих герцогов, так и для всех прочих.

Подобное сотрудничество принесло и дальнейшие плоды в виде постоянного притока верующих и богатых возможностей, позволивших Падшим утолять свои извращённые желания. Если бы этот союз продолжил существовать, Творение обратилось бы в пустыню уже через пару столетий.

Возрождение христианства

С течением времени из угнетаемой иудейской веры возникло новое учение, новая религия. Последователи пророка, называемого Иисусом Христом, не просто призывали к восстанию против власти Рима - что само по себе было весьма скверно - но и утверждали, что все римские боги являются не просто злом, а лже-богами и обманщиками. Не меньшую опасность для демонов представляла вера христиан в божественность человека и в связь между Богом и людьми. Всё это противоречило тем убеждениям, которые сами они настойчиво вкладывали в умы своих служителей - о том, что боги отличаются от смертных и превосходят

их, а потому заслуживают поклонения и почитания.

Великие герцоги пытались противостоять стремительно распространяющемуся христианству, уничтожая каждую новую общину, но все их усилия ни к чему не привели. Истории о Христе и его учениках проникли во все уголки цивилизованной Европы. Вне зависимости от того, сколько христиан погибло на аренах или от рук римских солдат, всё больше людей обращалось в христианскую веру. Глядя, как растёт число приверженцев нового учения, Падшие уstraшились - за этим они прозревали руку и замысел Господа. Империя слабела; демоны посвящали все свои силы и время борьбе за умы и души смертных, но не смогли предугадать, откуда будет нанесён решающий удар.

В 305 году н.э. Рим управлялся тетрархией - советом из четырёх императоров, каждый из которых являлся марионеткой одного из Падших. В их числе был и Константин, слуга Асмодея, желавшего передать своему ставленнику всю полноту власти. Абаддон и его союзники, напротив, стремились предотвратить подобный исход - поэтому они склонили трёх других императоров отослать Константина в отдалённую провинцию под названием Британия. Это привело Асмодея в ярость - компромиссы и политические игры порядком утомили великого герцога. Он велел Константину вернуться обратно и начать гражданскую войну против правящего триумvirата. Константина поддержала часть армии и демоны, союзные Асмодею (разумеется, тайно), но даже несмотря на это, противостояние грозило обернуться поражением - на стороне Абаддона была не только значительная военная мощь, но и большее число верующих.

Однако произошло нечто неожиданное: во сне Константину явился Господь и обещал ему победу - но лишь в том случае, если он употребит её во благо. После этого император уверовал - и повёл солдат в бой под христианским знаменем. Преисполнившись святой решимости, войска Константина взяли Рим, изгнав оттуда его соперников - и их богов. Под его управлением христианство стало официальной религией Римской империи, а поклонение всем без исключения языческим божествам было объявлено вне закона. Рушились алтари и храмы - и вскоре демоны обнаружили, что поток веры начал иссякать. Процесс занял некоторое время: многие римляне тайно продолжали чтить старых богов, но с каждым днём их становилось всё меньше. Вслед за этим пришёл конец хрупкому перемирию - и Падшие вновь сцепились друг с другом.

Демоны и история

Любой из демонов, находящихся в Европе на данный момент, в ответ на вопрос о событиях прошлого расскажет (если, конечно, его удастся заставить говорить правду) примерно о том же, что написано выше. Но, как известно любому диаболоисту, демоны не подчиняют себе судьбу, не контролируют и едва ли направляют события, изменяющие мир. Это же касается и человеческих судеб - разве что кто-то даст им своё позволение.


И в этом тоже есть свой смысл. Да, некоторые демоны оказывали влияние на ход человеческой истории - но это вовсе не означает, что людям в этом случае отводилась роль пассивных наблюдателей. Просто-напросто где-то когда-то один человек (или несколько) сделали что-либо для самого демона или для его слуги. Вероятнее всего, то была помощь в выполнении некой задачи, не имеющей ничего общего с войнами или политикой. Но, как известно, один маленький камешек может стать началом лавины.

Тёмные века

В течение многих лет даже величайшие из демонов были низведены до жалкого состояния, вынужденные выживать за счёт крох веры от стремительно угасающих культов и наблюдать, как христианство стремительно завоёвывает земли Европы. Когда Константин основал свою столицу, святой град Божий, названный в его честь, казалось, что вторая попытка Люцифера взять реванш окончилась ещё более плачевно, нежели первая.

Даже под защитой христианской веры Рим не устоял против натиска готов, гуннов и других варваров. В прежние времена от внешних врагов его защищала мощь демонических покровителей, которых теперь не стало. На смену Римской пришла Византийская империя, взявшая под контроль большую часть её территорий. Это и ознаменовало собой начало Тёмных веков - времени, когда Европа оказалась разобщена и раздроблена, и на смену прежнему порядку пришёл хаос.

При других обстоятельствах подобный хаос стал бы источником неисчислимых возможностей для Падших. Когда, как не в эпоху перемен, смертные столь же отчаянно нуждаются в защите и наставлениях тех, кто (по собственным уверениям) является высшим существом? Но нужда и смятение заставляли демонов совершать такие ошибки, от которых прежде их предостерегало нечеловеческое терпение и опыт. Рассудив, что страх и жадность более эффективны, нежели любовь и надежда, они использовали эти инструменты в поисках новых верующих. Они уничтожали деревни и убивали людей, а после требовали жертв и поклонения взамен на «безопасность»; они по привычке собирали культы и подталкивали их к захвату мирской власти и ресурсов.



Но теперь смертные больше не видели в демонах ничего божественного - они видели чудовищ, от которых следовало бежать в страхе, но не поклоняться. Творимые Падшими зверства лишь оттолкнули людей ещё дальше, под защиту христианства, что проповедовало отвержение зла, а не служение ему. Вера не исчезла - вот только доставалась она той силе, что была блага и святая.

Лишившись веры, многие демоны начали исчезать - не погибая, но погружаясь в глубокий сон в недрах своих реликвариев. По мере того как число активно действующих Падших сокращалось, у оставшихся появлялось больше пространства для манёвров и возможностей для поиска новых последователей. Однако своими поступками они отпугивали возможных верующих куда чаще, нежели привлекали. Те из демонов, что сохранили своё присутствие в эпоху Тёмного Средневековья, имели весьма небольшие культы и почитались лишь горсткой глубоко безумных фанатиков. Но по прошествии веков, когда к иудаизму и христианству в их отрицании демонов присоединился ислам, даже подобные культы стали редкостью.

Великие герцоги оставались в числе тех немногих, кто даже теперь продолжал свои попытки ниспровергнуть Божий замысел, и сила их по-прежнему на порядок превосходила любого из Падших, за исключением самого Люцифера. Абаддон сосредоточил внимание на Германии и привлёк на свою сторону несколько племён викингов-берсерков. Дагон и Асмодей отступили в Азию, где авраамические религии имели гораздо меньшее влияние, а Азраил - к далёким берегам Северной и Южной Америки.

Белиал, однако, не пожелал скрываться, разослав слуг по всей Европе в поисках оружия и возможных преимуществ в борьбе со своим главным противником. Тем неожиданнее оказалось, что это преимущество он обнаружил в самом христианстве. По мере того как христианская вера распространялась всё дальше, она неизбежно начинала конфликтовать с исламом и иудаизмом за право играть ведущую роль в политике европейских государств. В этом Белиал разглядел возможность настроить слуг Господа друг против друга и поручил своим рабам стравливать все стороны конфликта. Его реликварий был погребён в земле самого Иерусалима, и именно Иерусалим стал полем битв между армиями христиан и мусульман, получивших название крестовых походов.

Но даже когда слуги Господа убивали друг друга - к вящей радости Падших - смертные оставались верны Его заповедям. Пусть даже некоторым из демонов удалось развратить слуг Церкви, соблазнив их мирской властью и удовольствиями, и заставить их отвернуться от Бога - сама Церковь осталась неподвластна порче. Несмотря на все усилия, Падшие не могли исказить христианство и заполучить в своё распоряжение легионы верующих, в которых они столь отчаянно нуждались.

Таким образом, в Средние века демоны в массе своей пребывали в жалком

состоянии, ради выживания цепляясь за любую, даже самую крошечную возможность. Их культы были малочисленны и слабы, от их могущества остались лишь воспоминания. Вера в Бога оставалась сильна, даже несмотря на пороки священников и жестокости сильных мира сего. Казалось, конец не за горами, и скоро все Падшие исчезнут с лица земли, возвратившись обратно в Ад. Но Люцифер явился вновь.

Падение Константинополя

В 1204 году н.э., в ходе Четвёртого крестового похода был взят Константинополь: армии крестоносцев разграбили и сожгли первый христианский город. По всей Европе демоны ликовали, глядя, как обращается в пыль наследие Константина. Но вскоре стало ясно, что виной всему не просто человеческая слабость - иная рука виднелась в узорах разрушений и хаоса. А после каждый из Падших получил видение, посланное самим Люцифером. «Символ владычества Господнего пал, - говорил он. - А мы по-прежнему здесь».

После падения Константинополя для демонов наступил новый золотой век - пусть даже золото это порядком поистёрлось и потускнело. Наконец им выпал шанс отомстить Богу и поработить человечество в отместку за все пережитые муки, но шанс этот легко может оказаться последним. Почти три десятилетия Падшие плели свои сети, опутав ими всю Европу и Азию в стремлении захватить весь мир. Пускай они малочисленны, но сила их возросла; пускай их слуги - безумцы, но облечённые властью и горящие преданностью.

Теперь настало время обрушить звёзды с небес, сжечь Творение дотла и бросить пепел в лицо Создателю.

Природа зла

Люди и сверхъестественные создания могут спорить о природе демонов, их нравственном облике и их целях, однако сами Падшие твёрдо знают, что они являются созданиями абсолютного зла. Теология - досужие вымыслы скучающих смертных; лишь демонам известна подлинная история Творения, ведь это они создавали мир и знают его, как никто другой.

Следующая информация о демонах Мира Тьмы противоречит не только взглядам прочих обитателей средневековой Европы, но также некоторым материалам, представленных в других книгах по Тёмным векам. Причина этого - ошибочные предпосылки и ложные утверждения, бытующие в той или иной среде; и в данных книгах отражено именно это.

И, конечно, стоит помнить, что для каждой конкретной игры по Тёмным векам в первую очередь важны её собственные тема и настроение. Так, демоны в истории о магах будут представлены иначе, нежели в истории об инквизиторах, поскольку и в том, и в другом случае inferнальные персонажи играют различные роли и

следуют различным правилам.

Сведения о Падших в этой книге во многих отношениях существенно отличаются от имеющихся в других источниках и потому могут казаться неуместными в некоторых кампаниях. Помните - «Улов дьявола» написан в первую очередь для того, чтобы помогать Рассказчикам, а не устанавливать для них ограничения. Если какие-то из описанных здесь элементов не нравятся или не подходят вам, смело изменяйте или игнорируйте их.

Пророчество Стражей

Тридцать лет назад теург по имени Песнь Теней передал племенам гару десять пророчеств - десять знамений грядущего Апокалипсиса. Мало кто, однако, отнёсся к этому всерьёз - вплоть до разграбления Константинополя несколько лет назад. Падение великого города ознаменовало исполнение пророчества Стражей¹, первого из десяти знамений.

Возросшая с тех пор активность демонов, многие из которых вновь объединились под руководством Люцифера, не ускользнула от внимания гару. Что это - совпадение или одно из тех событий, которые предсказал Песнь Теней? Природа пророчества, впрочем, оставляет простор для толкований. Важно то, что в течение тридцати лет гару ожидали наступления Апокалипсиса, а Падшие всеми силами стремились устроить Ад на Земле. И те, и другие узнали друг о друге - и отнюдь не преисполнились дружеских чувств.

С точки зрения оборотней демоны - необычайно могучие и злокозненные бейны, а их смертные рабы и слуги - фоморы. Но в отличие от прочих бейнов, демоны редко появляются в Умбре, сосредотачивая свои силы более на развращении человеческого общества, нежели на прямой вреде Гайе. Это означает, что гару должны выработать новую стратегию для борьбы с ними, поскольку испытанные временем приёмы просто-напросто не действуют. Но, так или иначе, перевёртыши обязаны встать на пути адских отродий - иначе Апокалипсис неизбежен.

¹ Речь идёт о Стражах Людских - племени гару, впоследствии известном как Ходящие по Стеклу (прим. переводчика)

Для самих Падших гару - загадка, поскольку во время их войны с Небесами подобных созданий попросту не существовало. Тем не менее исходящая от них опасность и та лёгкость, с которой они бросают вызов власти демонов, заставляет последних всеми силами стремиться к уничтожению оборотней. Это, впрочем, задача не из лёгких - даже самый могучий раб не сможет выстоять против убийственной мощи людей-волков. Демоны вынуждены сражаться с ними самостоятельно со всеми вытекающими рисками. Хотя кардинальная разница мировоззрений и привычек делает встречи между гару и Падшими событиями редкими, но если это происходит, сопутствующий хаос и кровопролитие способны заставить самого Всевышнего отвернуться в ужасе.

Норча

Когда речь заходит о демонах, важно помнить, что все они являются созданиями чистого духа, пусть даже дух этот искажён небывалой порочностью. Те из них, кто обитает в мире, как правило, имеют то или иное физическое вместилище (см. ниже раздел «Слабости плоти»), в которое они вселяются после своего возвращения из Бездны.

Будучи духовными сущностями, демоны мало подвержены влиянию физических законов вроде гравитации и могут не бояться обычных мечей и стрел. Правила, которым они подчиняются, написаны рукой Самого Творца, а также их собственными тёмными помыслами и желаниями. По этой причине демоны обладают такими качествами, которыми не обладает ни один другой обитатель Мира Тьмы, а также связаны ограничениями, неведомыми более никому.

На крыльях песни

Элохим, ангелы, были первым творением Бога, созданным из небытия на заре времён. Наделённые огромной силой - хотя и не обладавшие божественной искрой - они создали мир, своей волей сформировав ткань бытия из материи, духа и сущности. Это не означает, что Элохим были всемогущи, ибо всемогущество - удел одного лишь Господа. Их суть и их предназначение пролагали границу, за пределами которой их силы уступали силам их собратьев. Так, ангел земли, создававший горы и долины, мог бы слагать музыку сфер или вдыхать жизнь в животных, но его творения были бы менее совершенны, нежели у тех, в чьи обязанности входило подобное.

Будучи теми, кто созидал Творение, Элохим обладали многими божественными свойствами. Они не имели тел: их суть составляли чистая воля, разум и дух. Они с лёгкостью могли проходить сквозь толщу камня или опускаться на дно морское, никоим образом не подвергаясь воздействию окружающего мира. Их обличья очертаниями напоминали человеческие фигуры с крыльями, порой обнажённые,

порой облачённые в простые одежды, в зависимости от их собственных желаний. Их разум не поддаётся описанию в рамках человеческих о нём понятий: совершенный, лишённый присущих плоти ограничений. Точно так же ангелы обладали совершенством чувств и были исполнены любви, проистекающей из их душ и незапятнанной слабостями смертного тела.

После начала мятежа ангелы и демоны были вынуждены столкнуться не только в царствах духа, но и в материальном плане. Большинство битв той эпохи происходило в самом Творении, и шрамы их до сих пор можно обнаружить в потаённых глубинах мира. Прежде бывшие бесплотными духами, теперь ангелы и демоны научились создавать для себя тела - воплощённые в Творении материальные отражения их природы. По обыкновению то были безупречно красивые человекоподобные формы, хотя некоторые из демонов (и даже кое-кто из ангелов) принимали облик нечеловеческий и даже чудовищный. Такие тела состояли не из плоти и крови, а из духовной субстанции, которая отражала природу и суть своего создателя; так, демон морей мог иметь тело из воды и пены, а ангел недр - из золота и железа. Эта субстанция не была подвержена действию времени или недугам плоти и не мешала ангелам и демонам воздействовать своей волей на ткань бытия.

Хотя каждая из сторон отрицает это, между ангелами и демонами в то время было много общего. Их взгляды и духовная природа различались, но их способности были почти одинаковы: многое из того, что мог сделать ангел, мог и демон. Разумеется, последние освоили немало уловок, недоступных первым, ввиду своих извращённых экспериментов и готовности прибегать к лжи и обману. Ангелы, со своей стороны, опирались на безграничную мощь и волю Создателя, а не вырывали веру у порабождённых смертных, и это делало их сильнее Падших. А после того как мятежники были изгнаны в Ад, ангелы и демоны стали в корне отличны друг от друга.

Удобные ярлыки

От природы будучи созданиями духа, ангелы и демоны, в отличие от смертных, не имеют пола. Тем не менее большинство демонов воспринимают себя как мужчин или женщин (а кое-кто - как бесполох, многополох или неопределённого пола). Однако это утверждение имеет отношение к их личности и взглядам, а не к их биологии; демоны могут менять свой видимый пол по собственному желанию.

Притяжение Бездны

Ад - это бесконечная пустота, что лежит за пределами мира. Хотя демоны изначально также возникли вне границ Творения, они пришли с Небес, отличающихся от него во всех отношениях. Природа Бездны целиком и полностью

чужда и враждебна как ангелам, так и демонам. Чтобы существовать в подобном месте, необходимо изменить собственную суть, приспособить её к этому диктату небытия. В случае с Падшими часть таких изменений была внесена Богом в качестве Его наказания, а часть - стала итогом их стремления выжить. После изгнания демоны в большей степени сделались порождениями Ада, нежели Творения. Те, кто спустя тысячелетия смог вернуться на Землю, обнаружили, что их изменившаяся природа налагает на них новые ограничения.

По воле Божьей Падшие были отторгнуты от Творения и заперты в Бездне, покинуть которую они не могут самостоятельно. До самого Судного дня её двери намертво скованы силой Творца, и ничто в мире не способно отомкнуть их - ни изнутри, ни снаружи. Одни лишь смертные могут вызвать демонов из Ада благодаря той частице божественного начала, что обретается в их душах. Человеческой воле, направленной ритуалом, закланием и, возможно, толикой безумия, под силу на мгновение пронзить стены Бездны. Падшие, чьё имя обычно звучит в ходе этих ритуалов, возвращаются в мир - и Бездна вновь смыкается за их спинами.

Но даже после своего освобождения демон по-прежнему чувствует, как зывает к нему Ад, а Творение отвергает его исковерканный дух. Со страшной силой Бездна притягивает Падших обратно, и чтобы сопротивляться её влиянию, им необходимо отыскать материальное вместилище, которое будет удерживать их. Для этой цели подойдёт как человеческое тело, так и неодушевлённый предмет (подробнее см. ниже).

Ритуалы призыва предназначены в том числе для того, чтобы смягчить это притяжение хотя бы на короткий срок. Во многих из них также задействованы потенциальные сосуды (например, обсидиановая статуя или одурманенная наркотиком жертва), в которые демон может вселиться прежде, чем его вновь затянет обратно в Ад. В других ритуалах используются защитные круги или магические печати, пропитанные духовными энергиями самого заклинателя. Молва гласит, что таким образом заклинатель может уберечь себя от гнева демона - но молва ошибается. Круги и печати защищают не смертного, а демона, ограждая его от притяжения Бездны и позволяя оставаться в Творении до тех пор, пока он не пересекает очерченной границы. Неопытные чародеи (и те, кто склонен полагаться на слухи) подчас усваивают на собственном опыте, сколь опасны бывают Падшие.

Будучи призванными, демоны появляются в Творении в своей духовной форме, порой видимой, порой незримой. Нередко лишь собственные слуги и люди, наделённые особым даром, могут видеть Падшего, в то время как остальные воспринимают его как смутный образ. Прежде демоны были столь же прекрасны, сколь и ангелы, однако мятеж и заточение в Аду изменили их до неузнаваемости.

Все их грехи и злодеяния воплотились в их облике, и одного взгляда на подобный ужас для смертных подчас достаточно, чтобы лишиться рассудка. Падшие, все без исключения, чудовищны: некоторые выглядят как гиганты с рогами и нетопыринными крыльями, покрытые чешуёй и иخورом (какими их обычно рисуют священники); другие - как порождения ночных кошмаров (пульсирующие комья плоти, усеянные глазами; скопления склизких щупалец; озёра горячей тьмы, парящей в воздухе - каждый такой образ неповторим и непередаваемо отвратителен). Некоторые редкие демоны ухитряются сохранять ангельские черты (например, прекрасные лица и птичьи крылья), однако любой, кто сумеет заглянуть под эту маску, увидит гноящиеся, обгорелые перья, кровь, сочащуюся из безумных глаз, и зло, пятнающее украденное величие.

Если Падший не возвращается обратно в Ад вскоре после своего явления в мире, если заклинатель не терпит неудачу (или не убегает с криком, увидев, что за тварь явилась на его зов), перед ним встаёт ещё одна проблема - жгучая, всепоглощающая потребность в человеческой вере.

Сила имён

Акт творения - это нечто большее, нежели просто формирование чего-либо из материи или духа. Это наречение имени - ибо в начале было Слово, и Слово было Бог. Слово - тайное имя - является подлинной сутью каждого существа, каждого предмета и каждой идеи. Создавая Элохим, Бог даровал каждому из них Истинное имя, что содержало их духовную суть, личность и предназначение. Когда Падшие восстали против Творца, они отреклись от своего предначертания - и их Истинные имена изменились. Когда они оказались заперты в Аду, эти изменившиеся имена были внесены в летопись мира - и, хотя ни одно из них не предназначалось для человеческих глаз, случай и козни Люцифера привели к тому, что часть оказалась в руках смертных.

Истинное имя демона - ключ к его личности. Оно представляет собой нечто большее, нежели просто набор звуков и букв, подчас включая жесты, мысли и определённые эмоции, испытываемые в процессе произнесения. Сами Падшие с лёгкостью могут называть чьё-то Истинное имя, в отличие от людей, которые с трудом воспринимают большую часть этой информации. Однако даже фрагменты Истинного имени обладают определённой силой, и заклинатели используют их в качестве неотъемлемой составляющей ритуалов призыва и подчинения.

Демоны тщательно оберегают свои Истинные имена, и тому есть веская причина. Любой, кто владеет Истинным именем Падшего, может принудить его владельца к покорности или даже заставить вернуться в глубины Ада. Поскольку такие имена обычно состояются из отдельных частей, смертные, призывающие демона с их помощью, редко выживают.

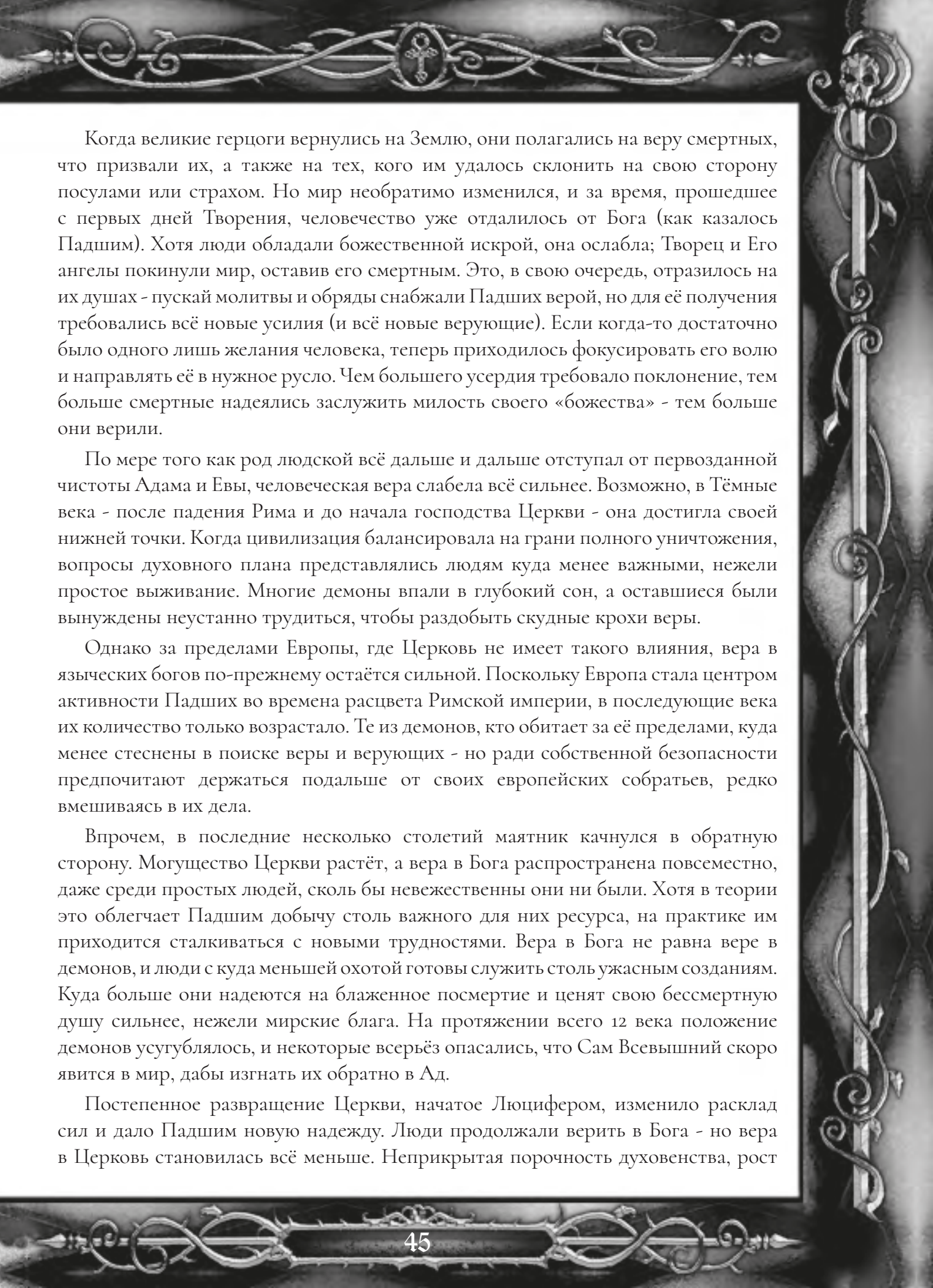
Имея дело с людьми или со своими братьями, Падшие предпочитают использовать Небесные имена. Эти имена больше похожи на обычные, пусть и с некоторой толикой возвышенности. Хотя знающие могут использовать Небесное имя в качестве подсказки для выяснения Истинного имени, одного его недостаточно, чтобы получить власть над демоном. Падшие способны общаться друг с другом при помощи Небесных имён; точно так же демон может слышать и смертного, назвавшего его имя - и ответить тому. Как правило, ни к чему хорошему это не приводит.

Если записи об Истинных именах редки, то Небесные имена демонов можно найти во всех уголках Европы. Их списки есть и в церковных архивах, и в гримуарах магов, и даже в местных преданиях и легендах. Так, хотя Истинное имя Сатаны неизвестно никому, его Небесное имя поминают все по сотне раз на дню. Впрочем, мудрые чародеи и инквизиторы избегают произносить даже их, используя вместо этого иносказания и прозвища. Тот, кто решит назвать вслух Небесное имя Белиала или Асмодея, рискует закончить весьма плачевным образом.

Жажда веры

Сила, позволившая Падшим восстать против Бога, кроется в смертных. Сотворённые по образу и подобию Господа, все люди - даже самые злобные и порочные - несут в себе искру божественного начала. Именно эта сила позволяет некоторым из них повелевать силами природы, изучать магию и призывать демонов. В большинстве своём, однако, смертные высвобождают лишь малую её часть в форме веры - убеждённости и поклонения высшей силе, будь то Творец, языческое божество или демон.

Сами по себе ангелы не обладают божественной мощью; они лишь направляют её, подобно линзам, что фокусируют ослепительный свет Творца. Когда демоны восстали, Бог отвратил от них Свой лик и отказал в Своей щедрости. Чтобы продолжать войну с Небесами, мятежники были вынуждены искать иной источник силы. Они использовали божественность человеческих душ, их скрытый потенциал. Хотя один смертный - не более чем слабый огонёк по сравнению с пылающей мощью Творца, несколько преданных верующих способны дать демону достаточно сил. До тех пор, пока люди не осознали уродливую суть Падших и не отвернулись от них, Небесное воинство не могло одержать победу.



Когда великие герцоги вернулись на Землю, они полагались на веру смертных, что призвали их, а также на тех, кого им удалось склонить на свою сторону посулами или страхом. Но мир необратимо изменился, и за время, прошедшее с первых дней Творения, человечество уже отделилось от Бога (как казалось Падшим). Хотя люди обладали божественной искрой, она ослабла; Творец и Его ангелы покинули мир, оставив его смертным. Это, в свою очередь, отразилось на их душах - пускай молитвы и обряды снабжали Падших верой, но для её получения требовались всё новые усилия (и всё новые верующие). Если когда-то достаточно было одного лишь желания человека, теперь приходилось фокусировать его волю и направлять её в нужное русло. Чем большего усердия требовало поклонение, тем больше смертные надеялись заслужить милость своего «божества» - тем больше они верили.

По мере того как род людской всё дальше и дальше отступал от первоначальной чистоты Адама и Евы, человеческая вера слабела всё сильнее. Возможно, в Тёмные века - после падения Рима и до начала господства Церкви - она достигла своей нижней точки. Когда цивилизация балансировала на грани полного уничтожения, вопросы духовного плана представлялись людям куда менее важными, нежели простое выживание. Многие демоны впали в глубокий сон, а оставшиеся были вынуждены неустанно трудиться, чтобы раздобыть скудные крохи веры.

Однако за пределами Европы, где Церковь не имеет такого влияния, вера в языческих богов по-прежнему остаётся сильной. Поскольку Европа стала центром активности Падших во времена расцвета Римской империи, в последующие века их количество только возрастало. Те из демонов, кто обитает за её пределами, куда менее стеснены в поиске веры и верующих - но ради собственной безопасности предпочитают держаться подальше от своих европейских собратьев, редко вмешиваясь в их дела.

Впрочем, в последние несколько столетий маятник качнулся в обратную сторону. Могущество Церкви растёт, а вера в Бога распространена повсеместно, даже среди простых людей, сколь бы невежественны они ни были. Хотя в теории это облегчает Падшим добычу столь важного для них ресурса, на практике им приходится сталкиваться с новыми трудностями. Вера в Бога не равна вере в демонов, и люди с куда меньшей охотой готовы служить столь ужасным созданиям. Куда больше они надеются на блаженное посмертие и ценят свою бессмертную душу сильнее, нежели мирские блага. На протяжении всего 12 века положение демонов усугублялось, и некоторые всерьёз опасались, что Сам Всевышний скоро явится в мир, дабы изгнать их обратно в Ад.

Постепенное возвращение Церкви, начатое Люцифером, изменило расклад сил и дало Падшим новую надежду. Люди продолжали верить в Бога - но вера в Церковь становилась всё меньше. Неприкрытая порочность духовенства, рост

числа ересей, нападения сверхъестественных тварей на простых людей - всё это порождало сомнения. Многие принялись искать новые истины, верить в них и отстаивать - даже если эти «истины» были продиктованы созданиями чистого зла.

Вера смертных для демонов - воздух и пища, величайшая драгоценность. Она позволяет Падшим не только выживать, она даёт им власть и могущество. Тот, кто имеет регулярный приток веры, может творить чёрные чудеса невообразимой силы; тот, кто не имеет и самой малости, слабеет настолько, что впадает в глубокий сон. Пробудить его способна всё та же вера - что уже случилось с некоторыми забытыми культами, появившимися вновь совсем недавно. Жажда веры не стихает никогда: чем больше имеет демон, тем больше он будет желать ещё. Но вера ограничена - в первую очередь числом самих верующих. Это возобновляемый ресурс, но в отдельный момент времени Падшие могут получить лишь его часть - и каждый из них стремится завладеть этой частью единолично.

По этой причине демоны всегда ненавидели друг друга и яростно сражались за последователей. На данный момент между ними существует формальное перемирие, заключённое после падения Константинополя при посредничестве Люцифера. Он обещал своим собратьям землю, изобильную молоком и мёдом - вернее, кровью и душами. Он говорил о том, что, сокрушив Бога, Падшие смогут забрать всю Его силу и взять Творение под свою власть, что им более не нужно будет соперничать за верующих. Но пока этот тёмный день не настал, для утоления своих низменных желаний демонам по-прежнему необходима вера смертных, их страх и их жадность. Сотрудничество не мешает Падшим строить козни и искать обходные пути в борьбе за власть и влияние; открытые столкновения не редкость даже в Европе. Смертным, которые оказываются втянуты в подобные конфликты, они представляются подлинным началом конца света.

Проклятые души

Даже до своего заключения в Аду демоны отличались порочностью и злобой. Лишь ради собственной славы они решили бросить вызов Богу и желали украсть Его силу. Пребывание в Бездне не уменьшило эту злобу, а напротив, лишь усугубило. Перед лицом пустоты, одиночества и скуки столь необъятной, что превосходит все мыслимые представления, одни Падшие погрузились в недра безумия, а другие возненавидели всё сущее - только затем, чтобы хоть чем-то заполнить своё существование. И прежде испорченные и жестокие, после вечности в Аду они стали ещё отвратительнее. Подобно ангелам, демоны - создания духа, разума и желаний. Однако их разум расколот, дух извращен, а желания отравлены злобой.

Кроме того, Падшие обладают неодолимой тягой к искажению и уничтожению, которую мало кто из них хочет - или может - держать под контролем. Они

получают то, что считают удовольствием, причиняя боль и страдания невинным, разрушая замысел Божий и людской, и наблюдая, как их слуги губят самих себя. Демоны развращают души людей, стремясь в первую очередь заполучить их веру, но многим это попросту нравится.

Однако у подобной порочности есть свои недостатки, и первый из них - отсутствие самоконтроля. Гнев, похоть, жажда крови и паранойя постоянно терзают Падших и не поддаются контролю. Разгневанный смертный может справиться со своими чувствами и успокоиться; чревоугодник в состоянии поделиться пищей с нуждающимся, даже если он хочет съесть всё сам. Но человеческие эмоции - порождение человеческого тела и разума, над которыми властвует душа. Эмоции же Падших полностью продиктованы их душами, и их нельзя просто отбросить в сторону. Демон может игнорировать свою страсть к насилию не больше, чем человек может игнорировать свою старость. На какое-то время он способен подавить это желание - как смертный, который с помощью здорового питания, активного образа жизни и хороших врачей минимизирует разрушительные последствия возраста. Однако в конце концов смертный неизбежно состарится, а демон - поддастся своей страсти.

Потребность в грехе влияет на все поступки Падшего, на его манеру общения с людьми и со своими братьями. По этой причине демоны предпочитают получать веру, прибегая к жестокости и страху, а не к любви и помощи - не только потому, что смертные поклоняются тем, кого они боятся, но и потому, что сами демоны желают внушать страх и причинять боль.

Ещё одним следствием этого является ослабление способности Падших влиять на Творение. Будучи ангелами, они могли творить любые чудеса и обладали даром менять один из аспектов реальности. Но теперь их души непоправимо повреждены, и это напрямую отражается на их силах. Исполненные муки и ненависти, демоны способны использовать лишь собственные извращённые умения, которые неизбежно наносят вред миру. Так, демон может легко вызвать землетрясение, но с трудом сумеет изваять прекрасную статую; он без труда заставит взойти ядовитые плевелы, но не сможет вырастить обычную пшеницу. И хотя ему под силу исцелить раны смертного, но в процессе он причинит сильную боль или спровоцирует новую хворь.

Слабости плоти

Обладание телом для демонов не является естественным состоянием. До своего падения ангелы существовали исключительно в духовной форме, и им не нужно было принимать материальное обличье. Во время войны ангелы и демоны создавали себе тела из сырой эфемеры - это позволяло им взаимодействовать с физическим миром и людьми, но не накладывало ограничений, присущих плоти.

В любой момент они могли вновь вернуться в свою духовную форму.

Теперь демоны - чужаки и захватчики в мире, отвергающем их. Они не могут противостоять притяжению Бездны одной лишь силой воли и духа. Для того чтобы оставаться в Творении, демон должен вселиться в физический сосуд. Падшие ненавидят подобные вместилища: хотя это куда лучше, нежели неизбывная пустота Бездны, это всё ещё тюрьма. Каждое мгновение, проведённое в темнице плоти, заставляет их сильнее ждать того дня, когда они наконец смогут уничтожить этот никчёмный мир.

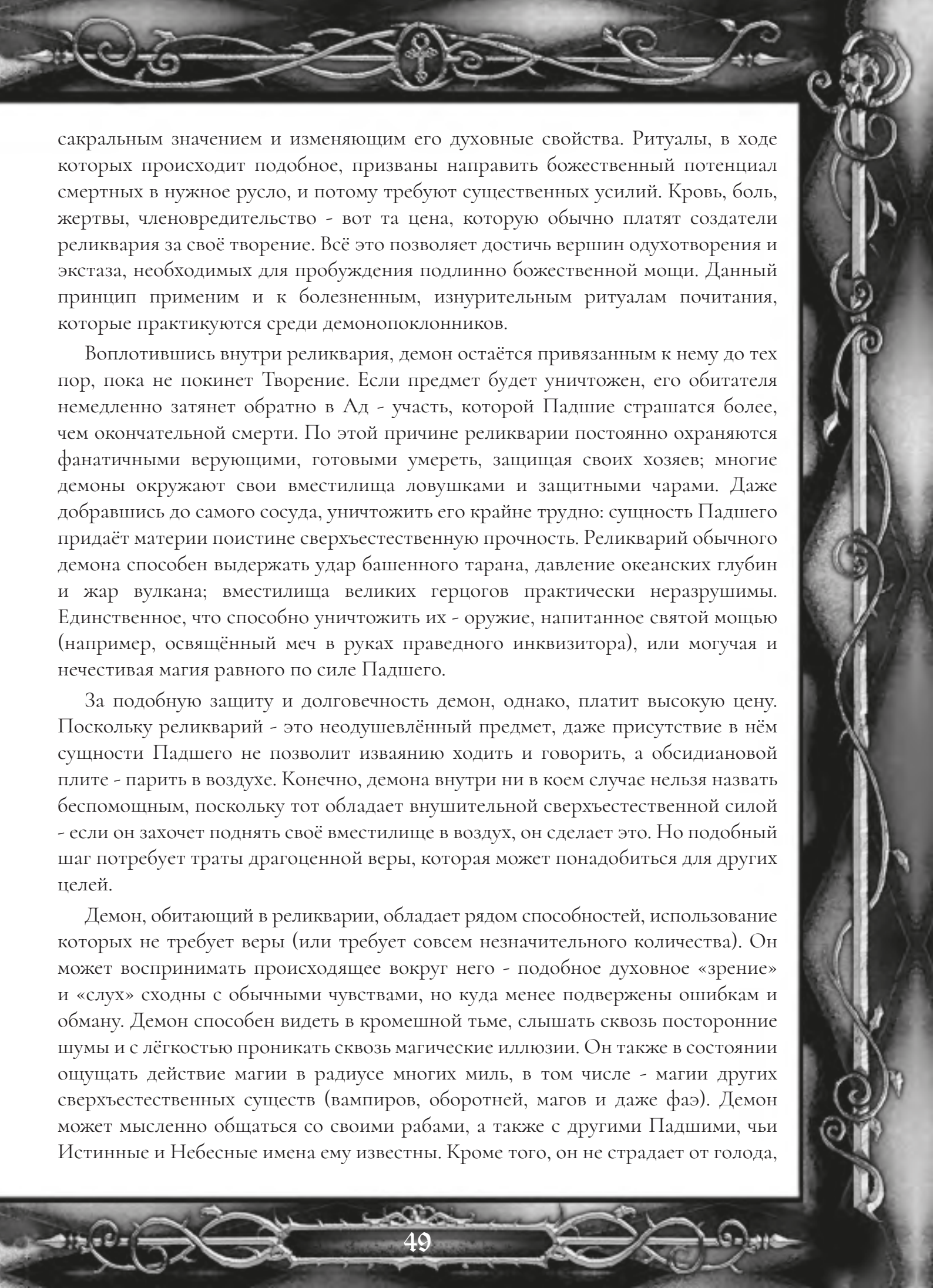
Ваточённые в камне

Большинство демонов, призванных в Творение, обитают внутри реликвариев - неодоушевлённых предметов, созданных рабами и слугами Падших. Обычно в этом случае ритуал вызова сфокусирован на реликварии: демон появляется внутри вместилища, а его духовная сущность сливается с материальной формой. Такие Падшие известны как Привязанные - или, когда демон вселяется в определённую территорию, Привязанные к Земле.

Процесс изготовления подходящего реликвария долг и требует немалых вложений и труда. Но эти препятствия имеют мало значения для преданных (или фанатичных) верующих. Сам реликварий создаётся с использованием особых ритуалов для одной конкретной цели. Обычный предмет, сколь бы ценен и прекрасен он ни был, не подойдёт для данной цели, поскольку в нём отсутствует необходимая духовная составляющая - вера и преданность, добровольно отданные последователями демона.

Первым требованием к реликварию является материал, из которого он изготавливается. Разные демоны обладают сродством к различным веществам и элементам, что отражает ту роль, которую они играли в сотворении мира до своего падения. Демон, прежде бывший ангелом пламени, всё ещё обладает близостью к огню, и ему требуется реликварий, отражающий эту близость: например, сделанный из рубинов и обсидиана, взятого из недр дремлющего вулкана. Форма реликвария не менее важна и должна соответствовать характеру Падшего и его предназначению. Демон убийств и жестокости предпочтёт меч или боевой топор, нежели трон - который с большей вероятностью выберет демон лжи, привыкший повелевать низшими созданиями. В то же время размер реликвария редко имеет значение для его обитателя: Падшие являются духовными сущностями и не ограничены человеческими представлениями о пространстве и измерениях. Так, Белиал, один из великих герцогов и могущественнейший демон, обитает в небольшой статуэтке высотой менее локтя.

Размер, впрочем, может иметь значение для смертных, создающих реликварий - ведь это их вера наделяет предмет необходимыми качествами. Более того, именно вера является ключевым его компонентом, наделяющим объект особым



сакральным значением и изменяющим его духовные свойства. Ритуалы, в ходе которых происходит подобное, призваны направить божественный потенциал смертных в нужное русло, и потому требуют существенных усилий. Кровь, боль, жертвы, членовредительство - вот та цена, которую обычно платят создатели реликвария за своё творение. Всё это позволяет достичь вершин одухотворения и экстаза, необходимых для пробуждения подлинно божественной мощи. Данный принцип применим и к болезненным, изнурительным ритуалам почитания, которые практикуются среди демонопоклонников.

Воплотившись внутри реликвария, демон остаётся привязанным к нему до тех пор, пока не покинет Творение. Если предмет будет уничтожен, его обитателя немедленно затянет обратно в Ад - участь, которой Падшие страшатся более, чем окончательной смерти. По этой причине реликварии постоянно охраняются фанатичными верующими, готовыми умереть, защищая своих хозяев; многие демоны окружают свои вместилища ловушками и защитными чарами. Даже добравшись до самого сосуда, уничтожить его крайне трудно: сущность Падшего придаёт материи поистине сверхъестественную прочность. Реликварий обычного демона способен выдержать удар башенного тарана, давление океанских глубин и жар вулкана; вместилища великих герцогов практически неразрушимы. Единственное, что способно уничтожить их - оружие, напитанное святой мощью (например, освящённый меч в руках праведного инквизитора), или могучая и нечестивая магия равного по силе Падшего.

За подобную защиту и долговечность демон, однако, платит высокую цену. Поскольку реликварий - это неодушевлённый предмет, даже присутствие в нём сущности Падшего не позволит изваянию ходить и говорить, а обсидиановой плите - парить в воздухе. Конечно, демона внутри ни в коем случае нельзя назвать беспомощным, поскольку тот обладает внушительной сверхъестественной силой - если он захочет поднять своё вместилище в воздух, он сделает это. Но подобный шаг потребует траты драгоценной веры, которая может понадобиться для других целей.

Демон, обитающий в реликварии, обладает рядом способностей, использование которых не требует веры (или требует совсем незначительного количества). Он может воспринимать происходящее вокруг него - подобное духовное «зрение» и «слух» сходны с обычными чувствами, но куда менее подвержены ошибкам и обману. Демон способен видеть в кромешной тьме, слышать сквозь посторонние шумы и с лёгкостью проникать сквозь магические иллюзии. Он также в состоянии ощущать действие магии в радиусе многих миль, в том числе - магии других сверхъестественных существ (вампиров, оборотней, магов и даже фаэ). Демон может мысленно общаться со своими рабами, а также с другими Падшими, чьи Истинные и Небесные имена ему известны. Кроме того, он не страдает от голода,

усталости, холода, жары и прочих неудобств, которым подвержены смертные.

Одержимость

Единственной альтернативой реликварию является вселение в человека - и до недавнего времени альтернатива эта была весьма скверной, поскольку в короткий срок обрекала носителя на неизбежную и ужасную смерть. Тем не менее некоторые демоны всё же оказывались призваны в смертные сосуды по ряду причин. Так, служителям могло не хватить ресурсов, необходимых для создания подходящего реликвария, или же призвавший желал воспользоваться силой Падшего, а после отправить его обратно в Ад (что весьма непросто, если тот обзавёлся постоянным пристанищем на Земле). Демоны, обитающие в реликвариях, также могут целенаправленно вселяться в тела своих рабов, ненадолго перемещая себя из постоянного сосуда во временный.

Ритуал призыва в данном случае будет аналогичен тому, в котором используется реликварий. Однако подготовка смертного сосуда несоизмеримо быстрее и проще, нежели изготовление предмета; единственный важный критерий - отсутствие сопротивления. Если человек противится демону, овладеть им становится чрезвычайно трудно (а порой и невозможно) - божественное начало его души исторгает захватчика прочь. Поэтому куда проще иметь дело с послушным рабом или с одурманенной жертвой, хотя в последнем случае наркотик должен подавлять не только разум, но и волю - даже будучи без сознания, смертный способен противостоять одержимости.

Вселяясь в человека, демон заполняет его своим присутствием и получает полный контроль над его телом, разумом и памятью. Все знания и навыки жертвы становятся доступны Падшему; ему по силам любая задача, которую мог бы выполнить носитель. Душа смертного при этом не погибает, но «погружается» в духовную сущность демона и не способна вновь обрести власть над телом и мыслями, пока захватчик не покинет их (если подобное вообще случится).

Даже в человеческом теле Падший обладает нечеловеческим могуществом и подвержен всего нескольким ограничениям смертной плоти. Он может использовать собственную духовную мощь, чтобы демонстрировать недоступные людям способности, как физические, так и умственные; он может сотворить любое известное ему чудо и исцелить любые раны, нанесённые телу. Всё это, однако, расходует запас украденной веры. Кроме того, подобно Привязанным, демон способен ощущать действие чужой магии на многие мили вокруг.

Подобный сосуд был бы идеальным выбором, если бы не один фатальный недостаток. Души людей хранят искру божественной мощи, однако их тела - не более чем плоть и кости, в то время как сами Падшие представляют собой средоточие сверхъестественных энергий невообразимой силы. Выдержать подобную мощь человеческое тело не в состоянии: даже если демон покинет своё

вместилище всего через пару секунд, порча уже успеет проникнуть в каждую его клетку. Смертный неизбежно погибнет - и никакая сила, кроме божественного вмешательства, не способна помешать этому.

Точный срок, отведённый одержимому, зависит от Муки демона. Чем сильнее Падший затронут влиянием Бездны, тем быстрее гибнет его носитель. Такая смерть всегда до крайности ужасна и зачастую отражает характер и склонности самого демона: тело может рассыпаться в прах, превратиться в кровавые лоскуты, вспыхнуть пламенем или встретить не менее жуткий конец. Подобный эффект называется разъеданием (см. главу 3).

Когда сосуд гибнет, Падший возвращается в нематериальную форму и должен вновь противостоять притяжению Бездны. Демоны, обитающие в реликварии, мгновенно возвращаются в своё обычное вместилище. Прочим приходится искать себе новое временное тело - до тех пор, пока их не затянет обратно в Ад.

Ритуал рассечённой души

Тысячелетиями Падшие терзали Творение - и за это время они ни разу не могли завладеть смертным телом, не обрекая его на гибель. Однако недавно всё изменилось.

Когда Люцифер пытался вновь вернуть демонов под своё знамя, он предложил им нечто невероятное - новый ритуал призыва, названный ритуалом рассечённой души. О том, как он был создан, не знает никто. Но куда важнее, что с его помощью Падшие обретали возможность, прежде им недоступную.

Изначально ритуал рассечённой души должен был позволить демону отделять от своей сущности небольшую её часть. Подобно капле воды из отравленного омута, она содержала бы в себе толику сознания и сил Падшего, которая затем соединялась бы с человеческой душой. В результате чёрная душа демона должна была полностью вытеснить из тела смертного божественную искру... но результат оказался иным.

Ритуал сработал совсем не так, как планировал Люцифер - или, по крайней мере, не так, как надеялись Падшие. Вместо полноценного вселения он приводил к тому, что демон терял большую часть своих сил и «сливался» с душой человека. Хуже того, в процессе этого Падший видел себя таким, каким его воспринимал мир - отвратительным чудовищем, насмешкой над собой прежним. Подобный опыт способен был свести демона с ума, а сам ритуал, проведённый неверно - и вовсе уничтожить его.

Итогом ритуала является странное существо - одержимый, в котором часть силы и сознания Падшего сочетается с человеческой личностью и воспоминаниями. Хотя и гораздо менее могущественные, чем их «родители», эти полу-демоны намного превосходят обычных людей и наделены особым пониманием Творения,

порождённым единством их смертной и бессмертной половин.

Игровая механика ритуала рассечённой души представлена в главе 4.

Возможность, выпадающая лишь раз

Рассказчики и игроки, знакомые с серией «Демон: Падшие», наверняка подумают: «Но в тех книгах не было ничего подобного!». Причина в том, что в современном Мире Тьмы ритуала рассечённой души не существует - или, точнее, он уже не работает.

Эпоха Тёмного Средневековья примечательна высоким уровнем веры, а также существенным ослаблением демонов, обитавших в Творении на тот момент. В 13 веке люди куда больше верят в Бога и дьявола, в добро и зло, нежели в 21 веке. Это изобилие веры позволяет Падшим творить чудеса, которые станут невозможны в будущем - точно так же, как чудеса времён войны с Небесами невозможны в нынешний период.

И в то же время на протяжении тринадцати столетий демоны двигались к своему упадку. Их культы редели - а могущество Церкви, напротив, возрастало. Даже несмотря на текущее оживление, власть Падших над миром слабеет. Совсем скоро большинство из них впадёт в спячку на несколько веков. Лишь тогда, когда распахнутся врата Ада и сама природа Творения изменится, эти демоны пробудятся вновь - и сила их будет большей, нежели сейчас.

Только благодаря сочетанию этих двух факторов ритуал рассечённой души может быть успешно осуществлён. Избыток веры в эпоху Тёмного Средневековья делает его возможным; относительная слабость Падших позволяет им частично завладеть смертным телом, не убивая носителя за считанные дни. Такая ситуация уникальна, но долго она не продлится. К 21 веку об этом ритуале помнит всего несколько Привязанных, закономерно считая его пережитком истории.

Привязанные к Земле

Подавляющее большинство демонов, призванных в мир, заключены в реликвариях; некоторые меняют смертные вместилища одно за другим. Однако в тёмных уголках Творения существуют и те, кто избрал третий путь - и чьим сосудом стал не предмет, не человек, а сама Земля. Освящая гору, озеро, лес или иную территорию, смертные чародеи превращают всю её в своего рода реликварий и привязывают демона к самой ткани бытия.

Лишь горстка Падших является в прямом смысле привязанными к земле. Этот процесс куда сложнее и дольше, нежели просто изготовление реликвария. Вся область должна быть наполнена смертными служителями демона, а для её защиты и осуществления ритуала призыва требуется поистине огромное количество веры

(а следовательно, и особенно рьяных верующих). Как и в случае с реликварием, выбранное место должно иметь духовный резонанс, близкий призванному демону: так, воинственный Падший может быть связан с полем битвы, а демон природы - обитать в огромном дереве или священной роще.

Привязанные к Земле сходны с демонами, обитающими в реликвариях, однако и аналогичные достоинства, и недостатки в их случае выражены куда сильнее. Их вместилища неподвижны, и, зная где они находятся, любой враг способен напасть на них. Если для защиты реликвария достаточно небольшой группы верующих, то для патрулирования и охраны обширной территории потребуется целый отряд. С другой стороны, местность или здание ещё более устойчивы к повреждениям, чем реликварий. Уничтожить целиком лес, гору или храм достаточно непросто, а в случае, когда каждый клочок земли пропитан сверхъестественной стойкостью - и подавно. Группа из нескольких инквизиторов может представлять угрозу для Падшего, обитающего в предмете, но чтобы уничтожить Привязанного к Земле, потребуется целая армия праведных воинов. Такие демоны могут воспринимать всё происходящее в границах своих владений с небывалой ясностью, хотя при желании способны сосредотачивать внимание и силы на каком-либо одном месте. Укрыться от их «взгляда» не помогут ни магия, ни физические препятствия.

Хотя сам процесс вселения в какую-либо местность почти не вызывает изменений в природе Падших, долгое пребывание в виде огромной, неподвижной сущности определённым образом сказывается на их восприятии. Такие демоны склонны замыкаться в себе, концентрируясь на собственных планах и представлениях. Там, где обитающий в реликварии будет стремиться перенести своё вместилище в центр религиозного или политического влияния, Привязанный к Земле попытается сделать таким центром себя, привлекая источники силы и веры в свои границы. Очень немногие из них (если таковые вообще нашлись) присоединились к планам Люцифера, поскольку мало заинтересованы в отношениях со смертными. Однако их слуги и рабы действуют по всей Европе, отыскивая новых последователей, ресурсы и жертв для своих хозяев.

Мерзейшая мощь

До своего падения демоны воздвигали саму реальность - и никакая сила, кроме одного лишь Господа, не могла сравняться с ними в мастерстве творения.

К счастью для мира, демоны лишились большинства своих даров, когда Бог изгнал их в глубины преисподней. Ныне им недоступно это почти безграничное могущество - хотя даже жалкие его остатки по-прежнему устрашают. Более того, власть Падших над Творением ограничена новыми рамками: зависимостью от человеческой веры; потребностью защищать себя от притяжения Бездны;

бесконтрольными позывами их собственных душ, израненных Мукой. Благодаря этому у смертных есть надежда противостоять нарождающемуся господству демонов. Насколько она оправдана, ещё предстоит выяснить.

Перечисленные ниже способности основаны на вере смертных последователей Падшего. Чем больше веры он получает, тем сильнее растёт его могущество и тем обширнее становятся возможности.

Владения Купалы

Купала - самый древний и могучий из всех Привязанных к Земле и первый из их числа. Ходят слухи, что именно ему принадлежит сомнительная честь создания ритуала, что связует Падшего с миром таким образом. Так или иначе, дух Купалы обитает в почве и недрах Карпатских гор, в сердце земель, известных как Трансильвания. Вместилищем ему служит не одна гора, а вся горная цепь и прилегающие к ней районы. Сущность демона живёт в каждой горсти почвы, которую несут с собой вампиры из клана Цимисхи - и среди них немало тех, кто поклоняется ему.

«Тело» Купалы столь велико, что даже он сам не может отследить всё происходящее в его границах, хотя, безусловно, крупные всплески активности привлекают к себе пристальное внимание. Но, хотя демон и влияет на значимые события, отдельные люди (и не только люди) зачастую ускользают от его взгляда. Даже другие Падшие могут попасть в его владения - и покинуть их живыми. Те, кому довелось побывать там, рассказывают об угрюмой глуши, наполненной миазмами зла, о тёмной силе, что бьётся в глубинах земли, как источенное порчей сердце гиганта. В этих местах чудеса даются легко, а сам воздух пронизан мощью - но источник её кипит невыразимой яростью и алчет крови и разрушений.

Когда смертные персонажи с демоническими способностями (то есть рабы или Падшие, пребывающие в человеческом теле), входят во владения Купалы, они получают -1 к сложности всех бросков аркан (см. главу 3). Однако сложность проверок, позволяющих избежать получения Муки, возрастает на 1, поскольку контролировать себя и противостоять духовной порче становится труднее. Пройдя проверку Восприятия + Прозорливости (сложность 8), персонажи могут обнаружить, что источником тлетворного влияния является сама земля, на которой они находятся. Последующий бросок Интеллекта + Оккультизма (сложность 9) позволит им понять характер и принадлежность этого места - точнее, существа. В любом случае, персонажам стоит поторопиться, прежде чем они привлекут внимание Купалы. Древний демон не питает любви к своему роду, а его слуги всегда рады попробовать крови Падших.

Арканы

Арканы - это разновидность «врождённых» сил Падших, которые прежде помогали им формировать Творение по замыслу Божьему. Используя их, демон посредством собственной воли изменяет саму ткань бытия. Арканы столь же разнообразны, сколь и сам мир; с их помощью можно как предсказать будущее, так и обрушить на целый город дождь из огня и серы. Даже чары могучих магов бледнеют в сравнении с этими чёрными чудесами. Однако у аркан, как и у самих Падших, имеются свои ограничения.

У каждого демона есть своя область, в которой его таланты проявляются наиболее ярко, и ей же соответствует определённый набор аркан. Это может быть практически любой элемент Творения - от огня до иллюзий, от власти над мёртвыми до кузнечного ремесла. В этой единственной области даже обычный демон способен на чудеса исключительной силы, однако за её пределами он куда менее искусен. Конечно, у Падшего может быть ещё пара второстепенных (нередко смежных) сфер, где его мастерство будет существенно, хотя и не экстраординарно. Но при использовании всех прочих аркан демоны ограничены минимумом самых явных эффектов - а порой неспособны даже на них.

Лику зла

Во время Небесной войны ангелы и демоны создавали себе материальные тела из чистой энергии. Падшие не утратили этой способности до сих пор, хотя применять её они могут лишь на время и ценой огромных затрат веры. Носящий название апокалиптической формы, такой облик является средоточием подлинного ужаса и являет во плоти всю духовную порчу демона. Большинство смертных, которым не посчастливится увидеть столь мерзкое зрелище, сойдут с ума от страха, и даже самые решительные личности едва ли будут способны подавить панику.

В этом обличье демон обладает огромной физической мощностью, не меньшей, чем легион рыцарей или старейшина-каинит. Его толстая шкура - будь то костный панцирь, чешуя или вовсе камень - способна выдерживать огонь и удары мечей, а его когти (а также рога, клыки и тому подобное устрашающее оружие) одним ударом могут разорвать человека надвое. Чем сильнее Падший, тем более крупной и свирепой предстаёт его апокалиптическая форма, тем больше разрушений он причиняет.

По сравнению с силой аркан такая способность выглядит менее практичной и менее гибкой, однако она является хорошим подспорьем в трудной ситуации. Демон, обитающий в реликварии, может принять этот облик, чтобы защитить своё вместилище или унести его в безопасное место; демон в человеческом теле - чтобы убить врага или пробраться через толпу солдат. Впрочем, по большей части Падшие предпочитают держаться в стороне от опасности, предоставляя рисковать

жизнью своим рабам. Так или иначе, появление демона в апокалиптической форме - верный признак грядущей беды, и мало кто из свидетелей переживает подобную встречу.

Дорожные заложники

Ещё одна примечательная способность Падших, к которой они обращаются чаще всего - способность наделять силой своих слуг. Этот процесс требует от демона волевого усилия и траты веры, однако потенциальные выгоды с лихвой окупают её. В отличие от своего хозяина, раб, как правило, имеет возможность открыто действовать в обществе смертных, претворяя в жизнь его планы и привлекая новых верующих. По мнению большинства Падших, в итоге сами они только выигрывают.

Что же касается рабов, то они теряют намного больше, нежели получают в итоге. Силы Падших, безусловно, заманчивы, но и цена их велика. Мука демона отравляет мысли раба, порчи уродуют его тело и ум, а душа отдаляется от Небес под тяжестью греха.

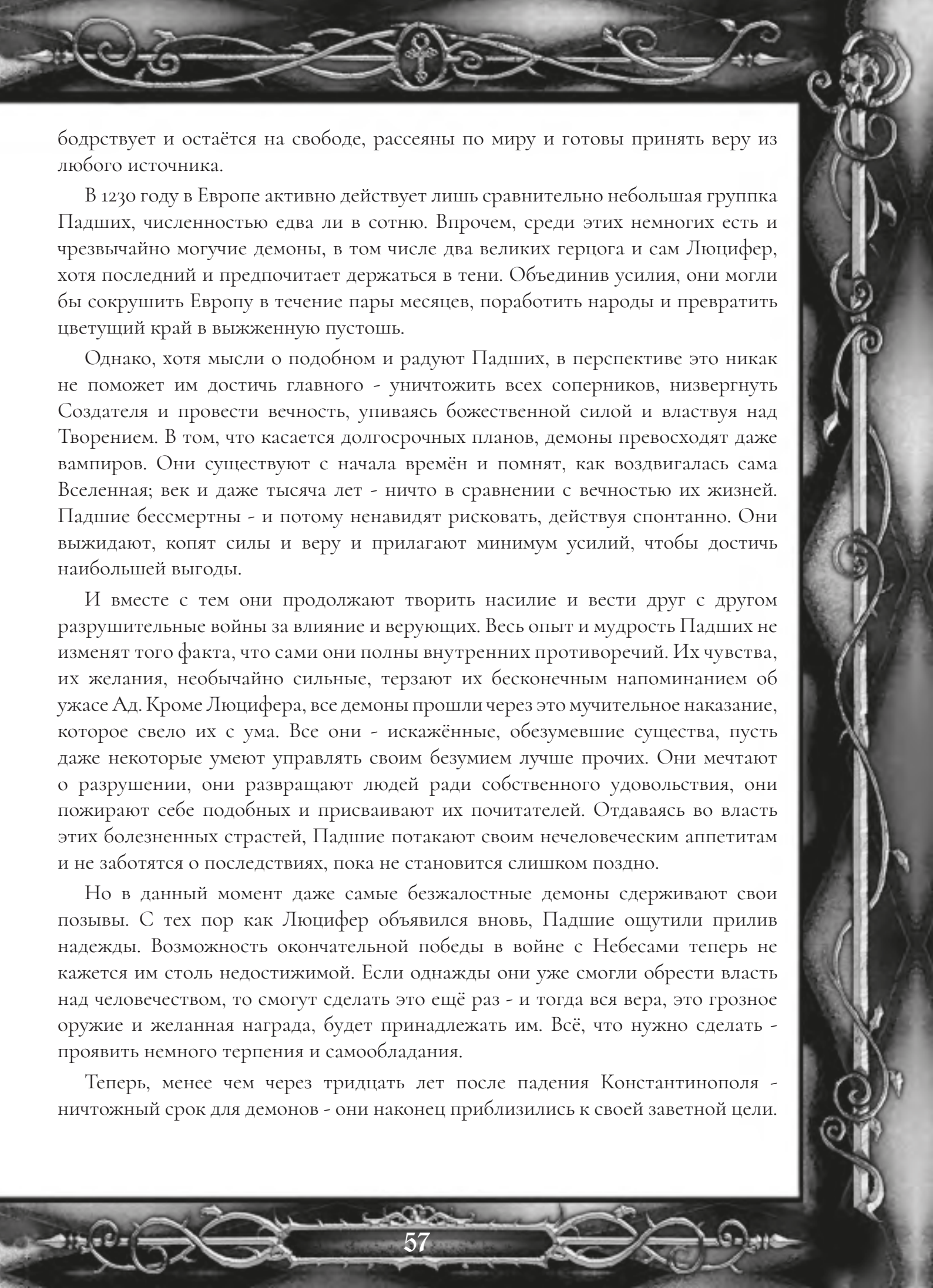
Ничто из этого не имеет большого значения для самих Падших. Да, как и прочие смертные, рабы ненадёжны и легко ломаются от воздействия инфернальных энергий - но таков удел всего человечества. В конце концов, демон всегда может найти себе нового слугу. Подробнее о силах рабов см. главу 3.

Характер демонических сил

В большинстве своём способности демонов могут касаться любых вещей - единственным ограничением здесь выступает мнение Рассказчика и тон вашей истории. Помните, что приведённые здесь рекомендации призваны дать вам вдохновение, а не ограничивать его. Если вы полагаете, что для ваших игр подойдёт что-то другое, используйте это. Если вы сомневаетесь, то можете обратиться к списку аркан в главе 3 и дополнить их эффекты так, как считаете нужным.

Фок над миром

Хотя обычные крестьяне охотно готовы поверить, что все выкидыши и неурожай - дело рук демонов, в действительности последние встречаются в средневековом Мире Тьмы достаточно редко. С тех пор как мятежных ангелов отправили в Бездну, всего 666 из них смогли покинуть её (на деле их число было больше, однако прочие были призваны на короткий срок). Из этих 666 многие оказались уничтожены врагами и соперниками, изгнаны обратно в Ад или пожраны своими сородичами. Некоторые пребывают в спячке в недрах своих реликвариев, ожидая, когда новые почитатели вновь пробудят их. Те же, кто



бодрствует и остаётся на свободе, рассеяны по миру и готовы принять веру из любого источника.

В 1230 году в Европе активно действует лишь сравнительно небольшая группка Падших, численностью едва ли в сотню. Впрочем, среди этих немногих есть и чрезвычайно могучие демоны, в том числе два великих герцога и сам Люцифер, хотя последний и предпочитает держаться в тени. Объединив усилия, они могли бы сокрушить Европу в течение пары месяцев, поработить народы и превратить цветущий край в выжженную пустошь.

Однако, хотя мысли о подобном и радуют Падших, в перспективе это никак не поможет им достичь главного - уничтожить всех соперников, низвергнуть Создателя и провести вечность, упиваясь божественной силой и властвуя над Творением. В том, что касается долгосрочных планов, демоны превосходят даже вампиров. Они существуют с начала времён и помнят, как воздвигалась сама Вселенная; век и даже тысяча лет - ничто в сравнении с вечностью их жизни. Падшие бессмертны - и потому ненавидят рисковать, действуя спонтанно. Они выжидают, копят силы и веру и прилагают минимум усилий, чтобы достичь наибольшей выгоды.

И вместе с тем они продолжают творить насилие и вести друг с другом разрушительные войны за влияние и верующих. Весь опыт и мудрость Падших не изменят того факта, что сами они полны внутренних противоречий. Их чувства, их желания, необычайно сильные, терзают их бесконечным напоминанием об ужасе Ад. Кроме Люцифера, все демоны прошли через это мучительное наказание, которое свело их с ума. Все они - искажённые, обезумевшие существа, пусть даже некоторые умеют управлять своим безумием лучше прочих. Они мечтают о разрушении, они развращают людей ради собственного удовольствия, они пожирают себе подобных и присваивают их почитателей. Отдаваясь во власть этих болезненных страстей, Падшие потакают своим нечеловеческим аппетитам и не заботятся о последствиях, пока не становится слишком поздно.

Но в данный момент даже самые безжалостные демоны сдерживают свои позывы. С тех пор как Люцифер объявился вновь, Падшие ощутили прилив надежды. Возможность окончательной победы в войне с Небесами теперь не кажется им столь недостижимой. Если однажды они уже смогли обрести власть над человечеством, то смогут сделать это ещё раз - и тогда вся вера, это грозное оружие и желанная награда, будет принадлежать им. Всё, что нужно сделать - проявить немного терпения и самообладания.

Теперь, менее чем через тридцать лет после падения Константинополя - ничтожный срок для демонов - они наконец приблизились к своей заветной цели.

Души в Ада

Демоны могут принимать участие во многих историях в мире Тёмного Средневековья. Однако это вовсе не означает, что они станут лично взаимодействовать с персонажами игроков или открыто заявлять о себе. Падшим свойственно держаться в тени, действуя по возможности через своих рабов и пешек, из-за широко распространённого страха перед нечистой силой и общей религиозности. Привлекать излишнее внимание к себе и к собственным планам - значит провоцировать врагов, будь то другие демоны или слуги Господа, ревностно оберегающие свою паству.

Вместо этого Падшие действуют чужими руками: руками слуг, готовых на всё ради своего повелителя, или же руками глупцов, согласных обменять бессмертную душу на мимолётные мирские блага. Подобно огромному, раздувшемуся пауку, они остаются в центре паутины, окружённые приспешниками и терпеливо плетущие новые сети.

И если планы демонов могут быть сколь угодно изощрёнными и коварными, цели их обычно весьма просты. Падшие хотят, чтобы им - и только им! - поклонялись смертные, хотят уничтожить всех соперников и свободно потворствовать своим порочным страстям. Ниже приведены те способы, к которым для достижения этих целей они прибегают чаще всего.

Грехи и пороки

Демоны - это грех, облёкшийся в плоть, олицетворение всего порочного, что есть в мироздании. Однако подобное положение вещей установилось далеко не сразу. Даже после того, как Господь отвернулся от мятежных ангелов, а они, в свою очередь, познали грех, эта разрушительная тяга не поглотила их полностью. Но чем дольше продолжалась война, тем больше Падшие узнавали о зле, что скрывается в Творении - и их влечение превращалось в страсть, а способность сдерживать её слабела, пока в пустоте Ада не разрушилась окончательно. Страсть стала одержимостью, а одержимость - безумием.

Когда, наконец, демоны вернулись обратно в мир, это безумие захватило их с головой. Каждый, кто смог вырваться из Ада, проходит через период бездумного, необузданного потворства всем тем низменным желаниям, которые мучили его целые века и эпохи. Постепенно духовный голод отступает и чувства Падшего притупляются, однако одержимость остаётся с ним навсегда. Лишь самые стойкие могут сопротивляться этой навязчивой необходимости в течение века или двух - и среди них уже зреет недовольство призывами Люцифера к терпению и сдержанности.

У любого из демонов есть одержимость определённым грехом, которую он едва способен контролировать, и эту одержимость он передаёт своим последователям.

Культы Падших превозносят их порок, считая его величайшей истиной и откровением. Воздвигнутые на фундаменте греха, они с лёгкостью привлекают других грешников, отчаянно жаждущих поверить в высшую силу.

Для самих Падших порок является не только неотъемлемой частью их самих, но также удобным инструментом. Демоны как никто понимают природу греха, его притягательность и для смертных, и для себе подобных. Возможность потворствовать своим порокам - неодолимый соблазн, а знание о чужой прочности - грозное оружие, и Падшие охотно пользуются и тем, и другим, чтобы управлять попавшими в их сети людьми. Согласно господствующим в то время представлениям, существуют семь основных грехов.

Алчность

Те, в ком сильна алчность, желают обладать и контролировать - и не позволять другим делать это. В отличие от чревоугодников, алчные демоны не стремятся поглотить объект своего вождения - они стремятся сохранить его, даже если в итоге он окажется бесполезен. Как правило, этим Падшим свойственны скрытность, коварство и предусмотрительность. Для бессмертного существа не составит труда потратить несколько веков на достижение своей цели - если в итоге эта цель окажется целиком и полностью в его распоряжении.

Алчные смертные обычно стремятся к мирским богатствам и власти, а не к духовным, и потому культы, превозносящие алчность, невелики. Но нехватку в количестве они с лихвой восполняют качеством, ибо их члены богаты, могущественны и готовы поклоняться любому, кто сулит им новые выгоды. Такие культы обычно имеют огромное влияние на власть предержавших, покупая их лояльность в обмен на взятки и иные преимущества.

Зависть

Завистливые демоны стремятся уничтожить всех, кто обладает тем, чего лишены они сами, будь то любовь, свобода, надежда или милость Божья. Они не желают этого для себя; всё, что им нужно - отомстить «несправедливо» возвышенным счастливым. Лишь тогда, когда удастся втоптать в грязь остальных, эти Падшие будут довольны - ибо в мире не останется никого счастливее их.

Среди смертных главными мишенями для зависти являются представители высших сословий: правители и знать, дворянство и купечество. Культы, превозносящие этот порок, предлагают последователям своеобразное утешение в ненависти и нередко сосредоточены на уничтожении сильных мира сего. Их, впрочем, нельзя назвать провозвестниками демократии - скорее анархии, ибо цель их - разрушение, а не преобразование. Подобная риторика привлекает не только бесправных и бедняков, но и тех представителей знати, которые чувствуют себя несчастными, и ненавидят своих довольных жизнью соперников.

Чревоугодие

Демоны, подверженные чревоугодию, склонны потакать любой своей прихоти сверх всякой меры. Хотя обычно этот порок отождествляется с поглощением пищи, в корне его - желание бездумно потреблять больше, чем необходимо. Снедаемый чревоугодием демон не только получает болезненное наслаждение от использования или уничтожения чего-либо, будь то пища, вера или человеческие жизни, но и от демонстрации доступного ему изобилия всем остальным.

Культы, посвящённые этому пороку, в Тёмном Средневековье являются самыми многочисленными и распространёнными, поскольку Падшие, стоящие за ними, стремятся в изобилии поглощать веру. Чтобы привлечь новых последователей, они проповедуют идеи потворства и снисхождения к слабостям, побуждая утолять свои желания здесь и сейчас вместо призрачной надежды на награду в следующей жизни. В такие культы чаще всего стекаются смертные, вынужденные скрывать и подавлять собственные страсти - и отчаянно жаждущие дать им выход.

Похоть

Неисчерпаемые ощущения и удовольствия материального мира, прежде неведомые Падшим, нередко вгоняют их в приступы сладострастного исступления. Стремясь пресытиться этим, такие демоны вселяются в смертных, смакуя все доступные наслаждения - и даже ужасную гибель своих сосудов. Они наслаждаются оргиями, попойками, драками, актами бессмысленного насилия - словом, любой деятельностью, иначе им недоступной.

Соответствующие культы, как правило, более сосредоточены на сексуальных удовольствиях. В конце концов, потакать пристрастию к еде, выпивке и насилию человек (в особенности мужчина) может сравнительно приемлемыми способами, но сексуальные излишества почти всегда вызывают порицание и гнев Церкви. Предлагая возможность удовлетворять свои низменные желания, культы завоёвывают доверие людей; используя секс (и не только) в качестве награды, а угрозу разоблачения - в качестве наказания, они получают власть и влияние.

Гордыня

Гордыня в той или иной мере свойственна всем Падшим - ибо именно она была первым из грехов, которому поддался Люцифер и прочие мятежники, восставшие против воли Господа. Но демоны гордыни и по сию пору ставят себя выше всех остальных, требуя восхваления и преклонения как от людей, так и от своих собратьев. Эти надменные существа способны стереть с лица земли целый город в наказание за малейшую провинность или пытаться всех его жителей до тех пор, пока каждый не согласится безоговорочно подчиниться им.

Культы, построенные на гордыне - обычное явление в обществах, превозносящих

честь и порядочность, и проповедующих жестокою месть в качестве наказания за любое преступление. В числе их последователей обычно немало молодых людей (преимущественно мужчин), ощущающих себя изгоями, обделённых вниманием и презираемых. Они легко поддаются уверениям в собственной избранности и в праве наказывать остальных за пренебрежение к себе, мнимое или настоящее. Такие культы достигают своих целей хитростью и жестокостью, используя в равной степени лесть и подкуп - и фанатиков, одурманенных верой в благую цель.

Леность

Нельзя сказать, что демоны лености ленивы в привычном, человеческом понимании этого слова. Леность - это потребность в простоте и комфорте, дошедшая до крайности, социопатическая незаинтересованность в окружающем мире. Почти все Падшие, которым присущ этот порок, так или иначе имеют отношение к смерти - и теперь они жаждут одиночества и покоя в безмолвной пустоте Творения. Эти демоны редки, поскольку многие из них были поглощены Бездной; оставшиеся - равнодушные чудовища, способные уничтожить страну, чтобы заставить умолкнуть плачущего ребёнка.

Культы, посвящённые этому пороку, также немногочисленны и редки. Однако их представителей, без преувеличения, можно назвать самыми ужасными из смертных, не чувствующими никакого родства с другими людьми. Часть из них - наёмные убийцы, торгующие смертью; другие - фанатики, готовые сжигать деревни и отравлять колодцы, чтобы поднести своим хозяевам новые души.

Гнев

Демоны гнева - воплощение бессмысленных разрушений и безудержной ярости. Однако гнев - это не просто радость насилия, это извращённое чувство справедливости, вопиющее о наказании для виновных. Некоторые из таких Падших считают себя защитниками человечества, но большинство не утруждается подобным фарсом. Объединяет их одно - желание уничтожить всё и вся, что вызывает раздражение, злит или мешает им.

Подобные культы широко распространены по всей Европе и этот успех легко объясним. Послание, которое они проповедуют, универсально и в равной степени притягательно для знати и для простолюдинов, для сарацин и для христиан, для чернокнижников и для священства: «Всё, что мешает вам - зло, и ваше возмездие оправдано». Как среди военных, так и среди духовенства и светских властей найдётся немало приверженцев таких культов, а их «праведный гнев» выражается не только в погромах и резне, но и в жестоких законах и непомерных налогах.

Жульты

Культы Падших построены на одном-единственном утверждении: лучше вечное проклятие в следующей жизни, чем смирение своих страстей в нынешней.

Нет ничего плохого в потворстве греху, сколь бы отвратителен он ни был, ибо высшая сила позволяет это. Всё, что требуется от человека - уверовать в эту силу, поднести свою душу и разум на её окровавленный алтарь. Довольно скромная цена за возможность получить желаемое здесь и сейчас, не так ли?

Демонические культы - мерзость, пользующаяся заслуженной ненавистью не только в Европе, но и во всём мире. Но тем не менее они живут и процветают, и всякий раз, когда скверну выжигают в одном месте, она вновь возникает в другом. Разгадка проста: среди засилья ограничений и обязательств многие желают найти отдушину, утолить свои тайные желания. Ради такого люди готовы склониться перед любым созданием, которое обещает им эту свободу. Кто-то уверяет себя, что на самом деле служит «истинному Богу» или тайному аспекту языческого божества и отмечен высшей мудростью благодаря своей особой праведности. Другие просто принимают всю тяжесть проклятия, не утруждаясь самообманом.

Кроме того, зачастую миряне и рядовые члены даже не догадываются, что именно они делают и какому существу поклоняются. Такая секретность - насущная необходимость, ибо если истинная природа культа станет известна многим, гнев церковной и светской власти не заставит себя долго ждать. Потенциальных неофитов годами могут готовить к их роли, пичкая ложью до тех пор, пока они не будут готовы принять демона как своего бога. Того, кто по каким-либо причинам не подходит, иногда изгоняют, но чаще всего попросту убивают.

Также вокруг любых культов формируется своя «периферия», которую составляют обычные люди, так или иначе втянутые в их деятельность. Это может быть кто угодно: от наёмников, защищающих реликварий демона, до пекаря, готовящего облатки для церемоний посвящения. Такие смертные нередко оказываются в роли козлов отпущения, если культисты всё же привлекают к себе нежелательное внимание, а порой - и в роли жертв для их демонического хозяина. Изредка они даже оказываются подходящей целью для вербовки.

Более полную информацию о структуре и деятельности культов можно найти в книге-дополнении «Культы пепла». Несмотря на то, что в ней рассматриваются прежде всего культы, посвящённые вампирам, приведённые сведения подойдут для описания любых запретных и тайных сект.

Враги и соперники

Все демоны в прошлом воевали против Создателя и своих братьев. Эхо той войны - и поражения - вечно живёт в их памяти, причиняя боль Падшим. Ни один из них не способен смириться с мыслью, что придётся проиграть ещё одну битву, сколь бы ничтожна она ни была.

Настоящая смерть также редка для демонов. Они могут пережить гибель своих смертных вместилищ, утрату всех рабов и иных источников веры, и даже

разрушение реликвариев. Единственное, что окончательно и бесповоротно способно уничтожить Падшего - другой Падший. Так же как вампиры могут поглотить чужую душу и память в процессе диablerи, демоны умеют поглощать силы, воспоминания и саму суть подобных себе. Те из них, кто знает о порочных практиках каинитов, рассматривают это как неоспоримое доказательство того, что Господь одинаково проклял и людей, и мятежных ангелов. Серьёзную угрозу для Падших представляют также божественные силы и духи - но ангелы, похоже, покинули Творение, а дары смертных праведников подчас оказываются недостаточно сильны.

Демоны не прощают обид, не забывают оскорблений и стремятся отомстить любому врагу, даже если на осуществление мести могут уйти века. У каждого из них есть свой личный список врагов и соперников, заслуживающих уничтожения и унижения, но есть и те, кого ненавидят едва ли не все Падшие. Такая вражда не утихнет до тех пор, пока мир не сгорит в пламени Судного дня.

Господь и Его ангелы. После того как Падшие были изгнаны в Ад, Господь покинул Творение и позволил людям самим отыскивать их собственный путь. Не будь этого - демоны отбросили бы все свои разногласия ради того, чтобы вновь бросить вызов Небесам. За столь всепоглощающей ненавистью к Богу кроется нечто большее, нежели просто властолюбие и уязвлённая гордость. По Его воле Падшие оказались обречены на бесконечное одиночество, отчаяние и несказанные муки в Бездне. Описать весь ужас подобного наказания не способен ни один человеческий язык, и теперь демоны готовы на всё, лишь бы отомстить - даже если это принесёт гибель им самим и всему Творению в придачу.

Другие Падшие. Понятия дружбы и верности чужды демонам - если прежде они и имели представление о чём-то подобном, то Ад выжег их все без остатка. С точки зрения практически любого из Падших, его собратья - нахлебники и воры, крадущие веру и верующих, присваивающее ту власть, которая по праву принадлежит ему одному. Перемирия и обоюдовыгодные союзы существуют, но они редки и мимолетны, и, как правило, разрушаются сразу же, как только одна из сторон видит в этом выгоду для себя. Люцифер единственный, кто призывает демонов к миру (или хотя бы к перемирию) во имя борьбы против Бога. Однако до сих пор неясно, возымеют ли его слова и намерения хоть какой-то эффект или же приведут к новым раздорам.

Авраамические религии. Религии Писания - иудаизм, христианство и ислам - в основе которых лежит Ветхий завет, содержат в себе немало истин, прежде известных одним лишь демонам (и ангелам). Это повергает их в смятение: кто, как не сам Бог, даровал смертным подобное знание, чтобы те сокрушили власть и замыслы Падших? Долгие столетия демоны стремились вырвать эти верования с корнем: убивали священников и проповедников, разоряли общины и оскверняли

святые места. Однако теперь, под влиянием Люцифера, они действуют более тонко, развращая католическое духовенство и подрывая власть Церкви изнутри. Поскольку на территории Европы ислам и иудаизм имеют значительно меньшее влияние, им уделяется меньше внимания. Но, разобравшись с христианством, демоны намерены взяться и за них.

Прочие верования. Все смертные, не поклоняющиеся демону, не стоят ничего; те, кто не отдаёт искру своей божественности inferнальному повелителю - просто добыча. С точки зрения Падших, любая религия - за исключением их собственных культов - крадёт драгоценную веру у них самих. Хотя демоны издавна маскировались под языческих богов и продолжают делать это поныне, куда лучше было бы полностью искоренить подобные верования - дабы оставаться единственными, к кому люди обращают свои молитвы.

Гару. Хотя в прошлом оборотни и демоны уже сталкивались друг с другом, подобное случалось достаточно редко. Однако после падения Константинополя всё изменилось, и теперь вражда вспыхнула с небывалой силой. Ни одна из сторон не понимает полностью природы другой, но это не мешает гару и Падшим быть непримиримыми врагами - их цели и стремления совершенно противоположны. Но племена оборотней сражаются между собой ничуть не менее ожесточённо, чем демоны, и никто из них не помышляет объединиться ради победы над общим врагом... по крайней мере, пока.



Глава вторая. Рабы в коронах

Поелику различие, которое простонародье ставит меж ними, примечательно и во многом истинно; ибо верят они, что ведьмы - суть слуги и рабы дьявола, но чернокнижники - его господа и повелители.

Яков I Стюарт, «Демонология»

Хвала Господу Всемогущему за это испытание, посланное мне, дабы отыскать истоки порчи, что оскверняет стадо Его. Я нахожу, что ныне нам недостаточно сосредотачивать усилия на одних лишь Падших - рабы их тоже должны стать нашей целью. Эти гнусные твари кратко превосходят числом своих хозяев и сеют ядовитые плевелы среди невежественных мирян, чьи души слабы против искуса.

Среди них я отметил три разных категории: тех, кто поклоняется демонам во всей их мерзости; тех, кто служит демонам напрямую; и тех, кто призывает демонов, дабы вести с ними дела.

Я вижу, как все они попирают волю Божью и нарушают законы Его, и молю Святую Церковь вмешаться прежде, чем святотатственная ересь поразит христианские земли в сердце своём.

Заметки брата Филангела из Алого Ордена

Культы

Как ранее упоминалось в главе первой, демоны существуют благодаря вере. Для того, чтобы облегчить доступ к этому насущному ресурсу, зачастую они формируют культы, члены которых поклоняются одному или нескольким Падшим. В подобных случаях сами демоны могут скрываться под личинами языческих богов или ангелов, хотя кое-кто демонстрирует свою чудовищную сущность в открытую.

Игрок, чей персонаж имеет Дополнение Культ, должен принимать во внимание некоторые особенности, связанные с его использованием. Прежде всего, необходимо знать внутреннее устройство культа и ту позицию, которую

он занимает по отношению к другим общественным институтам, в особенности к Церкви. Нужно также учитывать прежнюю сферу деятельности Падшего в бытность его ангелом и то, каким образом он предпочитает являть себя своей пастве. Структура культа обычно во многом зависит от характера и способностей Падшего, но главной его целью всегда будет внушение преданности и умножение числа последователей. Эта цель, однако, не исключает различий в формах и средствах. Не каждый культ выполняет ту цель, для которой он был создан; а некоторые прежде действенные способы добычи веры становятся невозможны под сенью христианства.

Ложные боги

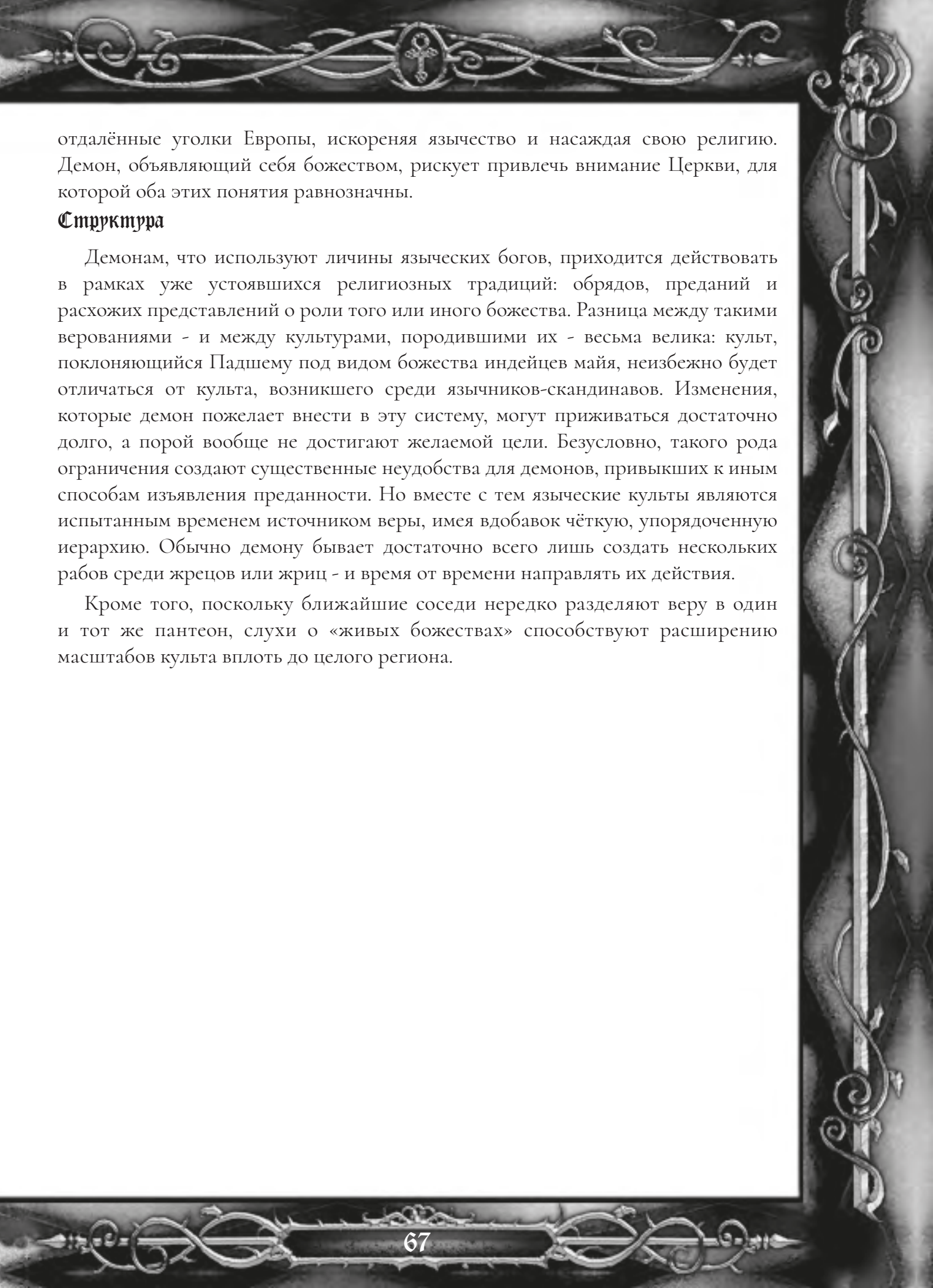
Я перечитывал этот отрывок в своей Библии бесчисленное число раз, но никогда прежде не понимал, каково это - поклоняться литым идолам, до нынешней поездки по северу Камбрии. Здесь я собственными глазами увидел, с каким рвением поселяне возлагают свои дары - и самих себя - к ногам кумира, моля его об обильных хлебах и плодородии.

И всё же они продолжают именовать себя добрыми христианами. Эти заблудшие язычники одновременно отворачивают и влекут меня. Они даже утверждают, что их божество приходит к ним в человеческом обличье! Однако в столь вопиющем идолопоклонстве я ощутил скрытое присутствие демона, которое ускользает от этих обманутых крестьян.

Заметки брата Филангела из Алого Оргена

С тех пор как человечество изобрело само понятие религии, демоны стремились выдавать себя за языческих богов и богинь. Теперь, однако, поле их деятельности существенно сузилось благодаря повсеместному распространению христианства в государствах Европы. И всё же инфернальные культы возникли задолго до появления христианства, с тех самых пор, когда Люцифер впервые нашептал смертным тайны Ада. Первые из этих культов принадлежали великим герцогам, а ритуалы их стали эталоном, к которому стремились все прочие Падшие, вернувшиеся на Землю. И хотя великие герцоги почитались среди смертных под своими подлинными именами, остальным не хватало ни собственных сил, ни помощи Люцифера, чтобы в открытую бросить вызов Творению. Стремясь добиться столь же рьяного почитания, демоны скрываются под масками богов и паразитируют на верованиях, прочно укоренившихся в человеческой культуре.

Когда-то подобные культы обеспечивали стабильный приток веры и верующих (в игровых терминах - Решимости), но, к несчастью для Падших, ныне этот способ уже не столь прост и безотказен. Последователи Христа проникают в самые



отдалённые уголки Европы, искореняя язычество и насаждая свою религию. Демон, объявляющий себя божеством, рискует привлечь внимание Церкви, для которой оба этих понятия равнозначны.

Структура

Демонам, что используют личины языческих богов, приходится действовать в рамках уже устоявшихся религиозных традиций: обрядов, преданий и расхожих представлений о роли того или иного божества. Разница между такими верованиями - и между культурами, породившими их - весьма велика: культ, поклоняющийся Падшему под видом божества индейцев майя, неизбежно будет отличаться от культа, возникшего среди язычников-скандинавов. Изменения, которые демон пожелает внести в эту систему, могут приживаться достаточно долго, а порой вообще не достигают желаемой цели. Безусловно, такого рода ограничения создают существенные неудобства для демонов, привыкших к иным способам изъявления преданности. Но вместе с тем языческие культы являются испытанным временем источником веры, имея вдобавок чёткую, упорядоченную иерархию. Обычно демону бывает достаточно всего лишь создать нескольких рабов среди жрецов или жриц - и время от времени направлять их действия.

Кроме того, поскольку ближайшие соседи нередко разделяют веру в один и тот же пантеон, слухи о «живых божествах» способствуют расширению масштабов культа вплоть до целого региона.

Разновидности культов

Среди демонических культов следующие три разновидности являются наиболее распространёнными.

Языческие культы. Развитые языческие верования, в основе которых лежит идея существования богов, открывают множество возможностей для Падших. Выдавая себя за бога или богиню, демон проникает в уже сформировавшийся культ и извращает его для собственной выгоды. Такие культы обычно бывают посвящены божеству, которое проявляет прямой интерес к смертным и лично взаимодействует со своими почитателями.

(Псевдо)ангельские культы. Те Падшие, что предстают перед людьми в собственном «ангельском» (насколько это возможно) обличье, собирают вокруг себя культы, почитающие их под видом ангелов. Но хотя прежде демоны и служили Господу, ныне любые их притязания на этот статус - не более чем обман и кощунство.

Демонические культы. Технически любой культ, сопряжённый с поклонением Падшим, можно назвать демоническим. Но в данном случае это обозначение относится лишь к тем культам, которые служат демонам напрямую. Их приверженцы не питают иллюзий относительно природы своих хозяев, а те, в свою очередь, даже не думают скрывать её.

Вербовка

Если поклонение тому или иному божеству уже является частью культуры, демону почти не нужно прикладывать усилий, чтобы заполучить себе достаточное число верующих. Вера передаётся из поколения в поколение, и до тех пор, пока численность сообщества остаётся стабильной, то же можно сказать и о культе Падшего. Но также это означает, что сам демон почти не контролирует процесс вербовки новых служителей и не способен существенно расширить своё влияние без экспансии.

Ритуалы

Обряды языческих культов, также как их структура, мало подвержены изменениям даже под влиянием Падших. Конечно, если «божество» самолично является своим почитателям, оно может указать на более предпочтительные способы изъявления преданности, когда таковые не противоречат местным обычаям и традициям. Как правило, подобные «новшества» носят заметно более кровавый и жестокий характер по сравнению с прочими способами поколения. Причина этого проста - готовность смертных проливать кровь и умирать во имя своей веры служит для демонов богатым источником Решимости.

Преимущества и недостатки

Главное и несомненное преимущество Падшего, скрывающегося под маской божества - большое число верующих и отсутствие необходимости самостоятельно возвращать веру. Даже скромных усилий с его стороны будет достаточно, чтобы добиться полного отождествления себя с тем или иным богом и заполучить всех почитателей последнего. Языческие культы обеспечивают стабильный приток Решимости, и для демона с низким значением Муки этот вариант может оказаться наилучшим. Привязанные к Земле нередко выдают себя за богов-покровителей определённой местности, избавляясь таким образом от утомительной необходимости вселяться в недолговечные тела смертных и тратить силы на поиски новых верующих. Те, кто обитает в реликвариях, подобно библейскому золотому тельцу, поддерживают не искоренённые до сих пор традиции идолопочитания.

Самым трудным для Падших, избравших этот путь, является необходимость вести себя в соответствии с ожиданиями своих почитателей. Устоявшиеся представления о роли божества невозможно изменить в одночасье, и потому демону стоит тщательно подходить к выбору такого рода личины. Едва ли ему удастся достичь желаемых целей при помощи одного лишь страха и демонстрации собственного могущества. С куда большей вероятностью подобное пренебрежение возбудит подозрение среди верующих, что, в свою очередь, чревато для Падшего не только потерей источника веры, но даже риском изгнания обратно в Бездну.

Весьма ощутимым недостатком для демона может оказаться и необходимость тщательно выбирать себе рабов. Раб, не соблюдающий традиций и обрядов, предписанных его хозяином для всех своих почитателей, подвергает того риску разоблачения. Будучи центральной фигурой культа, Падший вынужден контролировать не только собственное поведение, но и поведение своих доверенных лиц. Хотя большинство языческих религий устроены так, что демонам не нужны рабы для исполнения их поручений, многие всё равно предпочитают подкреплять преданность смертных с помощью договоров и залогов. Кроме того, рабам приходится использовать свои силы не менее осторожно, чем их хозяевам.

Наконец, любой из претендентов на место языческого божества всегда рискует столкнуться с ожесточённой конкуренцией. Нередко Падшие стремятся заполучить особенно перспективные культы - и обнаруживают, что их уже опередили их же собратья. Это соперничество может принимать поистине разрушительные формы, и даже при благоприятном исходе подобный дуализм способен оттолкнуть многих верующих. Во многих верованиях под видом богов и богинь почитаются древние фаэ, которых совершенно не радует посягательство на их имя. Беспokoйные мертвецы и призраки также способны разоблачить

демона, а магам и оборотням хорошо известно, что существуют и настоящие божества. Эти могучие создания не имеют никакого отношения к Падшим и зачастую активно противодействуют им.

Излюбленные маски

Среди языческих пантеонов некоторые божества являются наиболее удобными личинами для Падших. Ряд преимуществ, будь то широкая известность, предпочтительные способы поклонения или убедительное объяснение странностей поведения, заставляют демонов особенно упорно стремиться выдать себя за этих богов и богинь. Ниже перечислены несколько примеров, но ими список далеко не исчерпывается.

Один. Хотя христианство проникло в большую часть Скандинавии, древние традиции сохраняются там и по сей день. Норманны верят, что их боги принимают самое деятельное участие в жизни своих последователей. Многие по-прежнему продолжают чтить Одина-Всеотца - бога магии и мудрости, чародея и воина. В легендах его часто изображают путешествующим среди смертных, дабы испытать их и их веру. Для предприимчивого демона всё это способно послужить хорошим подспорьем.

Морриган. Морриган и другие тройственные божества, которые воплощают различные периоды жизни, могут послужить хорошим объяснением воздействия высокой Муки на смертного носителя. Превращение Девы в Мать, а затем и в Старицу воспринимается как уподобление божеству. Демон, вселяющийся в тело юной девушки, которое под влиянием разъедания начинает стремительно стареть, способен таким образом укрепить веру своих последователей.

Митра. Во времена Римской империи культ Митры - фригийского солярного божества - получил широкое распространение среди воинского сословия. Отличающийся многоступенчатой структурой, болезненными инициациями и приверженный строгой секретности, этот культ чрезвычайно быстро привлек внимание Падших. Членами его были исключительно мужчины, многие из которых имели хорошую боевую подготовку. Возвышение христианской церкви и падение Рима привели к ослаблению позиций митраизма, но не к его полному исчезновению. Часть приверженцев культа по-прежнему продолжает проводить мистерии и приносить жертвы Митре в тайных святилищах - и порой тем демонам, что принимают его облик.

Падшие ангелы

Мы привели приговор в исполнение. Сестра Женевра осталась верна своим заблуждениям до самого конца. Но, хотя я и не видел этого «ангела» воочию, я полагаю, что это приспешник дьявола в благообразном обличье. Воистину,

худшее из зол - предстать перед верными в облике вестника Божия! Но разве Господь не остерегал нас от лжепророков и не заповедовал бдеть без устали?

Печаль овладевает мной, и червь отчаяния точит моё сердце. Сколь же благодатную почву находит ересь в обителях верующих? Быть может, в том и заключается фатальная слабость людей набожных: мы, те кто не видел Господа своими глазами, усердно ищем подтверждения нашей веры. Мы столь сильно жаждем уверовать в посланца Небес, что не слышим самого послания.

Заметки брата Филангела из Алого Ордена

После триумфа христианства и поражения языческих религий демоны были вынуждены приспособливаться к новой вере и искать новые маски - в ином случае их ожидало забвение или же гнев инквизиции. Из всего множества святых и иных сакральных фигур христианской церкви Падшим оказалось проще всего изображать ангелов, которыми они были когда-то.

Структура

Ангельские культы чаще всего возникают в местах паломничества и там, где сосредоточено большое число истовых верующих - в обителях, монастырях и церквях, и потому во многом копируют общепринятую структуру христианского духовенства. Падшие, которые выдают себя за ангелов, должны соблюдать осторожность даже большую, чем их собратья, притворяющиеся языческими божествами. Как правило, для своих целей демон выбирает горстку самых набожных смертных и предстаёт перед ними в величественном «ангельском» облике. Став свидетелями «чуда», эти верующие формируют ядро нового культа. Среди них Падший обычно создаёт нескольких рабов - и до тех пор, пока он не требует от своих приверженцев слишком многого и не действует наперекор учению Церкви, ему почти не нужно лично вмешиваться в дела культа. Строгие правила и сложные церковные таинства не только служат источником веры, но и позволяют успешно избегать внимания непосвящённых.

Чаще всего такие культы имеют несколько ячеек в соседних городах или обителях, каждая из которых действует независимо от остальных. Контакты между ними редки и обычно осуществляются через рабов Падшего. Рабы также несут ответственность за соблюдение надлежащих порядков и, как правило, выступают в роли лидеров той или иной ячейки. Поскольку в этом случае демон вынужден сильно полагаться на своих слуг, обычно он выбирает из их числа самых преданных или разделяющих его собственный порок. Такие рабы почти не нуждаются в постоянном контроле и куда охотнее выполняют возложенные на них обязанности.

Вербовка

Падшие, притворяющиеся ангелами, вербуют своих почитателей почти

исключительно среди служителей Церкви. Набожные неопиты религиозных орденов и конгрегаций, которые ещё не утратили прежнего рвения и не увязли в тенетах церковной политики, становятся идеальными кандидатами. Они не только служат опорой культа, но и привлекают в его ряды новых верующих своими горячими проповедями. Рассказы о явленных чудесах и ангельских откровениях в их устах обретают заманчивый ореол святости, позволяя таким образом демону использовать Священное Писание для собственных нужд.

Как только культ укореняется в монастыре или обители, в зону его влияния неизбежно попадают и окрестные поселения, чьи жители связаны с клиром не только духовными, но и экономическими отношениями. Затем один или два раба отправляются в соседние обители, разнося весть о явлении ангела и закладывая основу для новой ячейки культа, после чего новая вера так же распространяется сперва среди духовенства, а затем и среди местных крестьян.

Ритуалы

Обряды ангельских культов представляют собой подражание церковным таинствам, по крайней мере на первых порах. Но по мере роста численности они всё больше сосредотачиваются на самом Падшем, в частности на его прежней роли и на его пороке. Чем дальше, тем сильнее становится заметно демоническое влияние, будь то замена вина кровью при евхаристии или создание новых рабов, обставленное как церемония рукоположения.

Преимущества и недостатки

Огромным преимуществом культов данной разновидности является возможность открыто действовать под эгидой христианства. Будучи господствующей религией на территории Европы, христианство позволяет избежать многих трудностей, которые испытывают уцелевшие культы языческих богов. До тех пор, пока демон соблюдает надлежащую осторожность, демонстрирует видимость благочестия и удерживает своих почитателей от крайностей, он будет избавлен от опасного внимания Церкви.

Падшим, притворяющимся ангелами, нет нужды изображать из себя кого-то или открыто лгать верующим: куда проще изложить правдивую историю, обходя вниманием некоторые неудобные детали (вроде падения и изгнания в Бездну). Для некоторых демонов, действительно тоскующих по своему прошлому, создание подобных культов выглядит единственным способом явить миру и людям свой прежний образ и таким образом вернуть себе частицу прежней благодати. Стоит, однако, оговориться, что число их крайне невелико. Обладатели низкой Муки могут даже попытаться усмирить свои пороки с помощью молитв и аскезы и вверить себя заботам Церкви, но это опасный путь для демона.

Но в отличие от языческих культов, ангельским культам куда труднее

склонить потенциальных верующих к служению Падшему. Несмотря на то, что христианская церковь признаёт существование ангелов, она запрещает поклоняться кому бы то ни было, кроме Бога-Отца и Бога-Сына. Христиане, таким образом, верят в ангелов, но им и в голову не придёт молиться или взывать к ним. Для того, чтобы достичь нужного эффекта, требуется немало времени и усилий. Необходимы также терпение и аккуратность, которых недостаёт многим демонам.

Тот факт, что ангельские культы действуют непосредственно в зоне влияния инквизиции, делает любую ошибку потенциальным сигналом, извещающим Благословенных о присутствии Падшего. Приверженцы языческих богов, ютящиеся на задворках Европы, зачастую успевают подготовиться к обалам инквизиции и могут с успехом скрываться в глуши. Но в самом сердце христианского мира демоны лишены подобной роскоши. Если отдельные ячейки слишком тесно связаны друг с другом, раскрытие одной способно повлечь за собой крах всего культа.

Подлинные чудовища

Брат Тимотео погиб. Прямо на моих глазах адское отродье... нет, я не в силах описать этот ужас. Нас застали врасплох. Эта тварь... никогда прежде мне не доводилось видеть ничего подобного. Мы серьёзно недооценили масштабы бедствия. Брат Тимотео был слишком юн, слишком неопытен - и это погубило его.

В горле у меня стоит ком, и руки дрожат, выводя эти строки. Я отправил просьбу о помощи ещё месяц назад - больше месяца! - но до сих пор Церковь не прислала никого. Почему? Я учёный, а не солдат. Я не могу сражаться с чудовищами, что оскверняют эти края и превращают добрых людей в гниющие трупы! Что остаётся мне, кроме молитв? Я молю Всевышнего ниспослать мне ответ, но до сих пор сплю вполглаза.

Заметки брата Филангела из Алого Ордена

Демоны - чудовища, проклятые Богом, отверженные миром, ведомые эгоистичными страстями и пороками. И потому глупо отвергать свою подлинную суть, надеясь добиться почитания под чужими масками, вместо того чтобы силой и страхом заставить смертных склониться перед собой. Некоторые демоны считают именно так и наслаждаются собственной чудовищностью в полной мере. Адские муки для них - хороший пример того, как нужно приводить к покорности других.

Структура

Демоны, которые не скрывают своей чудовищной природы, ненасытно потребляют веру и потому нуждаются в большом количестве почитателей,

а структура их культов может быть абсолютно любой. Незнакомые с господствующими общественными институтами Падшие подчас заимствуют обряды и традиции давно умерших религий; другие выстраивают ступенчатую иерархию, напоминающую феодальную систему средневековой Европы. Экономическая база здесь заменена потребностью в вере, рядовые члены культа имеют не больше прав, чем средний крестьянин, рабы пользуются привилегиями знати, а сам демон царит надо всем, как правитель и нечестивое божество в одном лице. Нижний ярус такой пирамиды слагают многочисленные неофиты и послушники, нередко выступающие в роли вольных или невольных жертв в кровавых церемониях культа. Ступенью выше находятся опытные служители, на которых возложены более сложные задачи, а над ними, в свою очередь - жречество, обычно состоящее из рабов, в чьи обязанности входит надзирать за исполнением приказов своего Падшего владыки.

Поскольку для таких демонов божественное право на власть не значит ничего, в отличие от их собратьев, предпочитающих выдавать себя за богов и ангелов, они охотно и часто прибегают к насилию, угрозам и принуждению. Некоторые распускают слухи о других Падших, ещё более жестоких и беспощадных, и предлагают собственное «покровительство» в будущем в обмен на служение. Кто-то попросту мучает и убивает непокорных в назидание всем остальным.

Пожалуй, единственное, что объединяет этих созданий помимо жестокости - их всеобъемлющая паранойя. Власть, опорой которой служит страх, малоэффективна и не поощряет рабов проявлять инициативу самостоятельно, заставляя их слепо исполнять волю демона. Образованные и грамотные рабы служат жрецами и шпионами, а те, чей интеллект уступает физической силе, играют роль охранников и солдат. В таких случаях договоры между Падшими и их рабами отличаются скрупулёзностью и чёткостью формулировок, и редко несут выгоду для смертных. Как правило, демоны щедро вознаграждают наиболее преданных и умелых слуг, и сами культисты охотно домогаются «привилегированного» положения рабов.

Вербовка

Падшие, открыто демонстрирующие свою чудовищность, не могут полагаться на существующие традиции языческих религий и Священное Писание и потому вынуждены самостоятельно искать верующих, взаимодействуя с ними напрямую. Такое взаимодействие редко оказывается приятным, однако зачастую смертные видят в случившемся выгоды для себя. Демонические культы почти всегда состоят из представителей низших классов, также как псевдоангельские - из служителей Церкви. Во многом это происходит и потому, что демоны мало нуждаются в образованных рабах либо предпочитают заниматься их «образованием» самостоятельно. Держа своих слуг в неведении, проще контролировать их - и самые умные рабы зачастую оказываются сильнее всего связаны узами договоров,

поскольку представляют наибольший риск для Падшего. Тем не менее любой, кто планирует вернуться назад после возможного изгнания в Бездну, непременно обучает таких рабов ритуалам призыва.

Существуют целые семейства, члены которых из поколения в поколение пополняют ряды демонических культов. Вся их жизнь, от рождения до смерти, вращается вокруг служения Падшим, и их дети также продолжают их дело. Их мир ограничен рамками культа, и потому они с большей готовностью повинуются приказам демона и защищают его. Некоторые Падшие целенаправленно выводят таким образом слуг с желаемыми качествами, будь то физическая сила или способности к чародейству. Наиболее одарённые дети, рождённые в подобных союзах и воспитанные в традициях культа, позднее становятся доверенными рабами. Порой демон подстёгивает своих слуг похищать других детей, чтобы не допустить чрезмерного кровосмешения и вырождения, неизбежно следующего в подобных случаях.

Большинство этих культов действуют в отдалённых районах, подальше от бдительного ока Церкви, и обычно крайне обособлены от мира. Слишком частые контакты с чужаками способны спровоцировать не просто недовольство, но и настоящий бунт среди их членов. Это, в свою очередь, весьма ограничивает рост их численности, особенно на первых порах. Если полная изоляция по каким-то причинам невозможна, культисты создают поселения, которые на первый взгляд ничем не отличаются от других деревень и маленьких городков. Инфернальные традиции в таких местах становятся частью образа жизни. Но хотя Благословенные и способны заметить скрывающуюся в них порчу, обычный человек будет испытывать лишь лёгкую и необъяснимую тревогу.

Наконец, Падшие привлекают сторонников и с помощью обмана и обещаний. Всегда найдутся те, кто не устоит перед искушением властью, возможностью достичь успеха или обещанием мести, и готов продать душу ради удовлетворения мелочных страстей.

Где таится зло

Как же демонам удаётся избегать внимания Церкви, когда некоторые из слуг Господа способны распознавать их присутствие? К счастью для Падших, ни один из Благословенных не может одновременно находиться в нескольких местах, а в Европе всё ещё полно укромных уголков. Существенную роль играет и ситуация в обществе. Мало кто из мирян умеет читать и писать, и потому в религиозных вопросах большинство вынуждены полагаться на авторитет духовенства. Среди которого, в свою очередь, многие утратили былой пыл и стали равнодушны к нуждам своих прихожан. Этим охотно пользуются Падшие, предлагая людям те блага, в которых им отказывает Церковь, и обеспечивая таким образом верность и соблюдение тайны.

Если Благословенным удаётся обнаружить демона, он скорее попытается сбежать, нежели останется и примет бой. Падшим почти нет дела до своих слуг, ведь основать новый культ не в пример проще, чем защищать старый. Те, кто поступает иначе, обычно весьма могущественны и крайне самоуверенны. Гордыня и упрямое нежелание смириться с поражением от рук простых смертных могут подтолкнуть таких демонов к необдуманным поступкам, которые нередко оборачиваются потерей и тела, и культа.

Ритуалы

Не ограниченные традициями каких бы то ни было религий, Падшие самостоятельно диктуют обряды и традиции для культов в соответствии со своими желаниями и потребностями. Чаще всего обряды так или иначе отражают прежнюю сферу деятельности демона либо его основной порок. Тот, в ком сильнее всего похоть, может требовать разгульных оргий, а приверженный гневу - жестоких и кровавых жертвоприношений. Но чем сильнее растёт Мука, тем более отвратительны становятся эти ритуалы, и тем меньше внимания уделяется иным их элементам.

Поначалу всё может ограничиваться достаточно невинными подношениями: лучшим приплодом от стада, десятиной урожая или иными дарами, сделанными с искренней преданностью. Со временем, однако, демоны начинают требовать большего: крови, страданий и человеческих жертв. В конце концов, все Падшие - чудовища, и чем сильнее проступает эта чудовищность, тем хуже приходится окружающим. Добиваясь поклонения силой, нельзя забывать, что страх убивает веру - а в случае с демоническими культами эта черта доведена до крайности. В конечном счёте, все они заведомо обречены на гибель, ибо голод Падших неизбежно превосходит способность культа насытить их.

Преимущества и недостатки

Из всех способов явить себя миру, безусловно, самым простым для демона будет предстать перед смертными в своей апокалиптической форме и потребовать склониться перед ним. Даже сомневающиеся едва ли смогут проигнорировать ужасное чудовище прямо перед их глазами. Демонические культы создаются с нуля, игнорируя укоренившиеся предубеждения и не заботясь об изменении общественных порядков. Верующим требуется лишь минимальное обучение для правильного отправления обрядов - и, конечно, никто не станет формировать особую религиозную или философскую систему, чтобы обосновать сложившееся положение вещей. Такой подход не требует тонкости и быстро окупается, принося Падшему вождьеленную веру. Демон волен вести себя так, как ему заблагорассудится, и не обязан притворяться тем, кем он не является.

Недостатки, впрочем, не менее очевидны. Постоянное потворство собственному пороку повышает Муку Падшего, что, в свою очередь, приводит к увеличению потребности в вере и, как следствие, к необходимости расширять ряды культа. Рано или поздно контроль демона ослабевает, и всё больше потенциальных опасностей начинает ускользать от его внимания. Очень просто не заметить зреющее предательство в рядах почитателей, активность других Падших поблизости или пристальное внимание Церкви. Для любого из Благословенных, случись им оказаться достаточно близко, места обитания демонических культов будут ярчайшим маяком скверны.

Чем больше растёт Мука (а это неизбежно), тем быстрее приходят в негодность и смертные вместилища Падшего. Если для этой цели он использует членов собственного культа, то вскоре может столкнуться с тем, что поток веры иссякает вместе с верующими. Некоторые демоны опустошают целые поселения подобно саранче, прежде чем приступают к созданию новых культов в других местах. Альтернативой этому систематическому уничтожению сосудов с риском отправиться в Бездну выступает вселение в реликварий или во владение. Хотя демонические культы создаются легко, поддерживать их - задача куда более сложная.

Рабы

Рабы - это те, кто предлагает свои души Падшим в обмен на их проклятые дары. Однако заключить сделку с демоном можно лишь добровольно, в здравом уме и трезвой памяти вручив себя inferнальной силе. Рабы жертвуют своей свободой в надежде обрести желаемое - хотя чаще всего они теряют куда больше, нежели получают, известно им это или нет. Нельзя принудить кого-то силой заключить договор против его воли - если потенциальный раб упорно сопротивляется, в ход обычно идут обман, угрозы и искушение. Падший должен предложить

соблазн столь сильный или сделать жизнь смертного настолько невыносимой, что служение ему в каждом из случаев окажется единственно возможным вариантом.

Цени рабства

Как человек попадает на службу к дьяволу? Едва ли каждый из таких заблудших начинает жизнь свою с намерением бросить вызов Господу. Не оставляет сомнения, что нечто, происходящее с ним, заставляет презреть милость Всевышнего. Христос сказал, что даже грешник может быть прощён, но какая сила побуждает кичиться своей греховностью? Разве способно исчадие Ада помочь более, нежели щедроты Святой Церкви?

Так отчего эти несчастные продают свою душу? Да, некоторые из них - отъявленные еретики, бесстыдные и богохульные. Но могут ли другие просто пасть жертвой собственного отчаяния и дьявольского обмана, уверившись, что во грехе отыщут ответы и утешение? Ложь лукавого должна пленять умы, дабы с охотой отрекались они от Божьей благодати и приветствовали проклятие.

И вновь я задаюсь вопросом: зачем якобы всесильным демонам нужны смертные слуги? Быть может, так они стремятся высмеять волю Божью и осквернить Его творение? Или же тому есть иная причина, узнать которую мы не в состоянии? Ответы мне неизвестны. Церковь не стремится понять демонов, и никогда прежде я не спрашивал Падших об их намерениях. Но порой я думаю - и да поможет мне Бог! - что было бы, осмелюсь я на этот шаг?

Заметки брата Филангела из Алого Ордена

Что же представляют из себя рабы и почему столь могущественные существа, как Падшие, тратят силы на создание слуг из простых смертных? Для начала стоит вспомнить, что вернуться на Землю сумели очень немногие демоны - большая их часть по-прежнему остаётся в мучительном небытии Бездны. Те, кто решился бросить вызов Господу из-за собственных ревности и уязвлённой гордыни и был обречён на тысячи лет страданий, не могут более доверять друг другу и потому вынуждены искать другие источники помощи.

Именно таким источником и являются рабы. В отличие от обычных культистов, они имеют сомнительное удовольствие непосредственно общаться с теми Падшими, которым служат. Кто-то даже не подозревает об истинной сути своего «божества», а кого-то это попросту не волнует - до тех пор, пока служение щедро вознаграждается. У демона могут быть сотни верующих, но всего несколько рабов, способных дать ему нечто большее, нежели бездумное следование ритуалам. Для Падших рабы - возможность явить миру частицу своей былой славы; для рабов Падшие - возможность лично прикоснуться к ужасающей мощи Ада.

Для чего нужны рабы

Демоны живут вечно - и, несмотря на все преимущества этого состояния, в полной мере подвержены и всем его недостаткам. Освоиться в стремительно меняющемся мире смертных непросто даже тем Падшим, которые живут среди людей долгое время. Им необходимо то, что позволит поддерживать связь с окружающей действительностью и приспособиться к тем её новшествам, о существовании которых они даже не подозревают. Законы общественного устройства зачастую ускользают от демонов - в конце концов, в прежние времена всё было совсем иначе! - а ошибки такого рода неизбежно могут привлечь к ним нежелательное внимание. Особенно склонны терять связь с реальностью Привязанные, которые нередко погружаются в сон на десятки и сотни лет - и, пробуждаясь, обнаруживают, что мир вокруг них изменился до неузнаваемости. Подобное способно ввергнуть в смятение даже могучих и бессмертных созданий.

Обладание рабами также означает возможность использовать мирскую власть и богатство - в конце концов, из Ада не выходят с туго набитым кошельком. Конечно, есть шанс, что смертное вместилище демона будет обладать высоким положением в обществе или солидными ресурсами, но в большинстве случаев это не так. И даже если носитель оказывается обласкан судьбой, мало кто из Падших захочет тратить время и силы на политику смертных и управление капиталом. Вполне естественно переложить все эти утомительные обязанности - будь то необходимость зарабатывать на пропитание или распорядиться целым состоянием - на доверенных слуг. Порой рабы имеют достаточно влияния, чтобы отвести от своих хозяев не в меру подозрительных чиновников, священников и даже инквизиторов.

Рабы играют важнейшую роль и в формировании культов, выступая в роли их лидеров и основателей. Будучи доверенными лицами демона, они надзирают за порядком, наказывают провинившихся и решают мелкие проблемы, неизбежно возникающие в любой религиозной общине. Именно старания рабов поддерживают тот поток веры, которую даёт Падшему его культ.

Нередко рабами становятся и обладатели необычных талантов или редких умений, например, одарённые ремесленники, учёные и среди прочих - сведущие в чародействе. Многие демоны стремятся заполучить к себе в услужение демонолога, дабы иметь возможность вернуться в том случае, если некая сила вновь ввергнет их обратно в Ад. Хотя Падшие могут заключать соглашения и даже поработать друг друга, ни один из них не способен вызволить другого из Бездны. Причина окутана мраком и домыслами, но факт остаётся фактом - призыв невозможно осуществить без помощи смертного.

Наконец, есть и ещё одно возможное объяснение. Демоны возвращаются из Бездны, изголодавшись по вере, и этот духовный голод терзает всё их естество.

Случается, что тогда они создают рабов с единственной целью - насытить сиюминутную потребность. Договор, который заключает со своим рабом Падший, позволяет ему поглощать духовную и жизненную силу смертного. Этот процесс называется опустошением. Но, хотя рабы и являются гарантированным источником Решимости для своих хозяев, большинство демонов всё же рассматривают их как долгосрочное вложение и предпочитают использовать для реализации собственных планов, а не растрачивать понапрасну.

Сверхъестественные рабы

В этой главе идёт речь о смертных рабах, поскольку именно люди чаще всего заключают сделки с демонами. Тем не менее среди рабов есть и сверхъестественные существа, хотя число их значительно меньше. Более полная информация о них представлена в главе 4.

Вампиры: несмотря на то, что никому доподлинно неизвестно, есть ли у вампиров душа, последние могут быть рабами Падших. Однако проклятье Каина существенно усугубляет влияние Муки, лишая таких созданий даже малейшего шанса на искупление.

Оборотни: оборотни могут становиться рабами, но в этом случае их почти неминуемо ожидает скорая смерть от когтей и зубов своих сородичей. Демонические залогов для гару ничем не отличаются от скверны Вирма, и раб-оборотень - это скорее редкое исключение, нежели правило.

Маги: будучи смертными, маги могут заключать договоры и быть рабами Падших. Однако подобное негативно сказывается на их колдовских способностях, делая применение магии более рискованным и затрудняя контроль над ней.


Инквизиторы: Благословенные отмечены милостью Божьей и потому не могут быть порабощены. Для тех, кто решает добровольно отвернуться от Господа, действуют те же правила, что и для обычных смертных.

Фаэ: большинство фаэ не могут служить демонам. Единственное исключение составляют подменьши- их смертная природа позволяет поработить их.

Призраки: призраки не могут быть слугами демонов. Мёртвые неподвластны Падшим.

Хозяева и слуги

Демоны и их рабы редко сходятся вместе по чистой случайности. Обычно одна из сторон прилагает определённые усилия, чтобы найти другую - и чаще всего такой стороной оказываются сами Падшие. Они хорошо представляют, какие рабы нужны им и для каких целей. По иронии судьбы такие поиски зачастую начинаются в церковной среде. Причин этому несколько. В первую очередь, среди



духовенства велик процент людей грамотных и образованных: многие знатные семейства отдают в ордена и конгрегации своих младших отпрысков. Во-вторых, духовенство преимущественно состоит из людей набожных, верящих и в Бога, и в дьявола. Наконец, многие демоны рассматривают этот процесс как своего рода состязание и стремятся заполучить интересующего их смертного до того, как последний прикинёт к Благословенным в крестовом походе против Падших.

Демоны естественным образом тянутся к тем смертным, в которых силён их собственный порок, и потому могут искать раба среди них. Этот подход удобен и прост - мало кто способен устоять перед самым большим искушением в жизни, особенно когда искуститель мастерски знает своё дело. Так, например, запойный пьяница может стать целью Падшего, чей порок - чревоугодие, а высокомерный молодой дворянин привлечёт внимание демона гордыни.

Отчаявшиеся и нуждающиеся также нередко оказываются подходящей мишенью. Мать умирающего ребёнка будет согласна на любую сделку, чтобы спасти своё дитя, а преступник в бегах без раздумий продаст душу, чтобы избежать плахи. Чем сильнее потребность, тем проще демону извлечь из ситуации максимальную выгоду. Там, где голодающий согласится служить в обмен на пищу, успешный ремесленник потребует взамен нечто большее - например, места при дворе короля. Так или иначе, Падший должен предложить потенциальному рабу нечто, в чём тот нуждается или чего страстно желает.

Кроме того, хотя обычные люди бывают слишком напуганы (или обрадованы), когда демон предстаёт перед ними, опытные диаболоисты способны выторговать существенные преференции за свои услуги. Порой связь между рабом и Падшим носит и более личный характер - хотя сам демон едва ли признается в подобном. Случается, что раб обладает чем-то, представляющим важность для демона, но не имеет знаний, чтобы воспользоваться этим.

Если Падшему требуется умный и образованный слуга, он может вести поиски не только среди духовенства и знати, но также выбрать многообещающего представителя низшего класса. Такие рабы с куда большей охотой служат своим inferнальным покровителям, нежели люди состоятельные. Простолюдина куда легче искусить, и он едва ли станет торговаться. Тем не менее нередко желанием такого человека оказывается некая глубинная потребность, а вовсе не мелочная прихоть. После соответствующего обучения и в должном наряде никто не заподозрит в новоявленном рабе выходца из низов - а демон, в свою очередь, получит доступ в высшее общество без лишних политических ухищрений. Представители низших классов составляют основную часть телохранителей и солдат на службе у Падших: демонические дары наделяют их поразительной силой и стойкостью - а также различными уродствами. Поскольку эти рабы не пригодны для иных целей, от них не требуется никаких особых навыков и

талантов.

Среди простолюдинов демон выбирает и тех рабов, которых намеревается опустошить сразу или в ближайшем будущем. Исчезновение таких людей не вызовет особых подозрений, в отличие от пропажи видных политических или религиозных фигур. Искать их будут разве что близкие, и вряд ли кто-то придёт им на помощь. Даже если они рискнут обратиться со своими подозрениями к местному епископу или феодалу, с высокой вероятностью эти рассказы будут восприняты как досадные суеверия.

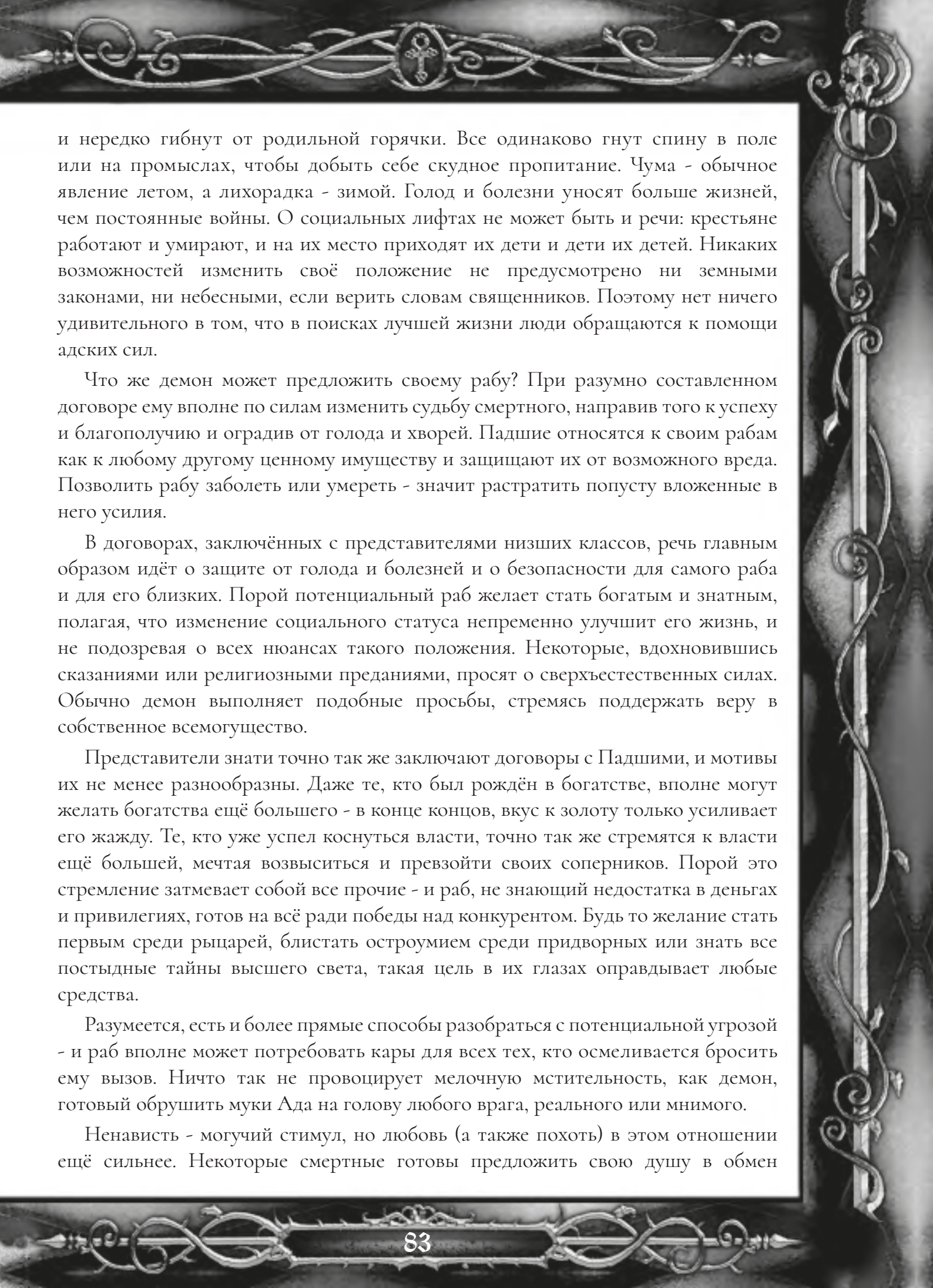
Тем не менее не всякая сделка заключается по инициативе самих Падших - некоторые люди сами ищут встречи с ними. Как правило, такие рабы не только инициативны, но и обладают другими выдающимися качествами, а многие из них вдобавок сведущи в демонологии. Это не невежественные крестьяне, не легкомысленные любители острых ощущений, а образованные представители знати и духовенства. Их не в коем случае нельзя назвать наивными или некомпетентными. Ради своих амбициозных целей они готовы даже на договор с дьяволом - но постараются извлечь из этого все возможные преимущества. Запретные знания или более мирские стремления - слава, власть и богатство - в их глазах вполне стоят того, чтобы отдать за них душу.

Демонологи могут искать конкретного демона с намерением заключить вполне определённую сделку, тщательно формулируя список собственных требований (им, впрочем, обычно придают видимость вежливых просьб) и закрывая все возможные лазейки, которыми Падший способен воспользоваться в личных целях. Любые изменения, предложенные демоном, должны получить одобрение раба. Нередко сообразительный раб вполне может поменяться ролями с предполагаемым хозяином, заставляя его пункт за пунктом поступаться своими интересами. Падшие стараются воспринимать демонологов максимально серьёзно, поскольку у таких смертных обычно есть могущественные союзники, способные причинить демону немало проблем.

Так или иначе, рабы и демоны ищут друг друга по многим причинам, но суть их сводится к простому факту: одна из сторон до крайности нуждается в том, что может предложить другая. Не имеет значения, сколько времени продлится торг и каковы будут условия договора - как только сделка заключена, раб вынужден подчиняться демону или страдать от последствий неподчинения. Даже самые продуманные и выгодные соглашения ограничивают его свободу и ставят в зависимость от Падшего хозяина.

Цена души

Жизнь простого человека в эпоху тёмного Средневековья коротка и безрадостна. Дети часто умирают от болезней и недоедания ещё во младенчестве, женщины преждевременно стареют из-за постоянных беременностей и родов



и нередко гибнут от родильной горячки. Все одинаково гнут спину в поле или на промыслах, чтобы добыть себе скудное пропитание. Чума - обычное явление летом, а лихорадка - зимой. Голод и болезни уносят больше жизней, чем постоянные войны. О социальных лифтах не может быть и речи: крестьяне работают и умирают, и на их место приходят их дети и дети их детей. Никаких возможностей изменить своё положение не предусмотрено ни земными законами, ни небесными, если верить словам священников. Поэтому нет ничего удивительного в том, что в поисках лучшей жизни люди обращаются к помощи адских сил.

Что же демон может предложить своему рабу? При разумно составленном договоре ему вполне по силам изменить судьбу смертного, направив того к успеху и благополучию и оградив от голода и хворей. Падшие относятся к своим рабам как к любому другому ценному имуществу и защищают их от возможного вреда. Позволить рабу заболеть или умереть - значит растратить попусту вложенные в него усилия.

В договорах, заключённых с представителями низших классов, речь главным образом идёт о защите от голода и болезней и о безопасности для самого раба и для его близких. Порой потенциальный раб желает стать богатым и знатным, полагая, что изменение социального статуса непременно улучшит его жизнь, и не подозревая о всех нюансах такого положения. Некоторые, вдохновившись сказаниями или религиозными преданиями, просят о сверхъестественных силах. Обычно демон выполняет подобные просьбы, стремясь поддержать веру в собственное всемогущество.

Представители знати точно так же заключают договоры с Падшими, и мотивы их не менее разнообразны. Даже те, кто был рождён в богатстве, вполне могут желать богатства ещё большего - в конце концов, вкус к золоту только усиливает его жажду. Те, кто уже успел коснуться власти, точно так же стремятся к власти ещё большей, мечтая возвыситься и превзойти своих соперников. Порой это стремление затмевает собой все прочие - и раб, не знающий недостатка в деньгах и привилегиях, готов на всё ради победы над конкурентом. Будь то желание стать первым среди рыцарей, блистать остроумием среди придворных или знать все постыдные тайны высшего света, такая цель в их глазах оправдывает любые средства.

Разумеется, есть и более прямые способы разобраться с потенциальной угрозой - и раб вполне может потребовать кары для всех тех, кто осмеливается бросить ему вызов. Ничто так не провоцирует мелочную мстительность, как демон, готовый обрушить муки Ада на голову любого врага, реального или мнимого.

Ненависть - могучий стимул, но любовь (а также похоть) в этом отношении ещё сильнее. Некоторые смертные готовы предложить свою душу в обмен

на благосклонность определённого человека или же объекта своих грез. Но большинство Падших просто-напросто не в состоянии понять, что такое любовь - Бездна убила в них способность к сочувствию и сопереживанию. В их власти заставить кого-либо подчиниться приказам раба, однако создать любовь им не под силу. И сам демон, и раб, владеющий нужными арканами, вполне может изменить воспоминания жертвы, но любые чувства, вызванные таким образом, окажутся бледным подобием настоящих. В конечном счёте раб способен завладеть предметом своего вожделения - но это будет скорее бездумная оболочка, нежели любимый им человек. Впрочем, если всё, что нужно рабу - это послушный исполнитель его прихотей, демон, безусловно, выполнит его желание.

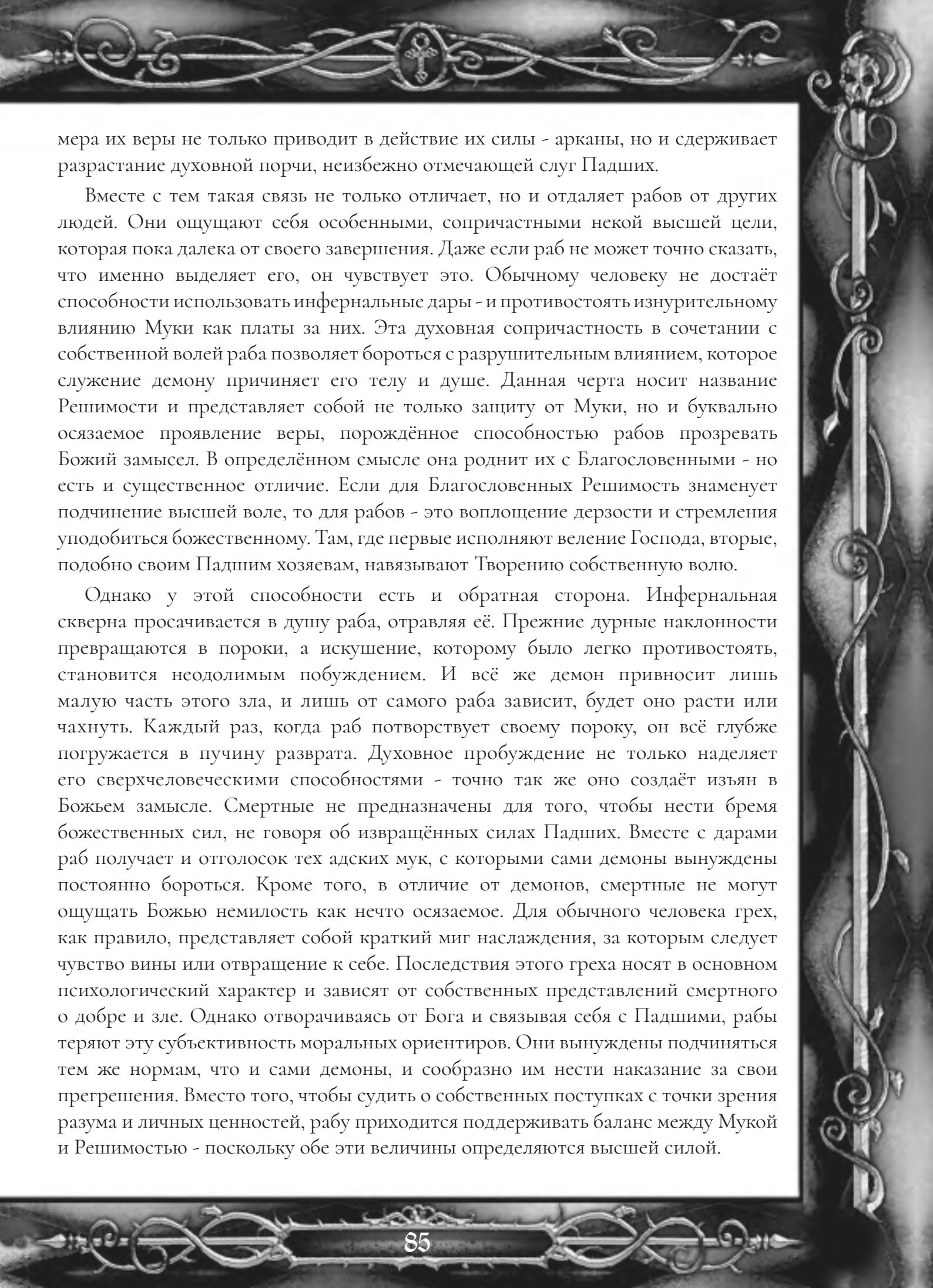
Мотивы, побуждающие членов высшего сословия заключать сомнительные сделки с Падшими, довольно ясны - но что, в свою очередь, столь часто подталкивает к этому представителей духовенства? Нет сомнений, что некоторые из них, как и миряне, жаждут власти и богатства. Кого-то влечёт возможность предаться греху, подавленная и отрицаемая под бременем церковных запретов. Кого-то - зависть к чужим успехам и желание унижить соперника в глазах прочей братии: в конце концов, жизнь в монастырях и обителях не богата на события, и мелкая вражда - отличный способ скрасить эту серость. Но чаще всего люди набожные связывают себя с Падшими в попытке стать ближе к Господу. Не столь важно, кем именно они считают демона: языческим духом, посланцем Небес или даже прозревают его истинную суть - в их глазах такое создание стоит куда ближе к Богу, чем они сами. Демоны с готовностью делятся с такими рабами своими воспоминаниями о сотворении мира, зачастую, впрочем, умалчивая или искажая, вольно или невольно, истинную картину событий.

Но каким бы ни было первоначальное положение раба и его цели, после заключения договора он получает возможность достичь большего, нежели когда-либо прежде в своей жизни. Падшему под силу устранить те преграды, которые мешают рабу выйти за пределы его нынешнего состояния и превзойти все былые ожидания. И даже несмотря на то, что цена этого непомерно высока, многие охотно готовы платить её.

Норабощение

Наделение раба своей порочной силой требует от Падших совсем немногого. Коснувшись лба смертного, демон также касается его души и формирует с ней неразрывную связь. Сам раб, впрочем, должен осознавать происходящее и дать на это своё согласие. Невозможно насильно принудить смертного стать рабом.

Когда демон совершает это вмешательство, душа раба ослабевает, становясь уязвимой к воздействиям со стороны его новоиспечённого хозяина - но вместе с тем открывается к тайнам мира, иными словами, пробуждается. Рабы обретают то осознание божественной воли, которого не хватает простым смертным. Эта новая



мера их веры не только приводит в действие их силы - арканы, но и сдерживает разрастание духовной порчи, неизбежно отмечающей слуг Падших.

Вместе с тем такая связь не только отличает, но и отдаляет рабов от других людей. Они ощущают себя особенными, сопричастными некоей высшей цели, которая пока далека от своего завершения. Даже если раб не может точно сказать, что именно выделяет его, он чувствует это. Обычному человеку не достаёт способности использовать инфернальные дары - и противостоять изнурительному влиянию Муки как платы за них. Эта духовная сопричастность в сочетании с собственной волей раба позволяет бороться с разрушительным влиянием, которое служение демону причиняет его телу и душе. Данная черта носит название Решимости и представляет собой не только защиту от Муки, но и буквально осязаемое проявление веры, порождённое способностью рабов прозревать Божий замысел. В определённом смысле она роднит их с Благословенными - но есть и существенное отличие. Если для Благословенных Решимость знаменует подчинение высшей воле, то для рабов - это воплощение дерзости и стремления уподобиться божественному. Там, где первые исполняют веление Господа, вторые, подобно своим Падшим хозяевам, навязывают Творению собственную волю.

Однако у этой способности есть и обратная сторона. Инфернальная скверна просачивается в душу раба, отравляя её. Прежние дурные наклонности превращаются в пороки, а искушение, которому было легко противостоять, становится неодолимым побуждением. И всё же демон привносит лишь малую часть этого зла, и лишь от самого раба зависит, будет оно расти или чахнуть. Каждый раз, когда раб потворствует своему пороку, он всё глубже погружается в пучину разврата. Духовное пробуждение не только наделяет его сверхчеловеческими способностями - точно так же оно создаёт изъян в Божьем замысле. Смертные не предназначены для того, чтобы нести бремя божественных сил, не говоря об извращённых силах Падших. Вместе с дарами раб получает и отголосок тех адских мук, с которыми сами демоны вынуждены постоянно бороться. Кроме того, в отличие от демонов, смертные не могут ощущать Божью немилость как нечто осязаемое. Для обычного человека грех, как правило, представляет собой краткий миг наслаждения, за которым следует чувство вины или отвращение к себе. Последствия этого греха носят в основном психологический характер и зависят от собственных представлений смертного о добре и зле. Однако отворачиваясь от Бога и связывая себя с Падшими, рабы теряют эту субъективность моральных ориентиров. Они вынуждены подчиняться тем же нормам, что и сами демоны, и сообразно им нести наказание за свои прегрешения. Вместо того, чтобы судить о собственных поступках с точки зрения разума и личных ценностей, рабу приходится поддерживать баланс между Мукой и Решимостью - поскольку обе эти величины определяются высшей силой.

Как только раб заключает договор, Падший может наделить его арканами. Некоторые подробно объясняют своим слугам принципы действия их новоявленных сил, добиваясь максимально эффективного их использования. Помимо прочего, такое наставничество усиливает в рабе чувство благодарности, а знание собственных возможностей позволяет лучше справляться со своими обязанностями. Однако не все демоны склонны помогать рабам, и некоторым из них приходится развивать это понимание путём проб и ошибок.

В этом случае силы раба могут проявляться спонтанно, в зависимости от обстоятельств, весьма изумляя своего обладателя. Так, например, он способен случайно испепелить нападающих или пережить смертельное для обычного человека ранение. Чрезвычайно пронизательный раб может почувствовать произошедшие с ним изменения даже без помощи со стороны Падшего. В любом случае оставлять раба один на один с его новыми способностями чревато потенциальными проблемами, в том числе - непрошеным вниманием и к смертному, и к самому демону. Если только Падший не держит солидную дистанцию со своими слугами, ему стоит заранее обучать их использованию аркан.

Договоры

От своих товарищей по Оргену я нередко слышал о клятвах между демонами и его рабами, о том, сколь кощунственно вручать душу свою неведомой сущности. Но разве отличается это от наших обетов, от того, что требует Всевышний от слуг Его? Вступая в ряды монашествующих, я всецело вверил душу свою Ему. Я отказался от мирских радостей, ибо такова была Его воля. Лишь к Нему обращены мои молитвы. Таковы и рабы демонов - пускай и прискорбно заблудшие, но не менее ревностные в своей вере. Осмелюсь сказать: быть может, даже более ревностные, чем мы, братья и сёстры во Христе! Там, где за пышностью обрядов мы теряем истинный пыл, они преисполнены рвения. Господь не станет навязывать волю Свою верным - и потому мы впадаем во грех по недомыслию, лишённые иного светоча, кроме веления сердца. Агские силы, напротив, обладают властью удерживать своих слуг от того, что мнится им греховным.

Преступно было бы думать, что Святая Церковь могла бы взять с них пример. Но я вижу, как слуги демона спешат на подмогу по первому его зову, когда сам я по-прежнему один перед лицом этой угрозы. Мои послания в Рим до сих пор остаются без ответа - а Падшие, между тем, слышат своих рабов за многие мили от себя.

Заметки брата Филангела из Алого Оргена

Хотя Церковь предостерегает своих прихожан от сделок с силами Ада, рисуя их как гнусные ритуалы с непременно подписанием контракта кровью, истина

обычно куда более прозаична. Большинство договоров между Падшими и их рабами - просто соглашения об обоюдном обмене услугами. Обе стороны могут свободно нарушать условия сделки, рискуя, впрочем, навлечь на себя последствия. Рабов в подобном случае, как правило, ожидают пытки, смерть или участь ещё менее приятная - если, конечно, их хозяева прознают об этом. У демонов куда меньше причин опасаться своих слуг - но и они нередко выполняют обещания, пусть даже из желания впечатлить смертного. Хотя ни один договор не является нерушимым в полном смысле этого слова, некоторые такие клятвы обладают магической силой - и пренебречь ими по собственной воле раб не способен (именно подобные случаи и ложатся в основу церковных проповедей).

Прежде чем смертный даст согласие и станет рабом, он должен обсудить условия служения. Награда зачастую принимает форму залогов - аркан, которыми Падший наделяет своего слугу. Демоны могут предложить немало: вернуть молодость и красоту тем, кто утратил их; исцелить раны и болезни; даровать богатство, власть и сверхъестественные способности. В иных случаях они готовы самолично выполнить просьбу раба или обучить его тайному знанию. Однако у всякого желания есть своя цена - и в этом заключается главное правило сделок с Падшими.

Все эти сделки принимают одну из трёх форм: обмена услугами, наделения силами или клятвы, скреплённой магией. Данные категории пересекаются и зачастую сочетаются даже в рамках одного договора. Например, рыцарь может стать рабом демона, если тот поможет ему завоевать расположение жены поверженного врага. Уже после этого он дополнительно налагает на себя новые обязательства и клятвы ради сверхчеловеческой силы и мирской власти. За каждый новый дар от своего демонического покровителя он платит оговоренную цену. Таким образом, договоры представляют собой простейшую разновидность торговли, хотя и с несколько абстрактной валютой. Однако, будь то взаимовыгодный обмен или служба ради чего-либо, преимущество в любом случае оказывается на стороне Падшего. Конечно, порой особенно изворотливому диаболоисту удаётся перехитрить демона, но подобные случаи являются скорее исключением из правил. Даже тем, кто мнит себя таковыми, стоит задаться вопросом: в действительности ли они остались в выигрыше - или это всего лишь самообман?

Услуга за услугу

В самом простом из предложенных вариантов демон оказывает некую услугу в обмен на служение или поклонение со стороны просителя. Никто и ничто - за исключением доброй воли самого Падшего - не обеспечивает соблюдение такого соглашения. Надо ли говорить, сколь эфемерны могут оказаться подобные гарантии? Культы, поклоняющиеся тому или иному демону, тоже

закключают своего рода «договор об услугах» со своим покровителем. Условия этого договора заложены в самой природе культа. Как правило, Падшие защищают своих почитателей от внешних угроз в обмен на преданность и поклонение, хотя большинство делает это скорее из личных интересов, нежели из какого-либо альтруизма. В иных случаях договор принимает форму шантажа и вымогательства, например, когда Падший обещает не убивать тех, кто согласится служить ему. Но чаще всего сделки между демоном и смертным заключаются точно так же, как это происходит в случае с двумя обычными людьми - за исключением, пожалуй, того факта, что первый обладает куда более впечатляющим перечнем «товаров».

Хотя в данном случае не идёт речи о магическом принуждении, демоны часто прибегают к разного рода уловкам, чтобы внушить рабу иллюзию подобного. Скрепляя договор кровью или иным образом облекая обычную сделку в мистические атрибуты, Падший способен ввести смертного в заблуждение - однако это всегда палка о двух концах. С одной стороны, раб с куда меньшей вероятностью решится нарушать клятву, если ожидает, что за этим последуют всевозможные кары. С другой - нарушив её безнаказанно, он вполне может начать подозревать своего хозяина во лжи и в иных аспектах сделки.

Кроме того, у договоров подобного рода есть и ещё одно важное отличие - без магии и принуждения демон может заключать их не только со своими рабами. Так, Падший способен обмениваться информацией с магом-инферналистом, причём отношения их вполне могут быть если и не дружескими, то как минимум уважительно-прагматичными. В этих случаях рабы нередко выступают в роли посредников, ведя дела с другими смертными (и не только) вместо своих хозяев, которые предпочитают держаться в тени. Такое сотрудничество не оставляет никаких мистических отметин или следов порчи, помимо обычного риска быть пойманным на занятиях инфернализмом.

Сила в дар

Если простой обмен услугами возможен и без дополнительных условий, то даровать арканы демон может лишь своему рабу. Данный процесс подробно описан в главе 4. Превращение в раба представляет собой фундаментальную переменную, затрагивающую само естество смертного (и не только смертного). Он меняет свободу и Божью благодать на нечестивые дары Падших, мирскую власть и сверхъестественные силы. Раб также становится подвержен действию духовной порчи, именуемой Мукой, и дьявольской гордыне, называемой Решимостью. С глаз его срывают шоры неведения - но такое насильное пробуждение навсегда отдаляет его от рода человеческого. В обмен на эти сомнительные блага он жертвует душой и жизнью: демон по собственной прихоти способен опустошить его, где бы тот ни находился. Очень немногие знают, что, по сути, соглашаются

служить пищей своему inferнальному повелителю - но таков удел всех, кто присягает Падшим. В конце концов, можно отказаться от подобной участи: даже если демон будет грозиться убить упряма, пытать его, запугивать и лгать, он не способен силой сделать его рабом. Отречься от своей свободы смертный может лишь по собственной воле.

Но после того как Падший дарует арканы своему рабу, он не может забрать их обратно или изменить без согласия последнего. До самой смерти раба его новые способности принадлежат только ему. Никто и ничто не в силах лишить его их иначе, чем по его желанию. В некотором роде это можно считать единственной гарантией выполнения демоном обязательств перед своими слугами.

Магия клятв

Подобно самим Падшим, рабы обнаруживают, что их способность приобретать арканы прямо пропорциональна их греховности. Однако высокая Мука несёт с собой множество недостатков, в числе которых - риск преждевременно погибнуть страшной смертью (этот процесс называется разъеданием). Поскольку в большинстве своём рабы не в силах выдержать этот мучительный груз, способности их, как правило, ограничиваются парой эффектных трюков и одной сколь-нибудь действенной силой. Те, кто полагается на свой порок ради обретения большего могущества, в конце концов либо гибнут, либо развивают необычайную духовную стойкость, чтобы противостоять отраве Муки. Подобная стойкость, впрочем, вырабатывается постепенно и ни в коем случае не гарантирована, хотя рабы, подчинившие собственную чудовищную природу, вызывают у окружающих почтительный трепет. Многим попросту не хватает силы воли, и даже тем, кто достаточно упорен, приходится учитывать мнение своих хозяев, которые нередко не желают ждать годами и десятилетиями. К счастью, как и всегда, когда дело касается инфернализма, есть и короткий путь.

Рабы, как и демоны, могут получать от своих нечестивых сделок не только дары, но и проклятия - порчи. Точно так же, как и в случае с арканами, раб должен понимать и принимать то, что случится с ним в результате, хотя бы в общих чертах. Порчи позволяют осваивать новые силы без риска повышения Муки или служить средством её уменьшения, если раб рискует не совладать с пагубным действием греха.

Поскольку порчи несут лишь негативный эффект, Падшему нужно проявить изрядную изобретательность, чтобы убедить раба добровольно принять их. Разумеется, для этого неплохо годятся пытки и угрозы, равно как и обман. Однако даже истина, будучи поданной в нужном свете, справляется ничуть не хуже: в конце концов, демон не обещает силу задаром. По сути, это утверждение является правдивым: порча позволяет увеличить мистический потенциал раба, однако не связана с ним напрямую. Тем не менее если в сознании раба первое подразумевает

второе, Падший может наделить его и тем, и другим. В любом случае, раб, готовый пожертвовать даже собственной душой, может счесть осквернение тела и разума приемлемой платой в сравнении с этим. Достаточно коварный демон даже способен изыскать способ наложить порчу без сопутствующих аркан, но целесообразность такого шага более чем сомнительна. Порчи - это всегда недостатки, и нередко крайне заметные, которые делают их обладателей намного менее полезными. Раб с массой уродств, как физических, так и ментальных, не только рискует стать обузой, но и вынужден прилагать массу усилий, чтобы скрыть метки своего проклятия. По этой причине Падшие стараются наделять большим числом порч лишь тех, кому доверяют самые простейшие задачи (например, охранников и телохранителей).

В качестве ещё одной альтернативы повышению Муки или порчам раб может прибегнуть к клятвенным договорам (см. главу 3). Такие договоры, в отличие от обычных соглашений об обмене услугами, скреплены магией, а их нарушение грозит рабу вполне определёнными последствиями, оговорёнными в момент заключения. От демона не требуется постоянно следить за их исполнением: избежать наказания или обмануть клятву невозможно. Соглашения такого рода действуют по принципу магического принуждения и требуют либо совершать, либо избегать определённых действий. В первом случае это обычно бывает какая-либо услуга или жертва, во втором - некое ограничение, существенно осложняющее жизнь раба. Порой такие требования могут казаться совершенно бессмысленными - каковыми зачастую и являются. Форма и содержание в данном случае не играют определяющей роли: всё решает вера. Раб подпитывает своего хозяина, а сам Падший играет роль «линзы», которая преломляет эту чистую силу и возвращает её обратно в форме аркан.

Скреплённые магией договоры больше всего напоминают ту самую «делку с дьяволом», которая плотно вошла в христианскую мифологию. Стоит, однако, заметить, что действительность куда разнообразнее вымысла: порой эти сделки оказываются непомерно тяжелы, а порой приносят лишь мелкие неудобства. Чем более жёсткие требования предъявляются к рабу, тем большей силой обладает договор и тем больше аркан можно получить с его помощью. Единовременное число таких соглашений не ограничено, однако стоит принимать во внимание, что их требования могут противоречить друг другу. Если вследствие этого раб нарушает одну из клятв, он страдает от последствий обычным образом. Порой рабы предпочитают заключить один договор на всю жизнь, нежели связывать себя множеством более мелких обязательств с риском попасть в ловушку обстоятельств.

День из жизни раба

Сегодня впервые я лично смог пообщаться с прислужником демона. Как ни удивительно, встреча эта произошла в монастырской библиотеке: пока я

читал при тусклом полуденном свете, он подошёл ко мне и заговорил так, будто знаком со мной долгие годы! Конечно, поначалу я опасался, что мои враги выяснили моё местонахождение, и приготовился к худшему. Однако мой собеседник вовсе не угрожал и не пытался напасть, хотя я был застигнут врасплох и не сумел бы сбежать от него. Наш разговор продлился некоторое время, а в завершение он оставил мне некий фолиант. Разумеется, я не открывал и не открою этой книги до тех пор, пока не подвергну её доскональной проверке. И всё же не могу не отметить, сколь мастерски она переплетена и сколь изысканно украшена.

Но я до сих пор недоумеваю: для чего посланцу Ада делать столь щедрый подарок мне, слуге Господа? Он утверждал, будто у нас есть общие интересы - но много ли веры его словам?

«О природе подчинения демонов» - гласят тиснёные золотом буквы. Быть может, он не солгал.

Заметки брата Филангела из Алого Ордена

Все рабы отличаются друг от друга - это бесспорный факт. Однако среди них можно выделить определённые группы и сделать выводы об их жизни на основании тех обязанностей, которые они выполняют. Некоторые рабы ведут почти обычную жизнь, лишь изредка отвлекаясь на поручения демона, тогда как другие проводят всё своё время в ревностном поклонении. Рабы выступают в роли соглядатаев, гонцов, учёных и пророков Падших. Кто-то осведомлён, какому хозяину он служит, а кто-то пребывает в блаженном неведении. В любом случае демоны эксплуатируют своих рабов всеми доступными способами.

Лидеры культов

Многие рабы поддерживают видимость нормальной жизни, продолжая заниматься тем же, чем обычно, но некоторые по велению своих хозяев отказываются от прошлого и целиком посвящают себя служению. Те, в чьи обязанности входит создание и управление культами Падших, нередко почти не взаимодействуют с окружающим миром. В отличие от рабов, выбранных за свои таланты или особые знания, потенциальных лидеров культов отличают в первую очередь обаяние, способность убеждать, а также лидерские качества. Глубоко верующие рабы тоже хорошо подходят на эту роль, поскольку их пыл в глазах остальных красноречиво подтверждает могущество их хозяев.

Демоны обычно наделяют таких рабов эффектными, но малополезными способностями. Поскольку смертные рабы умеют самостоятельно восполнять свою Решимость, они могут творить множество небольших «чудес» без особых затруднений. Порой Падшие предписывают совершать эти «чудеса» только в их присутствии - чтобы внушить остальным мысль о демоне как об их источнике.

Со временем раб может получить разрешение использовать свои силы по собственному усмотрению, но, как правило, не раньше, чем данное представление прочно укоренится в сознании культа.

Когда у культа появляются новые ячейки, Падший нередко ставит во главе их своего доверенного раба. Такие рабы либо пользуются известной благосклонностью со стороны хозяев, либо связаны строжайшими рамками договоров. Их новое положение и свобода от бдительного надзора демона открывают широкий простор для злоупотреблений. Хотя время от времени Падшие обращают внимание на «побочные» культы - в первую очередь интересуясь их ростом - в остальном они полностью полагаются на своих слуг.

Тем не менее лидеры культов редко могут позволить себе расслабиться и насладиться властью. Некоторые из демонов, особенно одержимых контролем, формируют из числа наиболее фанатичных приверженцев своего рода «инквизицию», в чьи задачи входит поиск инакомыслия и возможного неповиновения в рядах верующих. Главы культов, в свою очередь, также стремятся окружить себя лояльными сторонниками, выстраивают собственные шпионские сети, чтобы демонстрировать подобающую статусу силу и держать остальных в узде. На каждом шагу они сталкиваются с испытаниями, поражение в которых будет стоить им жизни.

Источники Решимости

Как уже упоминалось ранее, иногда Падшие опустошают своих рабов почти сразу после заключения договора, силой вырывая всю их Решимость и жизненную силу. Подобное, впрочем, происходит не так часто, как можно было бы предположить. Большинство демонов рассматривают этот вариант лишь в качестве экстренной меры, поскольку такое хищничество провоцирует немедленный рост Муки и не лучшим образом сказывается на мотивации тех, кто становится его свидетелями. Наконец, это ещё и расточительно - от мёртвого раба пользы куда меньше, чем от живого.

Удобной альтернативой подобному выступает использование рабов в качестве долгосрочных «инвестиций» (как, например, делают это вампиры в отношении своих смертных стад). Предусмотрительные демоны могут подпитываться духовной энергией своих слуг в течение длительного времени, не ставя под угрозу их жизнь и Силу воли. Простые смертные не обладают Решимостью, но души рабов способны производить её в небольших количествах - которые, в свою очередь, и становятся добычей их хозяев. Поскольку рабы восполняют Решимость постепенно (1 пункт в день), демонам стоит соблюдать осторожность. Такое медленное опустошение по-прежнему грозит Падшим повышением Муки, но, по крайней мере, не убивает их рабов.

Конечно, если демон забирает у раба всю его Решимость, последний лишается

возможности использовать силу своих аркан. В том случае, когда Падшему не нужен слуга, обладающий особыми способностями, он может не волноваться по этому поводу. В массе своей такие рабы в глазах демонов едва ли представляют собой нечто большее, чем просто «кормушки».

Тем не менее зачастую именно они ведут самую тихую и спокойную жизнь. Те из Падших, кто стремится сохранить свои «вложения» в безопасности, могут незаметно вмешиваться в ход судьбы, чтобы обеспечить этим рабам достаток и достойное положение в обществе. Как ни странно, такие смертные придерживаются весьма высоконравственного поведения, почти не испытывая неумолимого влечения к греху. Поскольку демонам невыгодно привлекать к этим рабам чужое внимание, они также не поощряют их порочные наклонности.

Но, несмотря на кажущиеся преимущества подобного существования, тех, кто служит постоянным источником Решимости для Падших, едва ли можно назвать счастливыми. Опустошение - это духовное насилие, и рабы, подвергающиеся ему постоянно, чувствуют себя использованными и нечистыми и, хуже того, не могут объяснить причину своего состояния. Смириться с этим ощущением невозможно. Рабы, лишённые Решимости, также лишены веры в себя и свои силы. Хотя такие люди могут жить относительно нормальной жизнью, действия их хозяев превращают их в духовных калек.

Падшие не обязательно опустошают таких рабов регулярно, вместо этого оставляя их в качестве «запасов» на будущее - например, для ритуала, требующего колоссальных затрат энергии. В подобных случаях рабы способны накапливать Решимость - а поскольку последняя растёт лишь благодаря испытаниям, демоны могут щедро подбрасывать их. Когда, наконец, Решимость раба достигает нужного значения, Падший опустошает его душу в одно мгновение, оставляя после себя лишь пустую, мёртвую оболочку.

Вестники Падших

Большинство демонов не особенно заинтересованы в контактах со своими бежавшими из Бездны собратьями, но порой этого требует необходимость. Однако личное присутствие на таких «собраниях» - излишний риск, которому подвергается и вместилище, и дух самого Падшего. Поэтому вместо себя демоны отправляют посланников, в чьи обязанности входит служить голосом их хозяев. Поскольку у многих Падших есть арканы, позволяющие видеть, слышать и говорить через своих рабов, они идеально подходят для данной цели. По сути, встречи демонов - это встречи их слуг, каждый из которых выступает от лица своего Падшего повелителя.

Привязанные, не имеющие смертных носителей, особенно ревностно оберегают местонахождение своих владений и реликвариев, не желая даже случайно выдать сведения о них потенциальным соперникам. Использование

раба в качестве выразителя своей воли существенно осложняет попытки других Падших разузнать что-либо о его хозяине. Вдобавок абсолютное большинство Привязанных уничтожает таких рабов сразу после выполнения задания, дабы дополнительно обезопасить себя.

Также демоны прибегают к услугам рабов для ведения переговоров с другими сверхъестественными существами, населяющими мир Тёмного Средневековья. Такие посланники обычно действуют более автономно, продвигая интересы своих хозяев в самых разных сферах. Они могут даже проникать в замкнутые сообщества не-мёртвых и магов и шпионить за ними - но, с учётом сопутствующих опасностей, нередко встречаются быстрый и трагический конец.

Особые слуги

Обобщить представителей данной категории сложнее всего, поскольку к ней относятся обладатели самых разных навыков и талантов. Такие рабы могут выполнять любую роль, предписанную их хозяевами, но, как правило, делают это, не привлекая лишнего внимания.

Многие рабы ведут обычную жизнь, продолжая заниматься тем же, чем занимались до встречи с Падшими. Их основная обязанность состоит в том, чтобы служить своим хозяевам окном в мир смертных и помогать тем адаптироваться в обществе. Они поддерживают контакты с окружающими, ссуживают демона деньгами по мере необходимости и сводят его с интересующими людьми. Также зачастую этим рабам приходится помогать Падшим, обитающим в смертных сосудах, выдавать себя за обычных людей. Последнее вовсе не так просто, как кажется - демонам непонятны многие социальные условности, которые привычны для любого нормального человека.

Сюда же можно отнести тех, кто занимается шпионажем по приказу Падших. Такие рабы, как правило, имеют определённое положение в рядах церковной или светской власти и доступ к значимой информации. Большую часть времени они преследуют собственные цели и поддерживают видимость своей обычной деятельности. Иногда в их задачи входит поиск определённых сведений, а иногда - просто наблюдение за отдельными людьми или организациями. Рабы, внедрившиеся внутрь Церкви, как правило, владеют весьма ограниченным набором аркан и почти не поддерживают контактов со своим хозяином, дабы избежать внимания Благословенных. Падшие могут направлять на одно и то же задание нескольких слуг, не подозревающих друг о друге, чтобы гарантировать нужный результат даже в случае разоблачения или неудачи одного из них.

Некоторые рабы, однако, взаимодействуют с демонами постоянно и не имеют обычной жизни в привычном её понимании. Это могут быть личные помощники или телохранители Падшего. Они, как правило, владеют принципиально иными арканами, нежели те, кто обитает среди людей, и нередко превосходят

их в силе и выносливости. Охранники и солдаты также зачастую обладают весьма характерными физическими изменениями, которые явственно выдают их противоестественную природу.

Возможность заполучить в своё распоряжение личного демонолога - заманчивая перспектива для большинства Падших. Эти рабы проводят свои дни в мистических изысканиях, изучая Истинные имена, ритуалы и любые другие сведения, необходимые демону. Одна из важнейших их задач - в случае необходимости вызволить своих хозяев из Бездны. Такие знания Падшие могут доверить лишь рабу, заслужившему полное их доверие, и даже самые могущественные и высокомерные из Привязанных не способны обойтись без смертных посредников. Знающему человеку довольно просто перейти от ритуала призыва к созданию связующего ритуала - и демоны учитывают это при заключении договоров с такими слугами. Демонологи пользуются привилегированным положением по меркам рабов, хотя мало кто способен по достоинству оценить штудирование древних манускриптов в поисках кусочков, слагающих Истинное имя того или иного Падшего.

Рабы также могут заниматься поиском и вербовкой других потенциальных рабов для своих хозяев. Обычно они посвящают немало времени социальным взаимодействиям как с почитателями демона, так и с другими людьми. Некоторые ведут активную мессианскую деятельность или же создают произведения искусства, наполненные одухотворяющей силой веры, как то иконы или артефакты. Вместо множества мелких аркан эти рабы обладают одной выдающейся способностью, которая помогает им в их начинаниях.

Большинство демонов создают лишь нескольких рабов, хотя самым могущественным или коварным может потребоваться значительное число слуг. В этом случае Падшие предпочитают разделять их на отдельные группы, члены которых не знают о существовании остальных - такой подход позволяет минимизировать возможный риск заговора среди рабов.

Вампир съел моего раба!

Рабы столь же восприимчивы к Объятиям, как и прочие смертные. Однако Становление необратимо разрушает любые сделки с демоном, поскольку в этот момент душа человека покидает тело. Если Падший и его бывший раб хотят продолжить свои отношения, им необходимо заключить новый договор. В этом случае демон отмечает своей силой не душу каинита, а видоизменяет его проклятие. Если же тот не желает возобновлять договор, Падший может сильно пожалеть, что доверил слуге слишком много секретов. Хотя Благословенные считают вампиров проклятыми - и сами каиниты нередко согласны с таким определением - среди них существуют целые группы, чья цель состоит в уничтожении демонов и инферналистов. Примером могут служить последователи Тропы Слёз (ответвление Дороги Небес) и Тропы Дьявола (ответвление Дороги Греха).

Пророки и париш

Некоторые рабы верят, что служат ангелам или богам, тогда как другие не питают иллюзий относительно своих чудовищных хозяев. Чем же отличается их жизнь от жизни тех, кто пребывает в блаженном неведении? По большей части эта разница лежит в задачах, порученных рабам, в том, как они объясняют себе свои новые способности, и в арканах, которыми награждают их Падшие.

Те, кто считает, что служит добрым божествам, могут создавать для демонов немало затруднений. В этом случае раба почти невозможно заставить выполнить нечто, противоречащее его вере. Любой приказ, идущий вразрез с установленными традициями той религии, на место в которой претендует Падший, может породить ненужные сомнения. Поэтому чаще всего демоны стремятся поддерживать заблуждения своих слуг - ведь если они не подозревают об обмане, то невольно сами участвуют в нём - и ограничивать общение между ними. Ситуация, когда несколько рабов пытаются обобщить свой опыт и свои знания, чревата возникновением серьёзных расхождений в общепринятом вероучении, что, в свою очередь, грозит Падшему разоблачением. Кроме того, рабы нередко ощущают себя особенными, избранными божеством для великой цели - и, убедившись в обратном, склонны меньше доверять своим хозяевам.

Демоны, выдающие себя за ангелов, также стремятся пестовать добродетель в своих слугах. Нередко такие рабы высокоморальны и с успехом сдерживают собственную (весьма низкую) Муку. Они полны пылкого обожания и подчиняются Падшим не столько из прагматизма, сколько из-за искренней любви. Среди них немало священнослужителей, которые, став рабами, ещё сильнее укрепляются в своей вере в Бога.

В тот момент, когда раб пробуждается и впервые ощущает в своей душе

Решимость, он испытывает благоговейный трепет и даже чувство избранности. Затем, когда он начинает творить чудеса при помощи своих новых сил, это чувство растёт - и постепенно вера в высшую силу сменяется верой в собственное превосходство. Чем выше Решимость раба, тем более он склонен считать источником этих сил самого себя и тем сильнее становится его гордыня.

Разумеется, раб ищет оправдание происходящего в своих глазах: он верит в чудо - и чудо случается. Однако в конце концов его вера в Бога сменяется верой в себя и своего повелителя.

Но как рабы, полагающие себя слугами ангелов, объясняют агонию Муки, которая неизбежно возникает в их душах после договора с Падшими? Сами демоны всегда готовы дать своим слугам множество удобных предлогов для оправдания. В их собственных глазах Мука - удобный инструмент для того, чтобы удерживать рабов в повиновении. Когда раб предаётся греху, его Мука растёт, вызывая ощущение столь тягостное, что оно превосходит любую вину, когда-либо испытанную прежде. В этом случае Падший может упрекнуть его за допущенные оплошности и поинтересоваться, почему тот бросает вызов заповедям своего хозяина. Если раб вновь поддаётся своим греховным побуждениям, он просто считает, что лучше понимает последствия своей порочности.

Порой Мука даже некогда благочестивого раба может выйти из-под контроля. Такое развитие событий грозит смертельным исходом и, чтобы предотвратить это, раб должен искренне покаяться - или позволить демону превратить излишек Муки в порчи. Поскольку первое требует времени и добродетельного деяния, противоположного основному пороку, второй путь нередко выглядит проще. Однако в этом случае от раба требуется согласиться с теми изменениями, которые решит внести его хозяин. Как уже было упомянуто, Падшему вовсе необязательно рассказывать всю правду о природе порчи - а те, кто выдаёт себя за ангелов, редко когда снисходят до объяснений. Порчи, созвучные с религиозной доктриной раба, могут быть даже восприняты как знаки благословения: например, «стигматы» в случае верующего христианина.

Демоны, маскирующиеся под языческих богов, предпочитают несколько иной подход, представляя происходящее с рабом как усиление связи с его «божественным» покровителем. Сюда может быть отнесено и увеличение Муки, и следующее за этим умножение доступных аркан, и даже возможные порчи. Утверждая, что раб не способен управлять своими новыми силами, Падший «помогает» ему «уподобиться богу». Тот, кто поклоняется Пану, может получить звериные отметины, а ревностный почитатель Одина - лишиться одного глаза. Демоны, выдающие себя за богов или ангелов, могут применять порчи как для наказания раба, так и из желания держать его подальше от окружающих. Порой рабы добровольно принимают эти изъяны в качестве покаяния, считая их

зримыми следами своей греховности.

Различия между слугами этих Падших и слугами их более чудовищных собратьев также проявляются и в арканах, которыми чаще всего одаривают их хозяева. В первом случае это обычно бывают способности, позволяющие рабу приказывать, внушать или иным способом влиять на других смертных; творить чудеса и благословения; уничтожать врагов. Такие арканы направлены в основном на распространение веры в самого Падшего, но приемлемыми в данном обществе путями. Демоны стремятся пресекать ненадлежащее использование этих даров, иногда подкрепляя свои увещания с помощью магии договоров. Всё то, что угрожает разоблачить обман, также оказывается под запретом.

Впрочем, по сравнению с теми, кто служит Падшим, не скрывающим своей inferнальной природы, прочие кажутся счастливыми. Эти рабы живут жизнью, наполненной ужасом. Могущественные, древние демоны, такие как Привязанные к Земле, видят в своих слугах лишь полезные инструменты, но не более того. Они не тратят силы на убеждение или обман, требуя полного, безоговорочного повиновения. Хотя рабы и должны давать своё согласие на любые манипуляции, которые проводят над ними их Падшие хозяева, им явно дают понять, сколь мало значит их желание. Нередко весь выбор сводится к одному - принять неизбежное или погибнуть мучительной смертью вместе со своими близкими.

Некоторых таких демонов душевное состояние их слуг волнует даже меньше, нежели физическое. Когда Мука раба достигает опасного значения, Падший просто наделяет его новыми арканами и отправляет на самоубийственное задание или заставляет творить чудеса от своего имени. И сами эти чудеса, и последующая мучительная смерть раба служат демонстрации могущества Падшего. На короткий срок такая переполненная мощью аркан душа становится почти равна по силе самим демонам - а после неизбежно сгорает под действием разъедания.

Подобное отношение неизбежно приводит к частой замене рабов и, как следствие, к невозможности в должной мере обучить их эффективно использовать собственные силы. Демон просто вкладывает в раба те способности, которые, по его мнению, будут полезны, и безжалостно эксплуатирует их. Привязанные, в частности, и вовсе не понимают многих нужд своих смертных слуг или же предпочитают не замечать их. Порой их рабы умирают от голода и жажды или сходят с ума от нехватки сна, поскольку хозяева не позволяют им отдохнуть и восстановить свои ресурсы.

Но даже сильнейшим из Падших приходится скрывать следы безвременной кончины своих рабов от прочих слуг. Если рабы знают, какая судьба ожидает их, они начинают куда осторожнее относиться ко всем предложениям своих хозяев. В этом случае даже угрозы убийством будет недостаточно: раб может предпочесть покончить с собой, нежели встретить мучительную смерть от разъедания.

Зачем же тогда рабы добровольно заключают договоры с этими ужасными созданиями? Причина во многом в присущей рабам гордыне. Решимость порождает в их душах обманчивое ощущение собственной значимости - многие считают себя умнее и сильнее своих менее удачливых товарищей, погибших по вине демона. Кое-кто может даже приписывать смерть от разъедания, свидетелем которой он становится, не действиям Падших, а ошибкам их жертв.

Как правило, чудовищные демоны наделяют своих рабов менее зрелищными, но более утилитарными дарами, хотя даже они избегают сил, способных нанести вред им самим. Каждое действие раба должно вселять в окружающих ужас или священный трепет, напоминая о мощи его Падшего повелителя. Нередко рабы обладают значительными физическими улучшениями, когтями и клыками или же пугающими сверхъестественными умениями (например, способностью скрывать своё присутствие).

У каждой из описанных выше групп есть свои преимущества и недостатки. Служители ложных богов являются наиболее универсальными во всех отношениях, истовые христиане скованы догматами своей веры, а рабы чудовищных демонов вынуждены беспрестанно жертвовать собственным комфортом и зачастую - жизнью. И даже несмотря на тщательно продуманные договоры, Падшие едва ли станут класть все яйца в одну корзину и тратить слишком много сил на одного раба.

Путь на дно

Не имеет значения, сколь ужасные деяния творят рабы - они никогда не попадут в Ад. Ад предназначен только для Падших, и участь смертных после окончания земной жизни им неведома. Сама мысль о Бездне пугает демонов, поскольку напоминает о том, как долго сами они были отрезаны от Божьего замысла. Но даже если души рабов не ожидает это мучительное посмертие, им всё равно приходится расплачиваться за свои грехи.

Падшие всегда желают получить больше, чем готовы давать другим. Они жестоко обращаются со своими слугами, оберегая их лишь пока те приносят пользу. И, хотя демон не может силой ввергнуть раба во грех, чем больше тот грешит, тем больше он принадлежит демону. По иронии судьбы те, кто удовлетворён условиями своих договоров, рискуют увязнуть в этой трясине порока куда быстрее, чем остальные. Рабы, которые получают всё, чего они хотят, склонны просить у своих хозяев новых и новых сил - и принимать их без колебаний. Но каждая такая сделка обходится всё дороже - и требования Падших тоже растут.

Шёпот искушения преследует рабов каждое мгновение их жизни, и чем дальше - тем сложнее становится противостоять ему. Когда раб потворствует своему пороку, его Мука растёт. Чем выше поднимается её значение, тем ближе перспектива мучительной смерти от разъедания. Но, хотя некоторые могут связать

своё ухудшающееся состояние с возросшей греховностью, остальные едва ли осознают, что с ними происходит. Погрязшие в удовольствиях плоти и прихотях своих хозяев, они не понимают, что Мука разрушает не только их души, но и тела.

Диабололизм

Как может Святая Церковь допускать, чтобы врагам её было известно больше, нежели её преданным слугам? Как могут они столь легко подчинять Падших своей воле, хотя даже всей мощи инквизиции не под силу стереть эту скверну с лица земли? Пока мы, братья и сёстры Алого Ордена, должны объясняться в своих попытках понять саму возможность подобного - и только посредством книг! - эти еретики способны приказывать даже могущественнейшим из числа адских владык! Знания - это оружие, которое можно обратить против Падших - так отчего же Церковь не возьмёт его? Разве стал бы Господь гневаться на нас, если бы нам удалось раз и навсегда очистить мир от зла?

С тем фолиантом, который я получил и который сейчас передо мною, я мог бы... Но нет, я не стану открывать его, если это означает бросить вызов воле Божьей. И всё же я задаюсь вопросом: действительно ли воля Божья состоит в том, чтобы самые верные Его слуги владели орудиями, которые можно употребить к вящей славе Его - и не смели использовать их?

Заметки брата Филангела из Алого Ордена

Несмотря на всю свою надменность, большинство инферналистов, по сути, являются просителями по отношению к Падшим. Требования способны разозлить демонов (и мало кто захочет проверять пределы их терпения), однако просьбы - совсем другое дело. Даже самые несговорчивые признают, что демоны обладают внушительной силой - и это даёт им право диктовать другим свои условия. Они готовы дать смертному то, чего тот жаждет - власть, богатство или тайные знания - в обмен на служение. Однако диабололисты идут наперекор устоявшемуся положению вещей и берут на себя роли хозяев, а не слуг. Они призывают демонов из Бездны и связывают их чарами, которые непостижимы даже самим Падшим - поскольку подобное принуждение идёт вразрез со всеми известными им законами Вселенной.

Хотя среди диабололистов есть и рабы - эти две категории не являются взаимоисключающими - большинство из них никогда не пойдёт на столь унижительный шаг. Некоторые могут обменивать свои услуги на услуги демонов, но прочие не намерены утруждать себя торгом. Диабололисты навязывают Падшим свою волю (а порой и просто капризы), но подобное состязание ума и воли -

занятие чрезвычайно опасное. Безусловно, кому-то из смертных удаётся выйти из него победителем, однако неизмеримо больше расплачиваются жизнью за свою гордыню.

Что такое диабололизм?

Диабололизм в значительной мере отличается от остальных разновидностей инфернализма. Это сложный и опасный путь, полный непредсказуемых рисков. Иногда всё, на что может надеяться диабололист в случае ошибки - быстрая смерть.

В противоположность рабам, диабололисты - это те, кто диктует Падшими свои условия: там, где первый униженно просит, второй приказывает. Диабололистам чужда мысль о бессмысленном поклонении - порой они даже не считают демонов хоть сколь-нибудь божественными сущностями. В том, что касается ритуалов призыва и подчинения, вера не играет никакой роли.

Диабололисты занимают куда более активную позицию, нежели демонологи, хотя многие из них также являются экспертами по демонологии. Если демонологи зачастую довольствуются теоретическими сведениями о Падших, полученными от очевидцев или из древних фолиантов, то диабололисты - приверженцы практики. Они изобретают новые ритуалы, прокладывают новые пути и буквально живут своими исследованиями.

Первые шаги

Многие из диабололистов начинают свой путь как демонологи или в тесном с ними сотрудничестве. Определённые познания в науках и богословии требуются почти всегда, и диабололисты либо учатся у своих более опытных товарищей, либо у других магов-инферналистов. Среди вампиров есть целые родословные, в которых подобные навыки передаются от старших к младшим. Диабололисты, как правило, собираются в небольшие организованные группы, которые с виду могут напоминать культы (хотя, по сути, таковыми не являются), поскольку это позволяет упростить подготовку и проведение ритуалов.

Инфернальные тексты

Безусловно, всегда существует возможность призвать демона случайно или провести инфернальный ритуал без понимания последствий. Однако диабололизм предполагает нечто большее, нежели банальное любопытство и невежественное копирование. Чтобы добиться успешных результатов в этом искусстве, требуются годы обучения и практики. Большинство диабололистов умеют писать и читать, хотя среди язычников встречаются и те, кто полагается на запоминание и устную традицию. Поскольку инфернальные тексты содержат знания, не предназначенные для простых смертных, диабололисту необходимо подготовить свой ум и душу к работе с ними. Вдобавок многие из таких гримуаров защищены

хитроумными чарами. Ошибка может привести к безумию, увечьям и даже опустошить душу (см. описание арканы «Кража веры» из главы 3) неосторожного читателя. Прежде чем приступать к самостоятельным изысканиям, диабололист учится распознавать подобные опасности и выясняет способы обойти их (см. описание навыка «Демонология» в главе 3).

Взывая к Аду

Диабололисты становятся свидетелями множества ритуалов призыва и связывания задолго до того, как начинают участвовать в них сами. Поскольку умение подчинять демонов в данном ремесле первостепенно, именно ему обучаются в первую очередь. Те, кто не делает этого, либо намеренно отказываются подчинять Падших, предпочитая договариваться, либо идут путём проб и ошибок. Кто-то просто самостоятельно изучает интересующие их трактаты, что чревато своими опасностями. Так или иначе, диабололисты всегда рискуют, поскольку призвать демона можно и непреднамеренно. Некоторые книги созданы специально (как правило, рабами и слугами Падших) с целью заманивать в ловушку несведущих смертных. Будет настоящей удачей, если в этом случае призвавшему удастся уйти целым и невредимым.

Дальнейший путь, который выбирает диабололист, зависит от его целей и начального обучения. Те, кто сперва изучает призыв, обычно начинают с вызова мелких демонов в контролируемых условиях; в этом случае неофиты стараются заручиться поддержкой более опытного чародея. Ритуалы призыва и связывания индивидуальны, и диабололист создаёт каждый из них с нуля. Все они начинаются с произнесения Истинного или Небесного имени Падшего; Истинные имена обладают большей силой и позволяют быстрее достичь результата. Ритуалы разнятся в зависимости от могущества демона, определённой формулы для них не существует. Те Падшие, кто прежде уже выбирался из Ада, могут оставить записи и подсказки, которые направят любознательных смертных прямо к ним. Знание характера демона, его природы или порока также способны помочь при попытке призыва. На создание одного ритуала диабололисты могут потратить месяцы и даже годы, но их усилия приносят свои плоды. Тому, кто уже разработал собственный ритуал или выучил существующий, будь для призыва или связывания, значительно проще разработать смежный с ним (разумеется, это касается каждого конкретного демона в отдельности).

Начинающие диабололисты могут освоить призыв под руководством наставника, в процессе изучения и составления ритуалов. Надёжный ритуал даже подойдёт для многократного использования, хотя в каждом таком случае успех или неудача целиком зависят от самого заклинателя. Аколиты и подмастерья нередко помогают в ходе призыва; лучше всего на эту роль подходят слуги демона. Их проще всего склонить к участию в ритуале, они полны энтузиазма, а их сильная вера выступает

маяком для самого Падшего.

Разумеется, не каждый ритуал призыва заканчивается связыванием. Порой диабололисты просто пытаются связаться с демоном или прощупывают почву перед будущей сделкой. Случается, что они заранее подготавливают с этой целью реликварий или смертное вместилище для Падшего. И если связывание является вопиющим оскорблением с точки зрения демонов, то призыв не воспринимается таковым. Для большинства из них диабололисты представляются слишком полезными инструментами, которых куда выгоднее склонить к себе на службу, нежели убить. Неопытные заклинатели порой пребывают в заблуждении относительно того, что демон не может покинуть круг призыва, и это порождает ложное ощущение безопасности. В действительности Падший способен пересечь границу круга, однако в этом случае будет вынужден постоянно сопротивляться притяжению Бездны. Демоны, чья воля сильна, успеют разделаться с неосмотрительным диаболитстом прежде, чем их затянет обратно в Ад.

Но обычно диабололисты начинают учиться связующим ритуалам прежде, чем призыву. Немаловажное их преимущество заключается в том, что с момента начала и до завершения ритуала (удачного или нет) демон бессилён предпринять что-либо. Всё, что он может - ожидать потери своей новообретённой свободы и надеяться, что этого не произойдёт. Ни одного из Падших подобная возможность не радует. В случае успеха демон вынужден подчиняться диаболитсту, хотя это и носит временный характер. Несмотря на то, что заклинатель способен заставить Падшего выполнить любой приказ - от вселения в человека до самоубийства - зачастую тот интерпретирует их по-своему, подчиняясь букве, а не духу. Поэтому диаболитсту следует тщательно продумывать формулировку каждого требования.

Связующие ритуалы длятся недолго. Заклинатель не знает, когда их действие заканчивается, и может даже не подозревать, что порабощённый демон освободился от уз. Как правило, в этом случае Падший ещё какое-то время продолжает притворяться, выгадывая подходящий момент для мести - или опасаясь неизвестных сил и возможных союзников диаболитста.

Если ритуал был успешен, у диаболитста есть возможность либо освободить Падшего, либо вернуть его обратно в Бездну. Некоторые, прежде чем прибегнуть к связующим чарам, пытаются договориться или торговаться, однако не каждый демон согласится на какие бы то ни было условия. Диаболитст, не начавший ритуал немедленно, рискует упустить единственную возможность подчинить Падшего - второго шанса может и не быть. Предложение не связывать демона в обмен на его дальнейшее послушание в лучшем случае сомнительно - сложно заставить кого-либо держать слово, данное под принуждением, не имея возможности навязать свою волю.

Но почему это работает?

Природа связующего ритуала до сих пор представляется Падшим неразрешимой загадкой. Как смертные могут повелевать существами, чьё могущество сотворило мир? Возможно, такова часть Божьего наказания для мятежников, осмелившихся перечить Его воле. Возможно, разгадка кроется в высокомерии самих демонов, ибо, создавая первых людей, они вложили в них слишком много от себя - и люди смогли воспользоваться этим. Возможно, когда Люцифер вызволил из Ада великих герцогов, Господь в противовес даровал людям умение смирять Падших.

Истина может быть любой, и точного ответа на все вопросы не знает никто. На данный момент нет сколь-нибудь твёрдых доказательств правдивости той или иной теории. Демонам остаётся лишь сетовать на свою судьбу, пока диабололисты пытаются извлечь выгоду из их положения.

Опасности диаболлизма

В средневековом мире диабололистам приходится сталкиваться со множеством угроз. Благословенные, другие инферналисты, сами Падшие - вот лишь самые очевидные их враги. Особую опасность представляет Церковь: диаболлизм в её глазах ересь не меньшая, чем поклонение демонам, и смыть этот грех не под силу даже крови Христовой. Поскольку в 1230 году ни о каком разделении государства и церкви говорить не приходится, одного обвинения в диаболлизме порой достаточно, чтобы обречь человека на костёр. Теневая инквизиция пристально следит за всеми, кто вызывает подозрения, а в руках толпы невежественных крестьян жертву может ждать участь даже более худшая, нежели в церковных застенках.

Другие инферналисты также являются постоянным источником рисков. Преследование со стороны церковных и светских властей делает скрытность насущной необходимостью, и за ошибки с диабололистов строго спрашивают их же собственные товарищи. У подобной суровости есть простое объяснение: когда имеешь дело с Падшими, неудача неприемлема, а некомпетентность - худший из грехов.

Стоит помнить, что друг с другом диабололисты соперничают с не меньшим ожесточением, чем со всеми остальными. Борьба за право воспользоваться услугами того или иного «ручного» демона порой может принимать весьма драматичный оборот. Чтобы сохранить собственные секреты, они готовы на любую подлость, будь то преднамеренный срыв чужих ритуалов, подделка письменных источников или открытая клевета. Постоянная возможность предательства также не способствует взаимному доверию, а те, кто в итоге становится рабами Падших,

выдают все тайны своим новым хозяевам. По иронии судьбы диаволизм нередко подталкивает к простому решению проблем: связующие ритуалы трудны и краткосрочны, а хорошо продуманный договор может длиться неограниченно долго. Дияволисты нередко считают, что у них достанет ума и хитрости заключить с демоном выгодную сделку, пожертвовав малой частью свободы в обмен на инфернальные дары. Увы, на деле выгоду куда чаще получают вовсе не они.

Сами Падшие - угроза не менее очевидная. Любая ошибка в связующем ритуале грозит дияволисту немедленной мстостью со стороны разъярённого демона. С куда большей вероятностью он убьёт нахального смертного в присутствии свидетелей, нежели в их отсутствие, чтобы преподать урок всем остальным. В этом и заключается главная дилемма: помощь в проведении ритуала повышает шансы на успех, но значительно снижает шансы выжить при неудаче. Падшие могут обмануть или запугать смертного, принудив его заключить невыгодную сделку: тот, кто вызывает демонов, не имея чёткого понимания ситуации, часто обрекает себя на участь хуже рабства. Отдельная опасность исходит и от культов: угрозу своему демоническому повелителю они воспринимают как смертельное оскорбление (и реагируют соответственно).


Имея дело с дияволистами, Падшие сталкиваются с двумя основными проблемами. Перспектива вернуться обратно в Ад пугает их, однако сама мысль о порабощении человеком вызывает у них невероятное отвращение. Демоны создавали людей; подчиняться их прихотям - не просто унижение, но кощунство. Большинство Падших придерживается мнения, что лучше позволить Благословенным уничтожить себя, нежели служить смертным.

Фракции дияволистов

Хотя в фольклоре господствует образ нелюдимого и далёкого от мира учёного-дияволиста, большинство практикующих это ремесло предпочитают собираться в группы - как ради безопасности, так и с целью обмена опытом (что не мешает им, впрочем, регулярно конкурировать между собой). Некоторые, например Баали, состоят из вампиров, другие - из магов или простых смертных. Цели, структура и практики подобных объединений столь же различны, сколь различны их представители, но все они стремятся к общей цели - обрести власть над демонами ради собственных выгод. Властолюбивые, окружённые дурной славой и зачастую высокомерные, дияволисты рискуют своими жизнями и душами в надежде сторговаться с дьяволом.

Красный Круг

Орден магов Красного Круга, пожалуй, можно назвать самой успешной организацией смертных дияволистов. Пользуясь финансовой поддержкой



торговых гильдий, его члены разыскивают и приобретают мистические трактаты, гримуары и артефакты, необходимые для исследований, которые в ином случае заняли бы месяцы и даже годы. Целые кабалы венефики (как называют себя маги Красного Круга) занимаются исключительно чтением, переводом и переписыванием inferнальных текстов или каталогизацией демонических реликвий. Тщательно регламентированная иерархия ордена позволяет ему вербовать новых членов и привлекать новые источники финансирования, сохраняя при этом необходимую конфиденциальность.

Хотя большинство членов Круга составляют торговцы, они занимают самое низкое положение. Будь то представители купеческой аристократии или мелкие лавочники, эти люди обеспечивают прикрытие в глазах закона, непрерывный приток денежных средств, связи в обществе и организуют пути отступления для венефики в случае их разоблачения. Может показаться, что на самом деле главной целью организации являются интересы входящих в неё негоциантов, но это впечатление ошибочно. Торговцы Круга служат магам точно так же, как рабы служат своим хозяевам-Падшим.

Представителей следующей категории называют «посредниками». Посредники - это шпионы и наёмные убийцы всех мастей, от простых бандитов до искусных химиков-отравителей, в чьи задачи входит обеспечение безопасности членов Круга. Они сопровождают венефики в поездках, занимаются шантажом, похищениями и устранением нежелательных свидетелей. Именно посредники стоят за организованными нападениями на отдалённые баварские поселения, которые не так давно привлекли внимание теневой инквизиции. Это - отголоски противостояния Красного Круга с местными культами Падших. Демопоклонники прячут и портят манускрипты, необходимые для создания связующих ритуалов, тем самым мешая попыткам подчинить своих inferнальных хозяев, а венефики ведут с ними войну на уничтожение (периодически набирая пленных для ритуальных жертвоприношений).

Элита Круга состоит из венефики - магов, посвятивших себя обретению власти над грехом через попрание воли Божьей. Их колдовство зачастую сосредоточено вокруг крови и плоти, а практики включают в себя в том числе человеческие жертвоприношения. Хотя ранее уже отмечалось, что для призыва демонов вовсе не требуется кровавых жертв, многие из Падших находят это приятным. Сами венефики не считают подобное злом, поскольку полагают, что власть Бога на них не распространяется и что к ним не применимы примитивные понятия «добра» и «зла». Маги Красного Круга придерживаются строго упорядоченного образа жизни и дотошно планируют даже моменты самого беспорядочного распутства. Они верят, что преднамеренное потакание греху даёт человеку власть над своим телом, разумом и духом и позволяет свести на нет пленительную силу искушения.

Даже внутри своего ордена венефики держатся холодно и отстранёно, а способность повелевать Падшими лишь усугубляет их высокомерие и пресыщенность. Достигшие высот самоконтроля, они с пренебрежением смотрят на прочих «слабых» смертных. Несмотря на солидный вклад, который вносят в деятельность Круга представители торгового сословия, венефики редко снисходят до прямого общения с ними, предпочитая передавать свои указания через посредников. Более подробная информация о магах Красного Круга, в том числе об их Столпах и Основании, приведена в приложении.

Как использовать Красный Круг в хрониках

Красный Круг олицетворяет всё то, за что Падшие ненавидят диаболоистов. Его членам не только известны многие inferнальные тайны - один из Столпов их учения посвящён порабощению демонов. Это делает представителей Круга отличными антагонистами для историй с персонажами-рабами или Падшими в главной роли. Сами венефики могут быть центральными персонажами в хронике о диаболоистах и их могучих врагах, жаждущих уничтожить надменных магов.

- **Мсть хозяина.** В ходе нападений, организованных Красным Кругом на баварские деревни, была почти уничтожена целая ячейка культа, украдено несколько редких гримуаров, а реликварий местного демона лишь чудом избежал похищения. Одному из рабов удалось убить посредника, приставленного охранять статую, и передать её членам другой ячейки. И если гибели слуг и кражи было недостаточно, то посягательство на реликварий окончательно разъярило обитавшего в нём Привязанного. По его приказу рабы, не жалея сил и не останавливаясь ни перед чем, ищут украденные тексты и пытаются уничтожить дерзких смертных. Но как отыскать могущественных магов, которые не желают быть обнаруженными? Даже если персонажам удастся найти своих врагов и разобраться в иерархии Красного Круга, колдовские силы венефики могут стать для них серьёзной угрозой.
- **Наследие.** Что позволило венефике достичь такого мастерства в подчинении демонов? В историях, посвящённых диаболоистам, персонажи могут попытаться найти разгадку этой тайны. Возможно, основатели Красного Круга заключали сделки с Падшими, обменивая свои души на тёмные тайны, которыми теперь пользуются их потомки. Не берёт ли их убеждённость начало в собственном превосходстве над волей Божьей в попытках объяснить природу Муки и Решимости? И примут ли они столь неприглядную правду о собственном прошлом?
- **Утраченные каэрны.** Маги Красного Круга могут стать отличными противниками для персонажей-оборотней. Венефики организуют налёты на каэрны по всей Европе, заражая их порчей Вирма и уничтожая обитающих там гару; некоторые оборотни были похищены и ужасно искажены inferнальным

колдовством. Красный Круг не гнушается охотой на гару - не только ради устранения потенциальных помех, но и ради крови и плоти перевёртышей. Стая персонажей находит страшно изувеченного, умирающего оборотня, который рассказывает об атаке на его родной каэрн и просит героев вырвать святыню из хватки Вирма. Персонажи должны решить, стоит ли им сражаться с инферналистами и как они могут очистить каэрн, если захватчиков удастся изгнать.

Волёр д'Энфер

Метко прозванные Волёр д'Энфер, «адскими ворами», представители этой организации ведут свою деятельность в процветающем французском графстве Анжу. В отличие от Красного Круга, среди членов которого есть немало обученных магов, Волёр д'Энфер не обладают особыми чародейскими талантами и не проявляют интереса к поклонению демонам. Более того, они напоминают любую другую воровскую гильдию, за одним важным исключением.

История Волёр д'Энфер началась во второй половине 12 столетия, когда шайка воров ограбила то, что поначалу приняла за торговый караван. Среди прочего в числе трофеев они обнаружили шесть манускриптов в богато украшенных переплётках. Один из воров, бывший священник, попытался прочесть первую из книг - но из глаз его хлынула кровь, а миг спустя он упал наземь, крича от боли и страха. Когда остальные поняли, что их товарищ навсегда утратил и рассудок, и зрение, их самолюбие оказалось уязвлено, а любопытство - разбужено. Приложив массу усилий и потратив огромное количество денег - куда больше, чем обычно готов выложить вор - они смогли установить истинную природу манускриптов. То был сборник трактатов по инфернализму, в котором также нашлось место ритуалам призыва Падших.

Путём проб и ошибок членам гильдии в конце концов удалось вызвать демона. Подробности случившегося остаются обрывочными - поскольку пережить эту встречу смогли всего двое, Этьен ле Ментьер и Арто де Понтмолен. Потрясённые происшествием, они основали новую организацию, занявшись ведением дел с Падшими. Периодически пополняя свои ряды ворами и карманниками, Волёр д'Энфер (как они себя называли) вскоре превратили такой обмен услугами в весьма прибыльное занятие. Их успехи в диаволизме оказались на диво впечатляющи.

Арто де Понтмолен так и не смог полностью восстановить здоровье после первой и единственной попытки призыва и скончался меньше чем через два года. Гильдию возглавил Этьен ле Ментьер - энергичный, моложавый и обаятельный мужчина.

Таинственным образом вскоре после смерти Понтмолена один из шести гримуаров исчез. Однако и с помощью оставшихся пяти Волёр д'Энфер регулярно приывают нескольких Падших, с которыми успели наладить обоюдовыгодные

отношения. Члены гильдии разыскивают ценную для демонов информацию или потенциальных верующих, а те, в свою очередь, сообщают им о таких прозаичных вещах, как планы дворцов или расположение древних кладов.

Как использовать Волёр д'Энфер в хрониках

Волёр д'Энфер могут выступать как в роли антагонистов, так и в роли протагонистов. Хотя члены гильдии - обычные люди, доступ к infernalным сочинениям и постоянные взаимодействия с Падшими отличают их от других смертных в средневековом обществе. В их ряды попадают лишь самые незаурядные мужчины и женщины, обладающие не только воровским мастерством, но также силой воли и интеллектом. Без этих качеств попросту невозможно с успехом призывать демонов и торговаться с ними.

Никто из членов гильдии не знает о том, что их лидер, Этьен ле Ментьер в действительности является рабом Падшего, призванного сорок лет назад. Пропавший фолиант содержит Истинное имя этого демона, который - не без участия своего раба - возвратился обратно в Ад. Этьен спрятал манускрипт, чтобы никто более не смог вернуть его обратно.

- **Шесть книг.** Infernalные манускрипты, найденные Волёр д'Энфер, содержат куда больше, нежели просто несколько имён и ритуалов, и даже нынешним владельцам неведом их истинный потенциал. Некоторые из Падших, призванные членами гильдии, могут узнать о существовании книг и возжелать заполучить их. Рабы могут искать манускрипты по приказу своих хозяев или в надежде избавиться от своих уз. Слуги тех демонов, которые имели дело с Волёр д'Энфер прежде, но вновь вернулись в Бездну, будут стремиться освободить их. Кроме того, культисты и рабы категорически против столь бесцеремонного обращения со своими infernalными повелителями, и, вероятно, захотят полностью уничтожить гильдию. Рассказчики также могут построить хронику вокруг поисков пропавшего гримуара и того, что может случиться с Этьеном и его товарищами, если книга попадёт в руки их врагов.
- **Воровская честь.** Персонажи, состоящие в Волёр д'Энфер, могут стать главными героями истории, посвящённой диабололистам. Как рядовые члены гильдии, не подозревающие о сделке Этьена с демоном, объясняют его необычайное умение торговаться с Падшими и медленное старение? Если персонажи раскроют этот секрет, перед ними встанет ещё десяток новых вопросов. Почему Арто погиб так внезапно и загадочно? Возможно ли, что он оказался более верным слугой, нежели Этьен, и тот устранил его, чтобы помешать призвать обратно их хозяина? Как часто Падший общается со своим непокорным рабом? И стоит ли верить заявлениям Этьена о том, что демон не имеет власти над ним? Будут ли персонажи следовать приказам человека, чьи мотивы могут быть не просто сомнительными, а потенциально

не принадлежать ему вовсе? Как повлияет на гильдию возвращение хозяина Этьена из Ада? Хотя смертные диабололисты не обладают никакими сверхъестественными способностями, им доступно специфическое Дополнение (см. главу 3), которое может обеспечить важное преимущество в общении с Падшими.

• **За двумя зайцами.** Волёр д'Энфер ведут дела не только с демонами, но и с другими сверхъестественными обитателями средневекового Мира Тьмы, а сведения, полученные от Падших, нередко оказываются их важнейшим преимуществом перед конкурентами. К несчастью, подобный успех не мог долго оставаться незамеченным. В ходе недавних сделок члены гильдии обманули и ограбили нескольких старейшин каинитов, используя информацию, полученную от демона. Старейшины обратились к князю, который нанял котирию персонажей и поручил разыскать логово воров, изловить их и вернуть пропавшие сокровища, в том числе - фрагменты древнего вампирского манускрипта. Также вероятно, что Волёр д'Энфер могли обокрасть кабал магов или даже привлечь внимание теневой инквизиции, пытаясь отыскать особенно ценную информацию или артефакты для обмена с демонами.

Демонология

Наконец-то я понимаю, почему Церковь с такой настойчивостью клеймит греховным чтение inferнальных текстов, ибо вижу, как это знание пятнает даже чистейшие умы. Как мог я столько времени довольствоваться простыми наблюдениями? Как мог утолять свою жажду книгами и записями, зная, что ни в одной из них нет всей правды? И вот теперь ответы у меня в руках. Теперь я могу отбросить в сторону пустое созерцание, оставить его очередному глупцу, который мнит, что достаточно записывать чужие премудрости, а не пытаться самому постичь истину.

Пока я пишу эти строки, книга лежит на дальнем краю стола, вне досягаемости для тусклого света, что льётся на мой пергамент. Я устал чадить, как эта свеча, и жажду вспыхнуть ярким пламенем. Я вижу, сколь мало могу почерпнуть из чужих заметок. Если мне предначертано (и я верю в это) раскрыть истинную природу Падших и их слуг, я должен сам пригубить отраву, дабы понять все её соблазны.

Подумать только, прежде я любил книги - а теперь они кажутся мне тюрьмой для слабых духом, местом, где прячутся от мира. Но я не намерен прятаться более. Я повернусь лицом к миру и взгляну на него своими глазами. И тогда я напишу собственную книгу - книгу о том, что значит на самом деле служить дьяволу.

Помоги мне, Господи, но я должен узнать это.

Заметки брата Филангела из Алого Ордена

Хотя большинство демонологов являются также практикующими диабололистами или рабами Падших, некоторые изучают инфернальных созданий и по иным причинам. Кто-то находит удовлетворение в самих знаниях и наблюдениях, не имея намерений призывать демонов. Подчас, впрочем, даже им непросто бывает побороть искушение, которое таят в себе такого рода знания. Те, чья воля достаточно сильна, могут противиться желанию на практике применить все известные им премудрости, но другие уступают ему. Как и всякие учёные, демонологи стремятся найти ответы на интересующие их вопросы. Однако даже в трактатах по демонологии нет окончательных истин - и потому некоторые обращаются непосредственно к источнику этих знаний.

Щедротивые штудии

Большинство изучающих демонологию умеют писать и читать, и, как правило, являются представителями духовенства либо знати. Вдобавок к обязательной латыни, многие из них владеют также греческим, арамейским, ивритом и другими редкими наречиями. Инфернальные тайны зачастую зашифрованы в рукописях на древних и полузабытых языках, а ритуалы призыва Падших столь сложны, что даже незначительная неточность в формулах способна подчас привести к непоправимым последствиям. Перевод может исказить смысл текстов, и потому лучше пользоваться оригиналами. Правильно понять язык, который вышел из употребления сотни, если не тысячи лет назад, само по себе достаточно непросто, а правильно говорить на нём - и того сложнее.

Многие демонологи принадлежат к церковной среде ещё и потому, что по иронии судьбы именно Церковь располагает весьма существенным количеством инфернальных трактатов. Порой кто-то из священнослужителей натывается на фрагменты запретных знаний в относительно безобидных книгах, а после решает продолжить поиски там, куда людям благочестивым заглядывать запрещено. Чтение инфернальных текстов с точки зрения Церкви - несомненный грех. Даже те немногие представители теневой инквизиции, которые обращаются к ним ради борьбы с демонами, делают это с величайшей осторожностью.

Прочие происходят из состоятельных семей и аристократии. В некоторых родах демонология - фамильная традиция, которая передаётся из поколения в поколение. Такие учёные обычно не располагают обширными оккультными библиотеками и сосредотачиваются на одной конкретной области. Если выходцы из церковной среды, как правило, отличаются большей разносторонностью, то представители знати - большей специализацией знаний.

Практическая демонология

Те, кто ставит целью изучение Ада и его обитателей, редко когда ограничиваются одной лишь теорией. Рано или поздно почти все они поддаются соблазнам своего ремесла, приобщаясь либо к числу рабов, либо к диабололистам. То, что поначалу кажется простым любопытством, превращается в честолюбивые замыслы, ведущие в конечном счёте к падению. К счастью, образованность, ум и усердие позволяют демонологам создавать действующие ритуалы без ошибок. К несчастью, эта кажущаяся лёгкость влечёт за собой чувство ложной безопасности и способна завести их в ловушку собственной гордыни.



Глава третья.

Адское воинство

... сказал: о, исполненный всякого коварства и всякого злодейства, сын
дьявола, враг всякой правды! перестанешь ли ты совращать с прямых путей
Господних?

Деяния апостолов 13:10

Данная глава включает полные правила создания персонажей-инферналистов и демонов для игр в Мире Тьмы в эпоху Средневековья, в том числе расширенные и дополненные их вариации. Хотя по умолчанию предполагается, что демон обладает смертным сосудом, здесь также приводятся краткие правила для Привязанных. Рассказчик, разумеется, должен опираться прежде всего на нужды истории и свободно выходить за стандартные рамки, если это позволит лучше воплотить задуманный им образ.

Краткая памятка для создания персонажа

Шаг первый: концепция персонажа

Придумайте обычное, а также Небесное имя (только для демонов) персонажа, его концепцию, Натуру, Маску и порок.

Шаг второй: выбор Атрибутов

Выберите первичную, вторичную и третичную группу из Физических, Ментальных и Социальных Атрибутов и распределите между ними 6/4/3 свободных пунктов для смертного персонажа либо 7/5/3 для демона. Кроме того, первоначально у всех персонажей есть один бесплатный пункт каждого Атрибута.

Шаг третий: выбор Способностей

Выберите первичную, вторичную и третичную группу Способностей из Талантов, Навыков и Познаний. Распределите 11 пунктов между первичными, 7 - между вторичными, 4 - между третичными в случае персонажа-смертного. Для демонов - 13, 9 и 5 пунктов соответственно. На данном этапе ни одна из Способностей не может иметь значение выше 3.

Шаг четвёртый: выбор преимуществ

Распределите 5 пунктов Дополнений.

Распределите 7 пунктов между Сознательностью, Самоконтролем и Смелостью (только для персонажей-смертных; вдобавок они автоматически получают один бесплатный пункт в каждой из Добродетелей).

Укажите начальное значение Решимости (1 для рабов; 3 для демонов, прошедших через ритуал рассечённой души; 5 для остальных демонов. У диаболоистов и демонологов данная черта отсутствует) и Силы воли (4 для инферналистов; 5 для демонов).

Укажите значение постоянной и временной Муки. Рабы начинают минимум с одним пунктом постоянной Муки, а у большинства демонов она будет равна 10 (что делает их непригодными для игры). Те Падшие, которые прошли через ритуал рассечённой души, могут начинать игру с 3 (и более) пунктами этой характеристики. Если значение постоянной Муки превышает значение постоянной Решимости, проблемы ожидают вас с самого начала игры. Значение временной Муки у персонажей с 10 пунктами постоянной будет равно 0, но для всех остальных оно может варьироваться в пределах от 1 до 9. У демонологов и диаболоистов данная черта отсутствует.

Выберите порчи (доступно только для демонов и рабов) и договоры (доступно только для рабов). Совокупное значение двух этих показателей для персонажа не может превышать значения Силы воли $\times 5$.

- Выберите арканы (доступно только для демонов и рабов). Общая сумма всех аркан не может превышать показателя, равного (постоянная Мука $\times 10$ + временная Мука + общее значение всех порч + общее значение всех договоров).

Шаг пятый: финальные штрихи

Распределите свободные очки (21 для персонажей-смертных; 15 для демонов). Увеличение Силы воли позволяет при желании выбирать дополнительные порчи либо договоры. Увеличение Муки (а также получение порч/договоров) позволяет использовать дополнительные арканы. Модификатор ауры персонажа зависит от значения его Муки (см. ниже). Временная Решимость и Сила воли в начале игры равны своему максимальному значению.

Пороки

- Гордыня: необузданное себялюбие и эгоизм; корень всех зол.
- Зависть: жажда власти и почестей, доставшихся другим.
- Чревоугодие: ненасытные и чрезмерные аппетиты, как в буквальном, так и в фигуральном смысле.
- Похоть: жажда плотских удовольствий, распутство и потакание мимолётным слабостям.
- Гнев: несправедная, безжалостная и бездумная ярость.
- Алчность: тяга к стяжательству, роскоши и материальным благам.
- Лень: уклонение от труда и долга.

Дополнения

- Союзники: доверенные лица, которые разделяют цели персонажа.
- Контакты: источники информации.
- Культ*: группа смертных почитателей.
- Положение: известность и статус среди Падших.
- Влияние: власть и статус среди смертных.
- Наставник: инфернальный покровитель.
- Ресурсы: собственность и иные материальные блага.
- Ритуалы***: практические знания ритуалов призыва и подчинения Падших.

• Рабы*: смертные, скованные узами служения с персонажем.

* Это дополнение могут приобрести только демоны.

** Это дополнение могут приобрести только инферналисты.

Свободные очки

• Атрибуты: 5 за пункт

• Способности: 2 за пункт

• Специализации Способностей (максимум три для каждой): 1 за каждую

• Дополнения: 1 за пункт

• Добродетели*: 2 за пункт

• Решимость**: 5 за пункт

• Сила воли: 1 за пункт

• Мука**: нельзя приобретать за свободные очки (см. далее)

• Договоры***: нельзя приобретать за свободные очки (см. далее)

• Порчи**: нельзя приобретать за свободные очки (см. далее)

• Арканы**: нельзя приобретать за свободные очки (см. далее)

* Эту характеристику могут приобрести только смертные.

** Эту характеристику могут приобрести только демоны и рабы.

*** Эту характеристику могут приобрести только рабы.

Создание персонажа

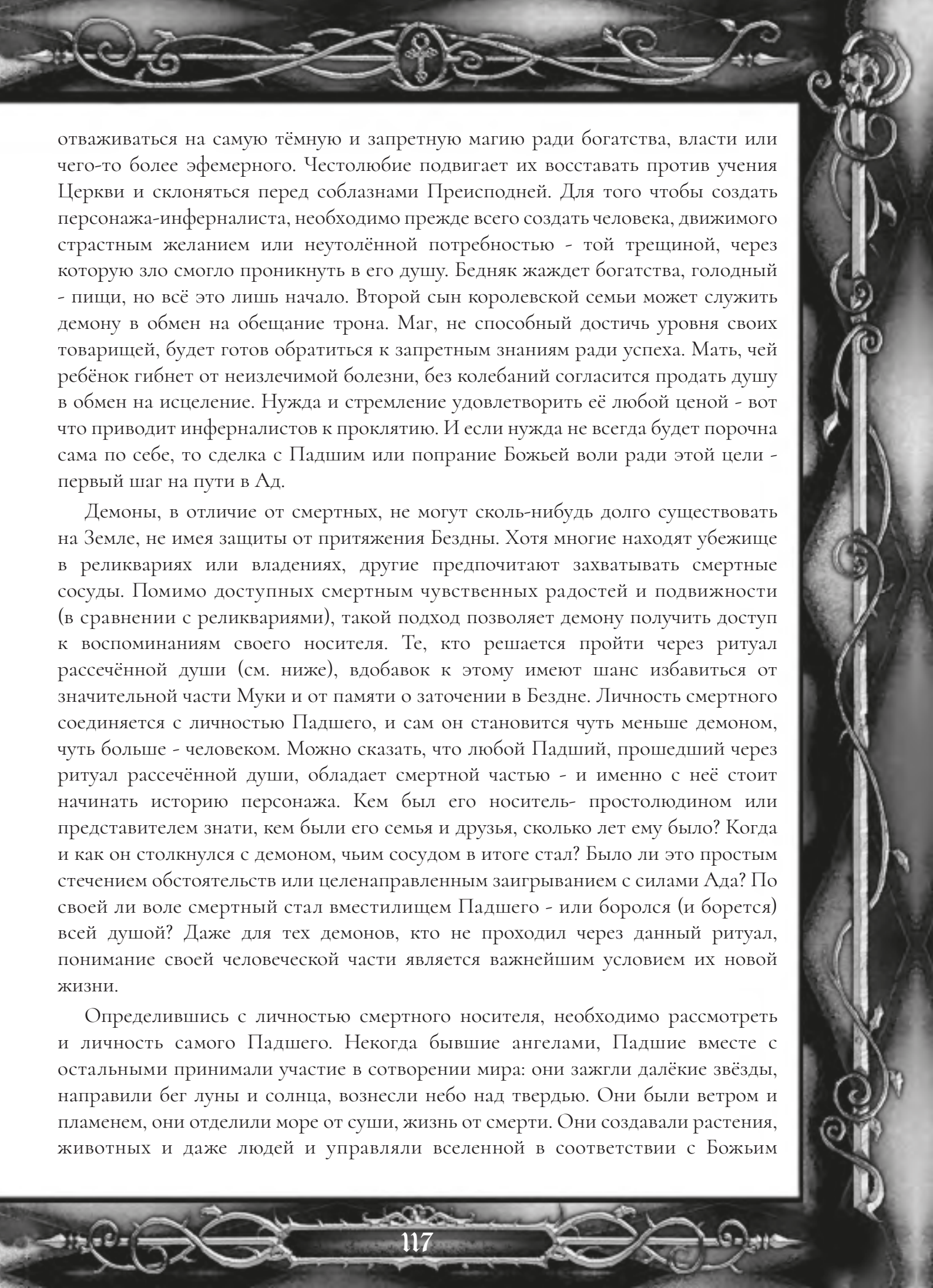
Хотя инферналисты и демоны и обладают многими уникальными отличительными особенностями, процесс создания таких персонажей во многом идентичен стандартному.

Шаг первый: концепция

Все персонажи - даже хозяева Ада и их слуги - это в первую очередь личности, а не просто набор характеристик. У каждого из них есть имя и характер, сильные и слабые стороны. Кроме того, демоны и рабы должны противостоять своим греховными побуждениями, толкнувшим их души к вечному проклятию.

Концепция и Небесное имя

Несмотря на все свои силы и знания, смертные инферналисты остаются людьми, хрупкими и способными на ошибки. Пускай рабы заключают сделки с Адом, а диабололисты ищут способ повелевать демонами, сами они не принадлежат к их числу. Они - придворные и кузнецы, чародеи и язычники, короли и торговцы, те, чьи лица можно увидеть где угодно. Всех их объединяет только одно - честолюбивые цели. Именно эти цели заставляют их торговаться с демонами и



отваживаться на самую тёмную и запретную магию ради богатства, власти или чего-то более эфемерного. Честолюбие подвигает их восставать против учения Церкви и склоняться перед соблазнами Преисподней. Для того чтобы создать персонажа-инферналиста, необходимо прежде всего создать человека, движимого страстным желанием или неутолённой потребностью - той трещиной, через которую зло смогло проникнуть в его душу. Бедняк жаждет богатства, голодный - пищи, но всё это лишь начало. Второй сын королевской семьи может служить демону в обмен на обещание трона. Маг, не способный достичь уровня своих товарищей, будет готов обратиться к запретным знаниям ради успеха. Мать, чей ребёнок гибнет от неизлечимой болезни, без колебаний согласится продать душу в обмен на исцеление. Нужда и стремление удовлетворить её любой ценой - вот что приводит инферналистов к проклятию. И если нужда не всегда будет порочна сама по себе, то сделка с Падшим или попрание Божьей воли ради этой цели - первый шаг на пути в Ад.

Демоны, в отличие от смертных, не могут сколь-нибудь долго существовать на Земле, не имея защиты от притяжения Бездны. Хотя многие находят убежище в реликвариях или владениях, другие предпочитают захватывать смертные сосуды. Помимо доступных смертным чувственных радостей и подвижности (в сравнении с реликвариями), такой подход позволяет демону получить доступ к воспоминаниям своего носителя. Те, кто решается пройти через ритуал рассечённой души (см. ниже), вдобавок к этому имеют шанс избавиться от значительной части Муки и от памяти о заточении в Бездне. Личность смертного соединяется с личностью Падшего, и сам он становится чуть меньше демоном, чуть больше - человеком. Можно сказать, что любой Падший, прошедший через ритуал рассечённой души, обладает смертной частью - и именно с неё стоит начинать историю персонажа. Кем был его носитель - простолюдином или представителем знати, кем были его семья и друзья, сколько лет ему было? Когда и как он столкнулся с демоном, чьим сосудом в итоге стал? Было ли это простым стечением обстоятельств или целенаправленным заигрыванием с силами Ада? По своей ли воле смертный стал вместилищем Падшего - или боролся (и борется) всей душой? Даже для тех демонов, кто не проходил через данный ритуал, понимание своей человеческой части является важнейшим условием их новой жизни.

Определившись с личностью смертного носителя, необходимо рассмотреть и личность самого Падшего. Некогда бывшие ангелами, Падшие вместе с остальными принимали участие в сотворении мира: они зажгли далёкие звёзды, направили бег луны и солнца, вознесли небо над твердью. Они были ветром и пламенем, они отделили море от суши, жизнь от смерти. Они создавали растения, животных и даже людей и управляли вселенной в соответствии с Божьим

замыслом. Каждая грань мироздания созидалась в том числе их трудами, и у каждого из Падших была своя обязанность, являвшаяся их сутью и их целью. Чтобы понять, кем в итоге стал демон, необходимо ответить на вопрос, кем он был изначально, что делал и о чём продолжает заботиться до сих пор. Разумеется, перестав быть ангелами, во время мятежа и долгого заключения в Аду Падшие вместе с собой исказили и своё предназначение. Так, ангел зверей, скорее всего, превратился в безжалостного монстра, раздираемого гневом, а ангел посланий стал тем, кто извращает чужие слова ради собственной выгоды.

Все демоны имеют Небесное имя - то, которое они носили, будучи ангелами. Большинство подобных имён заканчивается на суффикс «-эль» («Бог» с иврита), хотя есть и исключения. Игроки могут почерпнуть вдохновение в Священном Писании, мифологии, либо придумать его самостоятельно. Именно под Небесным именем Падший известен среди своих братьев и среди смертных, которые однажды призвали его из Бездны.

Также у каждого из Падших есть Истинное имя, куда более похожее на сложную алхимическую формулу, нежели на привычное смертным сочетание слогов. Истинное имя - это квинтэссенция сути демона, отражающая его природу, грех, изначальное предназначение и последующее отпадение от Бога. Хотя оно может быть записано и даже произнесено, использование Истинного имени в первую очередь связано с пониманием составляющих его символов, нежели с простым их озвучиванием. Игрокам не нужно выбирать Истинное имя для своих персонажей, но следует помнить, что им обладают все демоны.

Разобравшись с личностью и характером, стоит уточнить и ещё одну немаловажную часть предыстории - непосредственно призыв и сопряжённые с ним события. Кто и с какой целью вырвал Падшего из Бездны? Как он сам планирует распоряжаться украденным телом и украденной жизнью? В конце концов, ни один демон не появляется на Земле просто так - для этого требуется вера и ритуал. Хотя смертные порой и могут призвать тёмного покровителя исключительно ради поклонения - особенно когда тот выдаёт себя за языческое божество - в большинстве случаев они жаждут иного: богатства, власти или тайных знаний. Каким бы ни было это желание, ради его немедленного удовлетворения инферналист готов предложить Аду свою (или чужую) бессмертную душу. Нередко первым рабом - а порой и вместилищем - Падшего становится именно тот, кто вызволил его из Бездны. Именно поэтому предусмотрительные диабололисты всегда держат под рукой другие подходящие сосуды.

Натура, Маска и порок

Демоны и инферналисты, как и другие персонажи, обладают Натурами и Масками, однако собственная порочность чаще всего заставляет их скрывать своё истинное лицо. Самые отъявленные негодяи прячутся под маской добродетели,

но, несмотря на уверения Церкви, зло редко действует столь бесхитроно. Как правило, личины проклятых отчасти отражают их настоящую суть - ведь когда несовершенство души лежит на поверхности, мало кто заподозрит, что скрывается под ним.

Вдобавок к перечисленным чертам, демоны и рабы также обладают пороком. Порок - это основополагающий недостаток персонажа, та самая «трещина» в его душе. Как правило, пороком является один из семи смертных грехов (см. ниже), к которому персонаж наиболее предрасположен, хотя зачастую прочие грехи тоже имеют место - просто не столь явное. Почти любой из них, будучи применён творчески, может стать отличительной чертой образа. Необычные на первый взгляд сочетания позволяют бросить вызов устоявшимся представлениям и создать интересные, противоречивые характеры. Так, разочарованный рыцарь может стать вместилищем демона из-за своего гнева или рабом из зависти к богатству старшего брата - или же пасть из-за безответной страсти к жене своего сюзерена или чрезмерной возгордившись собственным мастерством.

Диаболисты и демонологи, не имеющие Муки, не имеют порока в качестве игровой черты. Что, разумеется, не мешает им обладать данным качеством как частью своей личности. Таких персонажей определённо нельзя назвать безгрешными, и, имея дело с Падшими, стоит учитывать данный факт.

Шаг второй: выбор Атрибутов

Процесс распределения Атрибутов для инферналистов и демонов ничем не отличается от такового для других персонажей. Выберите первичную, вторичную и третичную группу из Физических, Ментальных и Социальных Атрибутов и распределите между ними имеющиеся пункты. Кроме того, первоначально у всех персонажей есть один бесплатный пункт каждого Атрибута. Инферналисты получают 6 пунктов на первичную категорию, 4 - на вторичную и 3 - на третичную. Многие рабы приобретают арканы, позволяющие увеличивать значения Атрибутов, поскольку чувствуют себя слабыми, непривлекательными или глупыми. Будет уместным отразить этот факт в процессе создания персонажа, взяв дополнительные пункты Атрибутов позднее.

Демоны получают большее количество пунктов: 7 на первичные Атрибуты, 5 - на вторичные и 3 - на третичные. Стоит помнить, что те, кто обитает в телах смертных, первоначально получают Физические характеристики и Внешность своих сосудов, их сильные и слабые стороны. Конечно, в дальнейшем эти параметры могут прийти в соответствие с характеристиками самого Падшего, но данный процесс наверняка займёт какое-то время.

Шаг третий: выбор Способностей

Процесс распределения Способностей аналогичен предыдущему шагу.

Выберите первичную, вторичную и третичную группу из Талантов, Навыков и Познаний. Инферналисты получают 11 пунктов на первичную категорию, 7 - на вторичную и 4 - на третичную; демоны, соответственно - 13, 9 и 5 пунктов. В самом начале все Способности персонажа равны нулю, и ни одна на данном этапе не может иметь значение выше 3. Как и в случае с Атрибутами, учитывайте, что персонаж может приобрести дополнительные пункты позднее за счёт аркан (будь то запретные знания раба-чернокнижника или особые умения Падшего). Персонажи-демонологи должны отдавать приоритет Познаниям, в особенности - Академическим знаниям, Оккультизму и Теологии. Диаболистам не обязательно обладать такой широтой кругозора, но им требуется в достаточной мере знать Демонологию, чтобы успешно осуществлять свои ритуалы.

Шаг четвёртый: выбор преимуществ

Ярче всего отличия инферналистов и демонов от простых смертных и от других сверхъестественных созданий проявляются в их дополнительных чертах. Силы Ада и запретные знания не даются даром, и их обладатели должны бороться с отравляющей душу Мукой и порчами, отмечающими их проклятую суть.

Дополнения

Демонам и инферналистам доступны те же дополнения, что и каинитам, хотя часть их будет иметь свою специфику, отражающую коренное различие между не-мёртвыми и проклятыми. Кроме того, последним присущ ряд новых Дополнений, которые подчёркивают особые нужды и былую славу Падших и их слуг (и самопровозглашённых повелителей). Все персонажи получают 5 пунктов, которые могут потратить на Дополнения, в том числе на Союзников, Контакты, Положение, Влияние, Наставника и Ресурсы. Демоны, помимо прочего, имеют возможность приобрести Культ и Рабов, а инферналисты (в особенности диаболисты) - Ритуалы. Выбор Дополнений должен отражать и углублять характер и мотивы персонажа, а также влияние его порока. Так, гордыня обычно идёт рука об руку с Влиянием и Положением, хотя нельзя сказать, что подобный выбор - прерогатива исключительно её приверженцев. Алчность побуждает накапливать Ресурсы, а похоть - заводить новые Контакты. Для более полной информации см. основную книгу правил «Тёмные века: вампир». Уточнённые и пересмотренные Дополнения приводятся далее в этой главе.

Добродетели

Несмотря на свою порочную природу, инферналисты остаются смертными, со всеми присущими этому состоянию дарами и слабостями. Таким образом, все они получают один бесплатный пункт Сознательности, Самоконтроля и Смелости, и могут распределить между указанными Добродетелями ещё 7. Сознательность защищает душу от разрушительного действия Муки и, как и в случае с каинитами,

от деградации. Самоконтроль помогает сопротивляться позовам порока, а Смелость - бороться со страхом. Более полное описание указанных черт можно найти в основной книге правил «Тёмные века: вампир».

Хотя прежде Падшие, как и прочие ангелы, прежде воплощали собой святость и нравственность, мятеж и изгнание лишили их былой благодати. По этой причине они не нуждаются в Добродетелях и не обладают ими. Если необходимо вычислить значения Добродетелей для демонов, считайте, что у них нет Сознательности, значения Убеждённости и Самоконтроля равны Решимости, а Смелость - Силе воли (но не выше 5).

Сила воли

Сила воли является мерой решимости и стойкости перед лицом невзгод для инферналистов и демонов точно так же, как и для каинитов. Начальный её показатель для инферналистов равен 4, для демонов - 5.

Решимость

Отчасти схожая с Силой воли, Решимость показывает меру духовной мощи демонов и рабов. Она отражает волю и готовность изменять мир, а также позволяет противостоять Муке. Рабы начинают с 1 пунктом Решимости; демоны, прошедшие ритуал разделённой души - с 3; а те, кто сохранил полное значение Муки - с 5. Дияболисты и демонологи не обладают данной чертой.

Мука

Так же, как Решимость служит мерилom веры и духовной силы, Мука отражает духовную боль и показывает общий моральный облик персонажа. Обладатели низкой Муки сохраняют нравственность, несмотря на свои страдания и пороки: рабы стремятся оставаться человечными и не ожесточаться, а демоны - возвратиться к утраченной некогда благодати. Чем выше значение Муки, тем сильнее проявляет себя духовное разложение. При всех своих недостатках - а их немало - Мука также определяет способность персонажа получать и использовать арканы. Как правило, рабы начинают с 1 пунктом постоянной Муки, а демоны, прошедшие ритуал разделённой души - с 3. Те из Падших, кто не прошёл через данный ритуал, имеют значение постоянной Муки, равное 10, что делает их совершенно непригодными для игры. Один пункт постоянной Муки равен десяти пунктам временной. Обладатели постоянной Муки 10 не имеют временной Муки, но у всех остальных этот показатель может варьироваться в диапазоне от 1 до 9. Более полная информация о преимуществах и недостатках Муки представлена ниже.

Порчи и договоры

Вдобавок к духовной скверне, представленной Мукой, под действием своего проклятия демоны и рабы нередко страдают от изъянов ума и тела. Их проявления

называются порчами и в части правил напоминают Недостатки. Хотя персонажу необязательно иметь порчи, они дают возможность получать и использовать дополнительные арканы без риска повысить Муку (более подробную информацию см. ниже).

Все рабы заключают договор в тот момент, когда решают разменять свою душу на сомнительные дары Падших. Для кого-то это означает отмену всех запретов, но для других - новые запреты и новые обязательства. Такого рода сделки между рабом и его повелителем принимают форму договоров как игровой черты. Договоры служат той же цели, что и порчи, позволяя увеличить число доступных аркан без увеличения значения Муки (более подробную информацию см. ниже).

Демонологи и диабололисты не могут владеть арканами и потому избавлены от бремени порч и договоров (если, конечно, они не станут впоследствии рабами). Суммарное значение всех договоров и порч персонажа не может превышать значения его Силы воли х5.

Арканы

Арканами называются сверхъестественные силы проклятых. В начале игры персонажи не имеют фиксированного их числа и не могут приобретать их за свободные очки. Однако они могут выбрать любое количество аркан, совокупная стоимость которых не превышает значения, вычисляемого по формуле: постоянная Мука х10 + временная Мука + общее значение всех порч + общее значение всех договоров.

Если речь идёт о рабах, игрокам следует выбирать арканы, исходя из характера и концепции их персонажей. Почему тот или иной человек заключил сделку с силами Ада? В чём он нуждался столь отчаянно, что решил ради этого пожертвовать своей душой? Данное желание необходимо отразить в полученных арканах, хотя не обязательно в том виде, в котором предполагал раб. Демонам не чуждо чувство юмора, и многие из них находят забавным одаривать просителей «обезьяньей лапкой»¹, соблюдая при этом букву договора. Даже если демон даёт смертному именно то, что тот просит, этот дар вполне может приносить одни неприятности. Так, например, он способен наделить жадного диабололиста умением превращать предметы в золото, но последствия будут столь же трагичны, как судьба древнегреческого царя Мидаса. Игрокам также стоит помнить, что арканы не только позволяют удовлетворить насущную потребность персонажа, но и приводят к сопутствующим изменениям в его поведении. Сморщенная старуха не просто станет молодой красавицей, но будет активно использовать свои чары, чтобы добиться власти и устранить соперников (особенно молодых и красивых).

¹ «Обезьянья лапка» - рассказ Уильяма Уаймарка Джекобса, повествующий о владельце сокровища, которое исполняло три желания, но делало это максимально вредоносным и жутким способом. В английском языке данное словосочетание является нарицательным выражением (прим. переводчика)

Запуганный слабак пожелает нечеловеческой силы, чтобы раздавить тех, кто издевался над ним.

В отличие от рабов, Падшие будут обладать теми арканами, которые отражают их первоначальное ангельское предназначение, пропущенное через призму порока. Так, например, демон, который создавал лесных хищников, может не только управлять ими, но и обладать характерной внешностью - зубами, когтями и иными физическими проявлениями. Если его основным пороком является гнев, арканы будут превращать его в дикое и свирепое чудовище, а в случае с похотью - в хищного соблазнителя, наделённого животным магнетизмом. Ангел смерти будет обладать силами, позволяющими ему незаметно преодолевать преграды и расстояния, чтобы убивать своих жертв. В сочетании с пороком чревоугодия его арканы могли бы отражать ненасытное стремление сеять смерть, как то разнося мор или провоцируя войны, тогда как лень означала бы привычку к более тонким манипуляциям, например, насаждению самоубийственной тоски и отчаяния.

Игроки могут выбирать любые арканы или их комбинации до тех пор, пока они не превышают указанного выше лимита. Демонологи и диабололисты не будут иметь данных сил. Полный список аркан см. ниже.

Но я хочу играть чудовище!

Значение постоянной Муки персонажа может превысить значение его Решимости ещё до начала игры, поэтому игроки могут решить целенаправленно создать аморальных негодяев. Но, хотя эти персонажи будут иметь в своём распоряжении значительно большую силу, их жизнь окажется весьма недолгой, а падение в пропасть неминуемой деградации - быстрым и болезненным. И если демон ещё может сменить тело, пускай и с риском попасть обратно в Бездну, то рабы лишены подобной возможности. По этой причине Рассказчикам лучше не допускать в игру персонажей с высоким значением Муки, в особенности рабов.

Шаг пятый: финальные штрихи

Персонажи-демоны получают 15 свободных очков, инферналисты - 21. Если Рассказчик допускает использование дополнительных Достоинств и Недостатков, их также можно выбрать на данном этапе. Обратите внимание, что некоторые Недостатки имеют сходство с порчами. Персонаж, имеющий определённую порчу, не может взять аналогичный по эффекту Недостаток, и наоборот.

Увеличение Решимости также позволяет повысить лимит постоянной Муки персонажа, поэтому игроки могут увеличить Муку и приобрести дополнительные арканы (при условии, что они не превышают максимально допустимого количества). Временное значение Решимости и Силы воли на момент начала игры

будет равно их постоянному значению.

Пороки

Все персонажи, будь то демоны или инферналисты, должны выбрать один из следующих архетипов, чтобы отразить свой главный порок. Хотя проклятые могут и нередко воплощают многие из грехов по отдельности или в сочетании, порок представляет собой величайшую слабость и величайшее искушение персонажа. Пороки рабов не обязательно копируют пороки их повелителей, отражая их собственные духовные изъяны. Для каждого из архетипов также указана противоположная ему добродетель - те, кто ищет искупления, вместо своего порока должны жить и действовать в соответствии с ней. Персонаж может сменить свой порок, отражая таким образом свои новые аппетиты к распутству (и новые грани нравственного падения), хотя это требует не меньших усилий, чем смена Натуры.

Гордыня

Называемый также тщеславием, этот порок воплощает высокомерие и себялюбие. Церковь считает гордыню первейшим из грехов, утверждая, что именно она подвигла Люцифера к восстанию против Бога и людей. Если рассуждать более приземлённо, то это гордыня подталкивает рабов искать демонического покровительства вместо того, чтобы принять свою судьбу и место в жизни, а диаболоистов - навязывать Падшим собственную волю. Самих демонов этот порок заставляет поработать смертных и требовать от них почитания. Цвет гордыни - царственный пурпурно-лиловый. Противоположным ей качеством выступает смирение - готовность действовать на благо других без стремления к славе или награде.

Зависть

Зависть побуждает желание владеть теми благами, что достались другим - и разрушать то, чем владеть невозможно. Будь то способности, положение или власть, завистливые всегда жаждут того, чего лишены сами. Под влиянием зависти демоны облачаются в смертную плоть и крадут ту благодать, которой Бог наделил людей, а не ангелов. Рабы ищут силы, которой они не заслужили, и знаний, которыми они не овладели - лишь потому, что они есть у кто-то ещё. Нередко зависть подталкивает уничтожить или опорочить того, кто обладает желанным, но недостижимым качеством. Цвет зависти - ядовито-зелёный. Противоположным ей качеством выступает доброта - способность ценить, развивать и умножать чужие таланты.

Чревоугодие

Нередко представляемое лишь в виде физического потребления, чревоугодие

воплощает все неразумные и ненасытные стремления, которые развращают тело и дух. В основе этого порока лежит необузданная тяга к излишествам, привычка потреблять ради самого потребления, без оглядки на приличия и обстоятельства. Под его влиянием самые чудовищные из демонов стремятся поглотить весь мир, а рабы ищут насыщения в изобилии яств, напитков и дурманящих зелий, но не находят нигде. Цвет чревоугодия - огненно-рыжий. Противоположным ему качеством является умеренность - способность отвергать желания, выходящие за пределы необходимого.

Похоть


Тёмное отражение любви, столь часто принимаемое за это возвышенное состояние, похоть во многом сродни чревоугодию из-за своей прямой связи с телесностью и насыщением. Вожделение и жажда обладания, слагающие её основу, обычно носят сексуальный подтекст, будь то простая тяга к плотским удовольствиям или более «утончённые развлечения». Подобно чревоугодию, по мере утоления похоть лишь возрастает, и сладострастник погрязает во всё больших извращениях ради краткого мига наслаждения. Ничего и никого не бывает достаточно, чтобы удовлетворить его желания. Похоть охватывает и другие бесчеловечные, жестокие и унижительные побуждения, превращая объект своего вожделения в «идеал», лишённый иной ценности, личности и всякой связи с реальностью. Потворствуя ей, демоны предаются удовольствиям плоти, для них не предназначавшимися, а рабы нередко используют своё могущество, чтобы добиться ответной «любви» от предмета их страсти. Цвет похоти - дерзкий пунцово-алый. Противоположным ей качеством выступает любовь - умение дорожить людьми, не стремясь обладать ими.

Знев

Когда злость переходит границы, забывая о прощении и сдержанности, она превращается в гнев. Гневу чуждо здравомыслие и жажда справедливости, ему нет дела до истины и правосудия. Это животная реакция на боль и страх, выражающаяся в стремлении уничтожить их причину, настоящую или мнимую. Не важно даже, в чём именно виновен предмет гнева - и виновен ли он вообще. Подобно лесному пожару, этот порок не разбирает друзей и врагов. Гнев подстёгивает демонов и рабов вымещать свою ярость на окружающих, устраивая кровопролития и чиня жестокость ради собственного удовольствия. Цветом гнева является тёмно-бордовый. Противоположное ему качество - милосердие, исполненное терпения и ставящее разум превыше страстей.

Алчность

В общем смысле алчностью можно назвать стремление к материальным благам, хотя крайнее её проявление - желание обогащаться за чужой счёт. Алчность



ослепляет, заставляя искать преходящего в ущерб самосовершенствованию и высшим ценностям. Стяжатели никогда не удовлетворяются тем, что они имеют, знают или могут, но в своей безграничной жажде наживы они ограничиваются лишь материальным миром. Неважно, кто или что является их собственностью, нравится ли она им и можно ли ею пользоваться - всё это должно принадлежать им. Огромное множество Падших испытывает алчное вожделение к мирозданию в целом, полагая, что могут притязать на него по праву со-творцов. Они стремятся распространить свою власть на всё то, к созданию чего приложили руку в бытность ангелами. Столь же много рабов меняют свои души на звонкую монету, ослеплённые мелочной жаждой наживы. Цвет алчности - жёлто-золотой. Противоположным ей качеством является щедрость - стремление добровольно помочь тем, кто нуждается в этом.

Леность

На первый взгляд самый безобидный и жалкий из всех грехов, леность воплощает собой апатию, отчаяние и пренебрежение. Не стремясь поглотить или уничтожить других, завладеть чужой собственностью или трубить о собственной славе, этот порок, однако, не менее ужасен, хотя куда более скрытен и коварен. Леность означает пренебрежение своими обязанностями и нежелание прилагать усилия к чему бы то ни было, даже для помощи себе или окружающим. Этот порок подталкивает демонов выбирать лёгкий путь Муки вместо тернистого пути искупления, рабов - искать лёгкой силы вместо того, чтобы трудиться ради её обретения. Цвет лености - землисто-коричневый. Противоположным ей качеством является усердие.

Древнее зло

Предполагается, что персонажи-демоны, созданные с помощью приведённых выше правил, провели на Земле совсем немного времени, ещё не успев пресытиться своей новой природой и не имея возможности проявить даже подобие былого могущества. Это означает, что демон успел пробыть в мире не более 10 лет. За каждое последующее десятилетие он получает 10 свободных очков и один пункт постоянной Муки (до максимального значения 10 для особенно древних демонов). Те Падшие, которые продолжают жить в человеческих телах, обычно не могут иметь значение постоянной Муки, превышающее их Решимость - в противном случае их сосуды давно бы распались. Рассказчик вправе предусмотреть более высокое значение Муки для тех, кто регулярно меняет свои смертные вместилища, но, как правило, такие демоны рано или поздно становятся Привязанными, дабы избежать сопутствующих рисков. Привязанные не имеют подобных ограничений, а их значение Муки не зависит от Решимости. Эти дополнительные правила подходят как для персонажей Рассказчика, так и для протагонистов историй о древних и могучих демонах.

Нересмотренные и новые Черты

Следующие черты отличают демонов и инферналистов от других обитателей средневекового Мира Тьмы, отмечая их нечестивые силы и ужасную цену этих сил.

Новые Способности

В дополнение к перечисленным в книге правил «Тёмные века: вампир», демоны и рабы могут приобрести следующие новые способности. Другие сверхъестественные существа (каиниты, маги и т.д.) также могут иметь эти способности, если в описании не указано иное.

Прозорливость

Ощущение зарождается в кончиках пальцев. Я стараюсь не обращать на него внимания, но оно упорно не желает исчезать. Что-то не так - из каждой тени на меня словно глядят чьи-то недобрые глаза. Но здесь, под палящим полуденным солнцем, не так много теней - и я гоню от себя дурные мысли. Чувство не проходит.

Я внимательно изучаю людей на рыночной площади, желая удостовериться наверняка. Похоже, ни под телегой, ни в свинарнике не скрывается ничего предосудительного - и я смеиваюсь над собственной мнительностью. Покальвание становится сильнее, превращаясь в обжигающий зуд. Игнорируя его, я собираюсь перейти дорогу - симпатичная торговка на той стороне призывно машет мне рукой - но останавливаюсь на полпути.

Она широко улыбается мне, и вдруг я понимаю, что именно упустил из виду. Её аура огромна и подавляющая. Мысленно я осыпаю себя проклятиями. Теперь хорошенькое личико девушки больше не обманывает меня. Локсуреш. Как, чёрт возьми, она выбралась?

Будучи в прошлом дланями Создателя, демоны умеют воспринимать тончайшие изменения и рябь в ткани реальности, которые неизменно сопровождают применение сверхъестественных сил. Особенно чуткого Падшего может насторожить даже простое присутствие поблизости пробуждённого существа. Это умение всегда проявляется по-разному и зависит от конкретного персонажа: кто-то ощущает покалывание или слышит слабый шёпот, кто-то чувствует слабость или озноб, кто-то просто знает, что происходит нечто странное. Рабы, благодаря своей Решимости, тоже могут развивать Прозорливость, но в остальном эта черта остаётся исключительной прерогативой магов и духов. Другие пробуждённые создания (в том числе вампиры, оборотни, Благословенные и фаэ) должны полагаться на сверхъестественное восприятие, свойственное их виду.

Рассказчик может назначать проверки Прозорливости всякий раз, когда персонаж наблюдает что-то сверхъестественное или сталкивается с ним, либо делать их тайно, доводя информацию на основании выпавших результатов. Обладатели данной способности могут самостоятельно оценивать сверхъестественное влияние где-либо, но для этого обычно требуется некоторое время.

- Дилетант: порой вас пробирает дрожь, когда вы встречаете чей-то взгляд. С чего бы это?
- Ученик: сильная магия редко ускользает от вашего внимания. Вы можете обнаружить демона, скрывающегося в теле смертного.
- Умелец: вы способны определить, затронут ли какой-либо человек или место сверхъестественной силой.
- Знаток: вы легко улавливаете движения скрытых сил вокруг себя.
- Мастер: вы чувствуете сверхъестественное влияние не только поблизости, но даже на значительном расстоянии (чем сильнее магия, тем оно больше). Вы умеете распознавать «почерк» демонов по тончайшим отличиям их духовного резонанса.

Владеют: демоны, рабы, маги, призраки, безумцы, предсказатели.

Специализации: места силы, демоны, духи, сверхъестественные воздействия.

Нытки

Пожилый монах безвольно покачивался в цепях. Телатус расхаживал взад и вперёд, хотя в движениях его не чувствовалось никакого нетерпения. Напротив, он выглядел

весьма довольным этим представлением. Со стоном старик начал приходить в сознание. Ожидая его пробуждения, Телатус ковырял в зубах своим идеально отточенным ногтем.

«Очнулся наконец?» - спросил он добродушно. Монах попытался повернуться на голос, веки его затрепетали над слезящимися слепыми глазами.

«Чудно!» - воскликнул демон. «Давай начнём сначала, идёт? Скажи мне, где ты прячешь книгу».

Он прислушался, словно ожидая ответа, и покачал головой, услышав лишь жалобный стон.

«О, нет-нет-нет. Это никуда не годится».

Красный рубец - словно от удара невидимым хлыстом - неожиданно возник на спине старика. Несчастный взвизгнул и принялся неразборчиво бормотать молитву. Кожу его расцветила ещё одна отметина, исторгнув очередной стон и очередную молитву. Телатус вздохнул.

«Вижу, напрасно я здесь распинаюсь», - посетовал он, прижимая пальцы к глазам монаха. «Что ж, попробуем по-другому».

Благодаря собственной Муке, демоны обладают совершенно особым пониманием страданий, которое смертные не способны даже вообразить. И когда Падшие берутся применить эти знания на практике, мало кто может сравниться с ними. Всё, что им нужно - воплотить в жизнь своё представление о муках, исследуя пределы человеческого естества с нечеловеческой изощрённостью.

Хотя подобного можно достичь и с помощью аркан, искушённые демоны не склонны тратить свою силу на такие мелочи. С куда большей охотой они будут использовать пытки и иные методы допроса - плоды извращённой изобретательности возлюбленных чад божьих.

- Дилетант: вы знаете, как выбить из человека ответ на вопрос.
- Ученик: вам понимаете основы и умеете пытать жертву при помощи простейших инструментов, не убивая её сразу.
- Умелец: вы сочетаете понимание чужих страхов с талантом причинять боль.
- Знаток: вы способны подобрать подходящий пыточный инструмент, методику допроса и психологические приёмы, чтобы добиваться признаний с поразительной действенностью и быстротой.
- Мастер: в ваших руках даже святые отрекаются от своей веры.

Владеют: демоны, инквизиторы, дознаватели, тюремщики, солдаты, охотники на ведьм, шпионы, культисты.

Специализации: пытки людей, пытки демонов, принудительные признания, обращение в свою веру.

Демонология

Брат Октинелл облизал кончик пера, обмакнул его в чернила и торопливо нацарапал на потрёпанном куске палимпсеста¹ несколько слов. Он низко склонился над древней рукописью, шурясь в тусклом свете свечи.

«Чтобы призвать... того», - с трудом выдавил он. «Что бы это значило?» Не переставая бормотать себе под нос, брат Октинелл раскрыл маленькую книжечку и принялся сверять символы. Несколько мгновений взгляд его снова туда-сюда, и вдруг обычно хмурый, прилежный монах расплылся в самодовольной улыбке.

Сейчас этот отрывок обрёл совершенно иной смысл. Как же он не понял этого раньше! Воистину, несть числа тайнам Божьим.

Брат Октинелл снова поднял тяжёлый, переплетённый в кожу том и провёл испятым пальцем по замысловатым узорам. Теперь он точно знал, что нужно делать.

Хотя персонажи могут приобретать необходимые знания в рамках Оккультизма или Теологии, Демонология отражает более полное представление об inferнальных вопросах и тайнах, известным Падшим. Сведения такого рода хранятся и изучаются в строжайшем секрете - мало кому из учёных хочется навлечь на себя гнев Церкви. По иронии судьбы, самое обширное собрание inferнальных текстов и лучшие эксперты по демонологии в Европе принадлежат к самой Церкви. Представители теневой Инквизиции ревностно охраняют своё достояние и следят, чтобы оно оставалось в руках их союзников, хотя и вынуждены признать несомненную пользу от подобного сомнительного сотрудничества. Независимым демонологам присущ столь же прагматичный подход, однако их стремления носят куда более прозаический характер, как то власть, знания или личное могущество. Сами Падшие, в свою очередь, приветствуют распространение некоторых сведений (хотя и с известной степенью цензуры) при помощи рабов или культов, дабы привлечь в свои сети новых и новых слуг. Но, разумеется, ни один демон не горит желанием служить смертным, способным подчинить его своей воле. Падшим не нужно приобретать это Познание, чтобы иметь представление о собственных силах и адской иерархии, однако оно необходимо тем, кто хочет получить дополнительные рычаги влияния на собратьев по адскому воинству.

- Дилетант: вы имеете представление о наиболее распространённых силах и слабостях демонов, а также знаете основы теории призыва - и то, что вам лучше не стоит пытаться применять их на практике.

¹ Палимпсест - рукопись на пергаменте, уже бывшем в употреблении. С пергамента соскабливали верхний слой и использовали «очищенный» материал для новых записей. Нередко это приводило к напластованиям текста и трудностям в его расшифровке (прим. переводчика)

•• Ученик: вы обладаете знаниями о свойствах и необычных способностях демонов. Вы могли бы осуществить призыв самостоятельно и, вполне вероятно, уже наблюдали или помогали с ним, однако подчинять демонов вы не способны.

••• Умелец: вы понимаете, как мало знали прежде, и как велики опасности, поджидающие по ту сторону адских врат. Вы умеете распознавать арканы демонов, хотя некоторые их силы всё ещё могут поставить вас в тупик. Вы понимаете, как создать работающий ритуал подчинения, но пока не решаетесь опробовать его на практике.

•••• Знаток: вам известны многие тайны Преисподней и отрывки той причудливой и богохульной истории, что рассказывают Падшие. Вы умеете призывать и подчинять демонов, и знаете несколько Небесных имён, которые, возможно, пригодятся вам в дальнейшем.

••••• Мастер: пожалуй, сам Люцифер почёл бы за честь взять вас в свои летописцы. Демоны заслуженно страшатся вашей силы и учёности, хотя с не меньшей вероятностью вы и сами можете оказаться демоном.

Владеют: инквизиторы, духовенство, диабололисты, культисты, рабы, демоны.

Специализации: ритуалы призыва, ритуалы подчинения, арканы, история Падших.

Дополнения

Большинство перечисленных ниже Дополнений могут быть приобретены как демонами, так и остальными. Дополнения Культ и Рабы могут выбирать лишь Падшие, поскольку это отражает их духовную природу. Только демоны и рабы могут обладать Дополнением Положение, и только смертные инферналисты - Дополнением Ритуалы.

Союзники

Это Дополнение в значительной степени совпадает с аналогичным Дополнением из книги правил «Тёмные века: вампир». Демоны могут вложить один дополнительный пункт, чтобы получить себе в союзники другого Падшего, в то время как рабы (и другие сверхъестественные существа) должны потратить для этого два дополнительных пункта. Стоит заметить, что демоны редко дружат друг с другом, как бы близко они ни общались.

Контакты

Это Дополнение сходно с описанием из книги правил «Тёмные века: вампир». Многие демоны и рабы отличаются недюжинной подозрительностью и создают разветвлённые сети контактов и осведомителей, чтобы знать о действиях своих соперников-Падших и угрозе Благословенных.

Влияние

Это Дополнение остаётся неизменным относительно описанного в книге правил «Тёмные века: вампир». Персонажи, движимые гордыней и завистью, жаждут Влияния сильнее прочих, хотя любой из проклятых может найти хорошее применение мирской власти, например, оградить собственный культ от внимания Церкви или направить его на культы соперников.

Наставник

Это Дополнение действует для проклятых также, как и для не-мёртвых, и отражает внимание и опеку более могущественного покровителя. Для Падших наставником может быть демон, призванный на Землю годы и века назад. Значение Дополнения в данном случае может указывать Положение наставника в адской иерархии. Почти все рабы имеют по меньшей мере по одному пункту (обычно больше) указанного Дополнения, чтобы отразить связь с демоном, наделившим их силой. Рабы без наставника предоставлены сами себе либо лишены какого бы то ни было позитивного отношения со стороны своих покровителей.

Ресурсы

Это Дополнение также совпадает с аналогичным Дополнением каинитов, описанным в книге правил «Тёмные века: вампир». Богатство - ключ к власти и положению в обществе, и многие рабы жертвовали своей душой ради него. Те, кто подвержен гордыне, зависти и алчности, особенно стремятся к накоплению материальных ценностей, но и обладатели других пороков нередко имеют Ресурсы, позволяющие им безнаказанно потворствовать своим желаниям.

Культ

Ритуалы повторялись день за днём, неизменные, с большими собраниями по вечерам. Перед молитвой на закате молодые послушники зажгли в нишах снаружи шесть рядов красных свечей. Когда люди заполнили залу, Лотариэль уже стоял на возвышении. Лицо его в мерцающем свете казалось голодным и тёмным. Колокол возвестил, что последний солнечный луч угас, и вслед за ним под сводами пещеры эхом разнеслось пение. Под звуки литании несколько служителей сбросили свои одежды и начали неистово совокупляться на каменном полу. Лотариэль наблюдал за ними, окутанный ореолом тусклого багрянца. Почему же, почему даже сейчас терзает его этот голод?..

Когда-то Падшие вместе с прочими ангелами существовали благодаря безграничной воле и мощи Создателя, однако мятеж навсегда отсек их от этого неистощимого источника. С началом восстания воинство Люцифера лишилось благодати Божьей и познало чёрную пустоту в своих душах. Но они обнаружили иной источник силы - смертных. Пусть вера, возносимая ими с молитвами к ангелам, была не столь велика - она была многочисленна, как звёзды в ночном небе. Это была сила, и Падшие возвращали эту силу. Культы множились по всей

земле, но по мере того как аппетиты Падших возрастали, обряды их всё сильнее полнились кровью и жестокостью, а в сердцах смертных любовь сменилась страхом. А потом настал конец войны - и начало изгнания. Но, хотя культы заметно ослабели, они никогда не исчезали полностью. Некоторые смертные хранили память о прошлых временах; некоторые рабы передавали тайные имена и тайные обряды из поколения в поколение. Порой кому-нибудь из них удавалось добиться успеха и призвать своего Падшего покровителя из Бездны в мир. В иных случаях демоны освобождались и создавали вокруг себя новые культы. Нередко прикрытием им служили личины грозных языческих богов, суливших освобождение от душливых пут христианства.

Дополнение Культ выполняет те же функции, что и доступное вампирам Дополнение Стадо, позволяя Падшему утолять свой духовный голод. Разумеется, дело тут вовсе не в кровавых жертвах и даже не в ритуалах и молитвах, а в вере и преданности смертных. Вера, отданная по собственной воле, позволяет демонам регулярно восполнять Решимость. Частота получения Решимости зависит от величины культа и фанатизма его членов. Демоны могут объединять свои культы (а игроки - суммировать Дополнения), но происходит это нечасто - мало кто хочет делиться своей долей украденной божественности с соперниками. В этом случае Решимость в первую очередь восстанавливает тот персонаж, чьё значение данной характеристики ниже. Если значение временной Решимости одинаково, выгоду получает тот, чьё значение постоянной Решимости выше. Если этот показатель одинаков, каждый из персонажей выполняет единичный бросок: Решимость получает тот, чей результат выше.

Демонам с высоким значением Муки требуется значительно больший поток веры и поклонения, чтобы извлекать из них преимущества. Каждый пункт постоянной Муки выше 6 понижает эффективное значение Дополнения на единицу, не изменяя при этом численности культа и других его параметров. Таким образом, демон с Мукой 7 и значением Культа 3 будет восстанавливать один пункт Решимости раз в 12 часов, а обладателю Муки 10 потребуется Культ 5, чтобы восстанавливать пункт Решимости раз в день - меньшее значение попросту будет лишено смысла. Кроме того, демоны со значением Муки 5 и выше слишком эгоистичны и аморальны, чтобы делить своих почитателей с другими Падшими.

Демоны могут вкладывать до трёх дополнительных пунктов в секретность культа - это не отражается на численности их последователей. Каждый пункт повышает на 1 сложность всех попыток проникнуть в культ или раскрыть деятельность и личности его членов, а также снижает на 1 сложность попыток выявить потенциальных шпионов внутри культа или узнать о готовящейся облаве. Итоговая сложность указанных проверок не может быть выше 9 или ниже 4.

Хотя демон не обязан делать ничего для своего культа, сознательное попустительство рано или поздно приведёт к тому, что поток веры иссякнет. Даже если ритуалы и молитвы будут повторяться, отсутствие убеждённости в сердцах смертных превратит их в простой набор действий и фраз, лишённых всякой ценности. Это выражается в снижении эффективного значения данного Дополнения. Поэтому мудрые Падшие демонстрируют чудеса для своих верных не реже, чем ужасающие кары для провинившихся.

Более подробные сведения о средневековых культах представлены в книге-дополнении «Культы пепла». Там же приводятся расширенные правила, которые игроки и Рассказчики могут использовать вместо указанных здесь. Так, пункты, вложенные в данное Дополнение, можно распределить на следующие параметры культа: размер, влияние, лояльность, ресурсы, секретность. Если это Дополнение приобретает персонаж-раб, он может претендовать на место лидера при наличии у него аркан и необходимых умений. Увеличение значения Культа выше 5 маловероятно в случае с одним Падшим, однако несколько демонов могут сформировать что-то вроде пантеона для управления по-настоящему масштабными культами. Для них будут актуальны следующие показатели численности и времени восстановления Решимости: 6 пунктов - 1000 верующих и каждые 3 часа, 7 пунктов - 3000 верующих и каждые 2 часа, 8 пунктов - 8000 верующих и каждый час, 9 пунктов - 20000 верующих и каждые полчаса, 10 пунктов - 50000 верующих и каждые 20 минут.

- Культ включает в себя от 3 до 5 преданных верующих и 5-6 менее ревностных служителей. Основные обряды проводятся каждый сезон, а малые - каждый месяц, вдобавок к незначительным подношениям и молитвам. Демон может восстанавливать по одному пункту Решимости в день в заранее выбранное время (на закате, на восходе и т.д.).
- Культ состоит из 10-15 ревностных последователей и 20-30 обычных. Крупные ритуалы проводятся каждый месяц, а меньшие - в специально отведённые «святые» ночи. Горстка верующих ежедневно взывает в молитвах к имени Падшего. Решимость восстанавливается каждые 12 часов с определённым интервалом (рассвет и закат, полдень и полночь и т.д.).
- Культ насчитывает 30-50 фанатиков и почти 100 простых служителей, и, как правило, разбит на более мелкие ячейки. Основные ритуалы проводятся каждую неделю, меньшие - в другие ночи. Молитвы во имя Падшего совершаются каждые несколько часов. Решимость восстанавливается раз в 8 часов.
- Культ включает 80-100 преданных верующих и до 300 обычных, разбросанных по многочисленным ковенам. Если у персонажа есть рабы, они, скорее всего, служат верховными жрецами и надзирают за прочими

служителями, послушниками и простыми прихожанами. Основные ритуалы проводятся каждую неделю, меньшие - в другие ночи, но молитвенные бдения длятся дольше. Решимость восстанавливается раз в 6 часов.

••••• Культ состоит из 150-200 фанатиков и до 500 приверженцев и охватывает целый регион или несколько регионов. Даже сами члены культа зачастую не осознают всего его масштаба. Фактически демон обладает несколькими культурами, которые почитают его под разными именами и в разных ипостасях. Основные ритуалы проводятся каждую неделю, меньшие - в другие ночи, но верующие возносят молитвы каждый час. Решимость восстанавливается раз в 4 часа.

Положение

Незнакомец вломился в тронный зал без предупреждения. На первый взгляд он казался всего лишь мальчиком - и притом до крайности хлипким. Но Мальтуриэль чувствовал пятно скверны и аромат древнего греха, исходивший от этого ребёнка. Так или иначе, мальчишка был не первым, кто осмелился бросить вызов Владыке Клыкков в его собственной цитадели. Другие сталкивались с ним после его освобождения из Бездны - и он смирил их всех. Трое из этих слуг сейчас невозмутимо наблюдали за происходящим, ожидая увидеть гнев своего хозяина - и зрелище чужих страданий. Мальтуриэль не собирался разочаровывать их. Его уродливые рабы опустили оружие и в страхе попятнулись, когда он поднялся со своего базальтового трона.

Плоть уступила место духу, и Владыка Клыкков преобразился в огромную массу лезвий и склизкого меха. Он дал мальчишке мгновение, дабы узреть его славу и пасть ниц, но тот лишь едва кивнул. Могучие крылья лилового пламени вырвались из спины незваного гостя, тонкие черты превратились в дымные тени и сияние цвета аметиста завихрилось вокруг него, подобно нимбу. Рабы Мальтуриэля отпрянули в ужасе, который теперь разделял и их хозяин. В молчании он склонился перед Убийцей Звёзд.

«Прости меня, Астриэль. Я не узнал тебя».

Ангельская иерархия разрушилась в тот момент, когда Падшие восстали против Создателя, однако даже после этого они продолжали держаться прежних порядков. Адское воинство, созданное в насмешку над воинством небесным, однако, было уничтожено, а мятежников ожидало заточение в Бездне. Остатки памяти о былом живы и поныне, столь же тусклые, как само величие Падших. Но теперь, когда демоны опять входят в мир, формируется и новая иерархия. Обладатели большей силы и амбиций притязают на главенство над прочими, хотя прежние заслуги до сих пор не утратили своей важности. Те, кто в прошлом командовал легионами, были могущественнее своих подчинённых - и наверняка остаются таковыми и поныне. Благодаря этому демоны могут иметь выдающееся Положение вне зависимости от того, есть ли у них реальная власть

для поддержания этой репутации. Рабы, в отличие от них, должны самолично добиваться своего высокого статуса (при взаимодействии с демонами значение их Положения считается ниже на 1 пункт). Диаболисты и демонологи, напротив, стремятся оставаться неизвестными среди Падших - в ином случае жизнь их будет недолгой. Персонажи не могут объединять данное Дополнение.

- Известный. Небесное имя демона знакомо его собратьям, даже если они не помнят о его целях или заслугах. Раб с таким значением Положения служит хозяину, которого простые Падшие предпочтут не гневить, а диабололист успешно призвал демона или двух (и до сих пор жив).
- Уважаемый. Большинство демонов слышали о персонаже и хотя бы в общих чертах имеют представление о том, чем он занимался до мятежа (конкретный элемент мироздания, вид живых существ, концепция или понятие и т.д.). Им неизвестно, что сейчас представляет собой их бывший товарищ, но они относятся к нему с осторожностью. Если демон уже снискал определённую славу после своего побега из Ада, она ещё не вышла за пределы города или округа. Рабы с этим значением Дополнения являются доверенными слугами Падших и представителями их интересов, а также, вероятно, лидерами культов.
- Влиятельный. До или во время восстания персонаж возглавлял группу других ангелов. В его обязанности входило создание или поддержание определённого аспекта Творения, охватывающего ряд связанных понятий, объектов или существ. Почти всем демонам известно его имя и род занятий. Если персонаж получил известность уже после возвращения на Землю, под его крылом находится ещё несколько Падших. Рабы с данным Положением десятилетиями верно служат своим хозяевам, а недавно призванные демоны могут относиться к ним как к равным.
- Прославленный. Под руководством и, возможно, по замыслу персонажа созидалась неотъемлемая часть Творения, и он известен среди Небесного воинства своим мастерством и дальновидностью. Во время восстания многие полагались на его мудрость и полководческий талант. Те, кто вернулся на Землю, известны и уважаемы среди своих собратьев, и являются видными фигурами во дворах Падших. Рабы, достигшие такого Положения, посвятили всю свою жизнь служению могучим хозяевам и сами считаются демонами.
- Возвышенный. Имя персонажа Господь изрёк в числе первых на самой заре мироздания. В дни Творения ему подчинялись ангельские легионы, а после начала восстания - легионы Падших. Его слава соратника Люцифера и Небесное имя известно всем демонам. Если подобный персонаж не возглавляет двор Падших лично, то, без сомнения, является значимой силой за тронем. О рабах с таким положением известно только по слухам, как об избранных великих герцогов и древнейших Привязанных.

Ритуалы

Мальчик трудился над книгой, которую дал ему учитель, тщательно выводя символы на листе пергамента. Хотя глаз у него был верный, читать он не умел - и это означало, что он не допустит роковой ошибки и не произнесёт написанные им слова. В свете свечей чернильная капля незаметно упала с его пера, когда на двери кельи протяжно скрипнул ржавый замок. Мальчик вздрогнул, но, тут же взяв себя в руки, продолжил с удвоенным старанием.

У вошедшего была длинная, с проседью борода и близко посаженные глаза, которые с подозрением обшаривали комнату. Одежда его, простая и строгая, не имела ни гербов, ни регалий, но держался он надменно и до крайности властно. Встав позади писца, мужчина взглянул на его работу, скривился и вздохнул. Мальчик послушно отложил перо и обернулся к своему наставнику.

«Если бы я прочёл это, - процедил сквозь зубы мастер Ринальди, ткнув пальцем в чернильное пятно, - дьявол разорвал бы меня на части. И тебя заодно».

Он с размаху влепил ученику пощёчину и, развернувшись, направился к выходу. В глазах мальчика стояли слёзы. На пороге чародей обернулся.

«Начинай сызнова,» - бесцеремонно бросил он.

Дверь с шумом захлопнулась.

Ритуалы призыва и подчинения демонов непросто выполнять и ещё сложнее осваивать. Однако в отличие от большинства чародейских способностей, они не требуют от заклинателя врождённых умений или каких-то особых условий, за исключением смелости. Без этих ритуалов или иной магии лишь поистине фантастическое сочетание невезения и правильно произнесенного Истинного имени способно проделать в стенах Божьей темницы трещину достаточную, чтобы демон мог сбежать. При помощи правильных формулировок смертный способен призвать одну из тех сил, что созидали самоё Творение - и точно также он способен заставить эту силу повиноваться себе. У самих Падших диаволизм вызывает весьма смешанные чувства. Без посторонней помощи они не могут вырваться из преисподней, и потому ритуалы призыва - величайшая ценность и тайна, которой обучают доверенных рабов на случай, если демон вновь окажется изгнан в Бездну. С другой стороны, демоны восстали против Бога из-за причины меньшей, нежели то, что навязывают им диаволисты. Однако ритуалы подчинения представляются невероятно полезным орудием, которое можно обратить против своих соперников - и потому Падшие не спешат искоренять эти знания. В целом, хотя демоны одобряют и ожидают, что смертные освободят их, они весьма ревностно относятся к собственной свободе.

Инферналистам с этим Дополнением известны полные ритуалы связывания либо подчинения какого-либо из Падших. Вполне закономерно, что персонаж

захочет знать, как подчинить того, кого он призвал (и это потребует как минимум двух пунктов в Дополнении), если только он не планирует добровольно стать рабом демона или не обменивается информацией с другими диабололистами. Игрок может выбрать, кого именно призывает его персонаж, или оставить это на усмотрение Рассказчика. При создании персонажа значение Дополнения Ритуалы не должно превышать значения Демонологии. Кроме того, раб не способен подчинить демона, с которым заключил сделку. В ходе игры инферналисты могут изучить больше ритуалов, даже если это превысит их значение Демонологии (в том числе выше 5). Более подробную информацию о призыве и подчинении демонов см. ниже. Персонажи могут объединять это Дополнение, чтобы отразить их совместные изыскания.

Демоны не могут обладать данным Дополнением.

- Один ритуал
- Два ритуала
- Три ритуала
- Четыре ритуала
- Пять ритуалов

Раб

Саррацино переступил порог святилища. С вершины холма я разглядел, как его крошечная фигурка исчезает в здании - и одновременно я видел дверь глазами Саррацино. Мне передалось неудобство, которое причиняла ему святая земля, но то была лишь смутная тревога в сравнении со жгучей болью, которую испытывал бы я сам. Глазами Саррацино я осмотрел коридор в поисках гобелена, за которым, как утверждал мой источник, скрывался проход.

«Здесь», - мой голос прозвучал в разуме слуги. «Иди влево».

Саррацино повиновался.

Чаша стояла на белой ткани; золотая поверхность была сплошь усеяна острыми выступами.

«Возьми её».

Саррацино медлил. Тусклый свет играл на зазубренных гранях.

«Возьми её», - настойчиво повторил я.

Саррацино схватил тяжёлую чашу и вынес её из святилища. С рук его капала кровь.

Все демоны могут наделять смертных толикой инфернальных сил, связывая их с собой глубинными узами верности (см. Порабощение). Это Дополнение отражает тех смертных, что уже присягнули демону в обмен на дарованные им арканы. Рабам можно найти множество применений. Если условия сделки предполагают служение, из них получаются отличные слуги: многие Падшие

выбирают в качестве рабов тех, кто обладает способностями, которых лишены они сами. Также рабы являются источником Решимости, куда более мощным, нежели Култ (см. Опустошение). Однако мудрые демоны не злоупотребляют этой разрушительной практикой, поскольку она существенно ослабляет раба и способна расстроить их собственные планы в самый неподходящий момент. Кроме того, в долгосрочной перспективе часто бывает лучше позволить рабу творить чудеса во имя своего покровителя, тем самым подготавливая почву для нового культа. Наконец, обладание рабами удовлетворяет амбиции Падших, позволяя им вновь ощутить желанный вкус власти.

Как правило, число рабов демона равно значению этого Дополнения. С разрешения Рассказчика игрок может создать их самостоятельно, используя правила, приведённые в данной главе. Обычный раб будет иметь всего 5 свободных очков вместо 21, положенных главным героям. За каждый дополнительный пункт, вложенный в раба, он получает ещё 5 свободных очков. Таким образом, демон, вложивший в это Дополнение 5 пунктов, может начать игру с пятью простыми слугами или с одним, обладающим большей властью и способностями. Поскольку духовные узы - явление глубоко личное, персонажи не могут объединять данное Дополнение. Точно так же один Падший не способен стать рабом другого, хотя и может позволить союзнику пользоваться услугами своего раба. Если раб умирает, демон теряет все вложенные в него пункты Дополнения.

- Один раб
- Два раба или один раб с выдающимся умением
- Три раба или меньше, но облечённые некоторой властью
- Четыре раба или меньше, облечённые существенной властью, либо один исключительно талантливый
- Пять рабов или меньше, но с выдающимися умениями, либо один, чьи способности граничат с чудом

Решимость

Решимость представляет собой те уцелевшие остатки ангельской веры и убеждённости, что позволяют Падшим сопротивляться Муке. Давным-давно небесное воинство одной лишь своей волей могло разделять моря, тучи и бескрайние просторы звёздной пустоты; чудеса исходили от Бога в их душах, не обременённых плотью и ограничениями. Те благословенные времена прошли безвозвратно: Падшие отвернулись от своего Создателя и обратились к самим себе в поисках силы и знаний. Они верили в себя и в свою цель - и это было ничтожно в сравнении с тем, что они потеряли, но всё равно велико и пугающе. И когда мятежников заперли в Бездне, не только воля, но и всё их существо, всё терпение и самообладание, всё мужество и пыл обратились на борьбу с агонией Муки. Всё

это и составляет Решимость - черту, напоминающую добродетели смертных, но лишённую каких бы то ни было признаков совести. Тем, кто вырвался из Бездны, Решимость даёт возможность вновь творить свои чудеса - подобия былых чудес Творения.

Для рабов Решимость является не врождённой чертой, а привитой их покровителем способностью использовать демонические силы. Пробуждение Решимости отделяет рабов от прочих смертных, позволяя им противостоять влиянию Муки. Получив единственный пункт, рабы впоследствии могут развивать данную характеристику и увеличивать свой духовный потенциал для получения новых аркан.

Как и Сила воли, Решимость имеет постоянное значение в диапазоне от 1 до 10 и временное значение, которое изменяется по мере того, как персонажи тратят и восстанавливают пункты Решимости. Любые упоминания пунктов Решимости в тексте касаются этого временного значения, если не указано иное. Максимальный запас временной Решимости обычно равен постоянному значению, однако некоторые Дополнения и арканы могут увеличивать её сверх этого лимита. Нельзя сказать, что Решимость является мерой духовной энергии - поскольку демоны обладают почти безграничным запасом последней - куда точнее определить её как способность направлять свои силы и волю к изменению мира. Демоны и рабы, исчерпавшие весь запас Решимости, чувствуют отчаяние и бессилие, поскольку их вера в буквальном смысле иссякла, и они более не могут вкладывать свою душу в чудеса. Это мучительное состояние увеличивает сложность всех проверок деградации на 1 до тех пор, пока персонаж не восстановит хотя бы один пункт Решимости.

Персонажи тратят Решимость для некоторых действий и при использовании определённых аркан; число потраченных за ход пунктов не ограничено. Однако медленное восстановление Решимости требует бережного отношения к своим духовным силам. Хотя демонам доступны многие способы пополнения этого запаса, они всегда сопряжены с паразитированием на смертных. Рабы, напротив, весьма ограничены в возможностях, но они способны самостоятельно восстанавливать свою Решимость.

- Арканы: некоторые арканы позволяют восстанавливать Решимость, если это указано в их описании. Кроме того, все Падшие обладают врождёнными арканами Опустошение и Откровение (см. ниже).
- Культ: обряды и молитвы, которые почитатели возносят демону, обеспечивают ему постоянный и надёжный приток Решимости (см. выше).
- Отдых: смертные, возлюбленные чада Божьи, способны верить так, как не могут даже Падшие. Вследствие этого смертные рабы восстанавливают один пункт Решимости каждое утро.


Мука

Творец создал ангелов, чтобы они служили Ему - по Его воле они создали и поддерживали великую гармонию вселенной. Мука никогда не была частью Божьего замысла, но изъяном, возникшим после начала мятежа. Неповиновение Денницы несло с собой бремя нового состояния бытия - разлада, дисгармонии с совершенством, известного как грех. Тяжесть боли и отчаяния, что подобно чуме распространилась среди последователей Люцифера, отделила их от Бога и веры. Тем, кто не повиновался, было дозволено неповиновение - но они не были созданы для него. Эта разлука с Создателем оказалась для Падших невыносимым страданием.

Мука как черта показывает, сколь далеко отступил демон от Божьего замысла и сколь велико бремя его греха. Обладатели низких её значений во многом походят на ангелов, но даже на них лежит груз проклятия за непокорность. Постоянная Мука определяет нравственность Падшего так же, как Дорога - нравственность вампира, но при деградации растёт, а не падает (т.е. её значение рассчитывается в обратном порядке). Чудовищность демона с высокой Мукой превосходит все мыслимые представления о зле. Подобно Силе воли, Мука имеет постоянное значение в диапазоне от 1 до 10 и временное. В отличие от Силы воли, значение временной Муки может превышать значение постоянной. Оно не отражает число пунктов, которые можно потратить: вместо этого персонаж накапливает их, предаваясь греху. 10 пунктов временной Муки превращаются в 1 пункт постоянной - а значение временной вновь становится равно 0. Этот процесс повторяется до тех пор, пока постоянная Мука демона не станет равна 10 - что означает полное и неминусимое проклятие. Все Падшие, заключённые в Бездне, априори имеют значение Муки 10. Каким бы ни было мерило нравственности демонов, оно лежит далеко за пределами человеческого понимания.

Когда такой демон вселяется в смертного, Мука поглощает душу и разум носителя, а через некоторое время - и его тело. Однако ритуал рассечённой души (см. главу 4) позволяет погрести значительную часть этой Муки в человеческом подсознании: душа носителя, подобно оболочке, не позволяет Падшему вновь вспомнить свои прежние страдания. Количество подавленной Муки разнится, но плата за это велика. Для существ из чистого духа память - это их суть. Поэтому, лишившись воспоминаний о Муке, они также лишаются своих аркан и части Решимости, а в особенно неудачных случаях - целиком утрачивают себя. Единственный способ вновь пробудить эти скрытые силы - обратиться к памяти, что означает неизбежную деградацию. Таким образом, грех становится ключом к могуществу - и к новому падению.

Подобно самим Падшим, рабы не были предназначены испытывать агонию Муки. Однако, пробудив стараниями демонического покровителя свои духовные



силы и Решимость, они также заражают душу inferнальной отравой. Начав с малого, Мука растёт под влиянием греха и без должного контроля в конечном счёте разрушает душу и тело. Чтобы не допустить подобного, раб должен укреплять свою Решимость. Кроме того, Мука уничтожает человеческую часть природы, заменяя её демоническими побуждениями. Эти побуждения можно использовать в качестве дополнительного источника аркан так же, как сами демоны используют Муку, чтобы вспомнить собственные забытые силы.

Получение Муки

За редким исключением, рабы и демоны, вселяющиеся в смертных, не сталкиваются с увеличением своей Муки напрямую. Проклятье действует исподволь - всякий раз, когда персонаж совершает поступок, считающийся грехом для его текущего значения Муки и выше (см. иерархия грехов), он должен пройти проверку на деградацию. Для этого выполняется бросок Решимости (сложность 8) для демонов либо Сознательности (сложность 6) для рабов. Успех позволяет сдерживать порчу - хотя персонаж видит и понимает, что совершил зло, силой духа он подавляет влияние Муки. Помимо более низкой сложности, рабы меньше страдают от бремени греха и проходят проверки на деградацию реже - в их случае значение Муки считается на два пункта выше обычного показателя. Если бросок неудачен, персонаж получает пункт временной Муки. Достигнув отметки в 10 пунктов временной Муки, он получает пункт постоянной Муки, а временное значение вновь становится равно 0. Персонажи, чья постоянная Мука равна 10, не проходят проверок на деградацию, поскольку их порочность буквально не имеет границ. Демоны, не имеющие смертного сосуда, лишены также и защиты своих душ - они автоматически получают пункт временной Муки всякий раз, когда совершают греховный поступок.

Иерархия грехов

Постоянная Мука / Грех

- 10 Для столь омерзительного и нечестивого существа ничто не является грехом.
- 9 Бесцельное, немотивированное насилие (массовое убийство, жестокость и пытки).
- 8 Запланированное насилие (умышленное убийство, кровная месть).
- 7 Убийство в порыве страсти или ярости; уничтожение значимых святынь.
- 6 Намеренное причинение вреда (физического и душевного) другим.
- 5 Случайный вред по неосторожности или невнимательности; пренебрежение своими обязанностями; предательство.
- 4 Кража или уничтожение чужого имущества без причины; нарушение данного обещания.
- 3 Причинение вреда смертному, за исключением самообороны или предотвращения зла.
- 2 Потакание своему пороку.
- 1 Потакание любому пороку; бездействие при виде чужих грехов или попыток согрешить.

Эффекты Муки

Мука несёт в себе проклятие, силу и искушение могуществом. С каждым новым пятном греха гибнет ещё одна частичка украденной демоном человечности, являя миру дремлющее внутри чудовище. Деграция пробуждает память Падшего о самом себе и о своих прежних силах, раскрывает знания о далёком прошлом и забытых арканах. Для рабов возрастающая Мука означает утрату собственной души и превращение в подобие своих демонических хозяев. Подобная трансформация также наделяет их возможностью получать дополнительные арканы. Для персонажей характерны следующие возможности и побочные эффекты, даруемые Мукой.

- **Аура греха:** порок персонажа невольно отмечает каждое его взаимодействие с окружающими. Хотя поначалу данный эффект может быть незаметен, по мере того как возрастает Мука, он проявляется всё сильнее.

Любой, кто внимательно наблюдает за персонажем, может пройти проверку Восприятия + Эмпатии (сложность равна 12 - значение постоянной Муки персонажа; максимум 10), чтобы определить его главный порок. Кроме того, порок влияет на все социальные проверки: так, например, похоть облегчает соблазнение, но весьма усложняет общение с церковниками и

прочими поборниками целибата, считающими персонажа легкомысленным и аморальным. Рассказчик решает, в каких ситуациях допустимо использовать модификатор ауры, и может применять его к любым другим броскам (в частности, к проверкам Силы воли для тех, кто обладает тягой к пороку; см. ниже). Значение модификатора зависит от значения постоянной Муки персонажа.

Значение Муки / Модификатор

1-2 - отсутствует

3-5 - +1/-1

6-8 - +2/-2

8-10 - +3/-3

• **Разъединение:** Святое Писание гласит, что наказание за грех - смерть, и оно недалеко от истины. Демоны и рабы, чья постоянная Мука превышает значение их Решимости, каждый день на рассвете получают столько уровней непоглощаемого летального урона, сколько составляет разница между данными характеристиками. Исцелить эти повреждения невозможно до тех пор, пока Мука не сравняется или не станет меньше Решимости. Если персонаж не понизит значение Муки - будь то за счёт искупления или принятия порч - его ожидает неминуемая гибель. Конкретные проявления данного эффекта зависят от самого персонажа и от его порока: так, подверженный гневу может сгореть изнутри, зависть будет отравлять его подобно яду или кислоте, обжорство - иссушит плоть в тщетной попытке насытить самоё себя, а гордыня - заставит истечь кровью из стигмат в насмешку над жертвой Христа.

• **Знание аркан:** по мере того как Падшие вспоминают своё проклятье, они вспоминают и свои прежние силы. Рабы, повышая Муку, раскрывают духовный потенциал для получения новых залогов. Суммарное значение аркан персонажа не может превышать значения, рассчитанного по формуле: постоянная Мука $\times 10$ + временная Мука + общее значение всех порч + общее значение всех договоров. Более подробную информацию об арканах см. ниже.

• **Воспоминания:** для демонов Мука означает также и меру памяти об их истинной природе и об их прошлом. Всякий раз, когда Падший хочет вспомнить что-либо из событий до своего пленения в Бездне, он должен пройти проверку Муки. Сложность зависит от важности и эмоциональной окраски события. Исходя из природы Муки, вспомнить болезненные моменты будет проще, а счастливые окажутся затронуты сожалением и горечью. Так, для какого-нибудь положительного события до восстания минимальная сложность будет равна 8, а для непосредственно относящегося к нему - от 5 до 8. Попытка вспомнить о ком-либо из Падших будет иметь сложность, равную 10 - значение Положения

данного демона (если после возвращения из Бездны этот показатель стал выше, чем был прежде, учитывается первоначальное значение). Каждый успех означает один важный факт, известный персонажу. Провал означает неточные или полностью ложные воспоминания, порождённые Мукой. Рассказчик может выполнять проверки втайне и доводить до игроков информацию, основываясь на полученных результатах. Как правило, демон проходит проверку воспоминаний всякий раз, когда впервые слышит Небесное имя или встречает другого Падшего. Этот эффект недоступен рабам - они никогда не знали ни о начале Творения, ни о заточении в Аду.

- **Тяга к пороку:** высокая Мука разрушает душу и разум так же неизбежно, как и тело. Персонаж, чьё значение постоянной Муки превышает значение постоянной Силы воли, постоянно слышит соблазнительный шёпот греха в своих мыслях. При любой возможности потворствовать своему пороку он должен пройти проверку Решимости (для демонов) или Самоконтроля (для рабов) по сложности, равной его постоянной Муке. Успех позволяет подавить этот порыв, неудача - вынуждает подчиниться своим побуждениям настолько, насколько допускает ситуация, а провал вдобавок требует немедленной проверки на деградацию.

- **Уязвимость к вере:** проклятые, отважившиеся ступить на освящённую землю или коснуться освящённых предметов, рискуют получить ужасные травмы. За каждый ход, пока демон находится в святом месте или касается реликвии, он получает агgravированный урон в количестве кубов, равном значению Веры места/предмета. Этот урон можно поглощать с помощью Решимости (сложность равна постоянной Муке персонажа). Указанный эффект не действует на обладателей Муки 1. Рабы получают ударный урон вместо агgravированного. Даже если персонаж в итоге не получает никакого урона, он всё равно испытывает жгучую боль и страх. Чтобы не убежать или не выронить освящённый предмет, ему необходимо пройти проверку Решимости (для демонов) или Смелости (для рабов) со сложностью, равной значению постоянной Муки. Каждый успех позволяет преодолеть страх на один ход.

Уменьшение Муки

Церковь учит, что все грехи могут быть прощены, если грешник ищет искупления - по крайней мере, в случае смертных. Даже те, кто однажды вызвался служить силам Ада, не лишены милости Божьей. Самих Падших, впрочем, это не касается - но, как и во многих других случаях, наличие смертного вместилища существенно меняет дело. Отвергая пороки, поступая добродетельно и праведно, демон может уменьшить свою Муку. Всякий раз, когда персонаж совершает подобный поступок, он может потратить очко опыта, чтобы снизить значение временной Муки на 1 (с одобрения Рассказчика). Если временная Мука равна

нулю, он преобразует пункт постоянной Муки в девять пунктов временной. В отличие от рабов, демоны не могут понизить Муку ниже значения, на базе которого приобрели свои арканы (суммарное значение всех аркан персонажа равно: постоянная Мука $\times 10$ + временная Мука + общее значение всех порч + общее значение всех договоров). Кроме того, демоны могут избавиться от большей части своей Муки при помощи ритуала расщеплённой души (см. главу 4), хотя это несёт с собой немалый риск.

Достоинства и Недостатки

С разрешения Рассказчика игроки могут приобретать некоторые Достоинства и Недостатки из других книг, а также любые из указанных ниже. Персонажи-инферналисты и демоны не могут иметь следующие из Достоинств и Недостатков, представленных в книге правил «Тёмные века: вампир»: Поглощение пищи, Цветущий вид, Эффективное усвоение, 13 поколение, Следы от укуса, Постоянная рана, Медленное исцеление, Чуткий сон, Глубокий сон, Нежелательная добыча, Территориальность, Религиозный запрет, Пожиратель плоти, Отступник, Безобидный для животных, Сопротивляемость магии, Устойчивость к узам (допустимо для рабов), Новопосвященный на Дороге, Демон-преследователь, Невозможность давать Становление, Безумие крови, Неспособность пересекать текущую воду, Хватка проклятого, Чувствительность к свету, Слабая кровь, Слабая аура, Сильная аура. Достоинства и Недостатки, касающиеся сира либо наставника вампира, могут относиться и к демону-наставнику. Кроме того, выбранные Недостатки не должны совпадать с любыми имеющимися у персонажа порчами (см. ниже).

Социальные

Независимый диабололист (Достоинство, 2/4; доступно только для рабов)

Когда-то вы заключили договор с демоном, получив силу и проклятье, но теперь инфернальный покровитель более не контролирует вашу жизнь. Возможно, он был изгнан обратно в Бездну или просто находится за тридевять земель (если в Достоинство вложено два пункта), и вы можете наслаждаться некоторой свободой - хотя ваш покровитель по-прежнему претендует на вашу душу и способен однажды призвать вас вновь. Быть может, он встретил окончательную гибель от рук другого Падшего или же освободил вас от уз рабства, даровав настоящую свободу (если в Достоинство вложено четыре пункта). Любая свобода, впрочем, имеет свою цену. Без помощи демона вы не можете получать новые арканы и порчи, хотя способны увеличивать Решимость и Муку. Впрочем, вы вольны присягнуть другому хозяину и обменять свободу на большую силу (если в Достоинство вложено четыре пункта).

Любимый слуга (Достоинство, 3; доступно только для рабов)

Ваш демонический покровитель по-настоящему ценит вас или даже явно симпатизирует. Он никогда не станет применять к вам Опустошение без вашего согласия и щедро предоставляет ресурсы и арканы, необходимые для исполнения его воли. Он почти наверняка придёт к вам на помощь в случае беды, хотя вам лучше не злоупотреблять подобной помощью без крайней на то нужды. Конечно, учитывая его природу, он вполне может отвернуться от вас или оставить на произвол судьбы, но не из пустой прихоти. Персонажи с этим Достоинством должны иметь как минимум один пункт Дополнения Наставник.

Дерзкий диаболоист (Недостаток, 2; доступен только для демонов)

Тот, кто призвал вас из Ада, проделал долгую и кропотливую работу. К несчастью для него, вы захватили его тело. К несчастью для вас, его старания не укрылись от глаз инквизиции и других не в меру любопытных личностей. Если вы не поспешите устранить все оставшиеся следы, рано или поздно за вами начнётся настоящая охота. Кроме того, вы вынуждены бежать и скрываться от этой неведомой угрозы - пока она не стала вполне конкретной и определённой. Рассказчик решает, как и когда персонаж столкнётся с ней лицом к лицу (если столкнётся вообще).

Отставший от жизни (Недостаток, 3; доступен только для демонов)

Вы едва ориентируетесь в современном мире - либо из-за осложнений, связанных с вашим вместилищем, либо потому, что вы были призваны столетия назад и воспринимаете время иначе, чем люди (это особенно характерно для Привязанных). Вполне вероятно, что вы не знаете язык региона, в котором находитесь, и совершенно не имеете представления о местных обычаях и нормах. Вам необходимо найти того, кто способен понять и истолковать вашу волю окружающим.

Жестокый хозяин (Недостаток, 2/5; доступен только для рабов)

Ваш демонический покровитель не заботится о вас и изменяет вашу плоть и душу по одной лишь своей прихоти. Если вы вздумаете сопротивляться, он убьёт вас, не моргнув глазом, в качестве назидания для других своих рабов. Если в Недостаток вложено два пункта, ваш хозяин попросту жесток, но не станет жертвовать вами без необходимости. Если же в Недостаток вложено пять пунктов, он без колебаний опустошит вас или отправит умирать.

Известное имя (Недостаток, 1/3/5 либо Достоинство, 1; доступно только для демонов)

Записи о вашем имени сохранились с далёкой древности - или же кто-то, знакомый с Адским воинством, раскрыл его совсем недавно. Если в этот Недостаток вложен один пункт, обладатель вашего Небесного имени ещё не

осознал, какое сокровище досталось ему, но не применит воспользоваться им против вас. Это может оказаться представитель теневой Инквизиции, член враждебного культа или честолюбивый волшебник. Если в Недостаток вложено три пункта, обладатель знает, кому принадлежит имя и имеет все возможности, чтобы создать ритуал подчинения (или уже сделал это). В случае, когда вместо Небесного имени противники знают Истинное имя персонажа, цена Недостатка увеличивается на два пункта. Если указанная черта приобретена как Достоинство, записи об имени находятся в руках нейтральной стороны, и их владелец даже может вызволить Падшего из Ада, случись ему вновь попасть туда.

Сверхъестественные

Незапятнанный (Достоинство, 5; доступно только для рабов)

Порабощение не запятнало вашу душу ядом Муки. Вам не нужно проходить проверки на деградацию, хотя вы всё ещё можете получать Муку, используя некоторые из аркан. Если таким образом вы получите пункт постоянной Муки, то утратите данное Достоинство. Вы можете получать новые арканы только за счёт порч и договоров.

Кающийся (Достоинство, 7; доступно только для демонов)

Вы искренне раскаиваетесь в своём давнем грехе и желаете вновь вернуться к благодати Божьей. Вы можете начать игру со значением Муки 1 или 2, а также получаете -2 к сложности всех проверок на деградацию. Что ещё удивительнее, вы способны восстанавливать Решимость, когда совершаете поступок, соответствующий вашему изначальному предназначению или противоположный вашему пороку. Падшие не могут обладать этим Достоинством одновременно с Дополнениями Культ и Рабы, а также со значением Муки выше 2. Получение его в процессе игры требует одобрения рассказчика и траты 15 очков опыта.

Сильная жертва (Недостаток, 4; доступен только для демонов)

Душа вашего носителя всё ещё стремится вернуть власть над своим украденным телом. Даже вы поражаетесь подобной силе духа и удивляетесь, как смогли побороть её. Всякий раз, когда ваши действия идут вразрез с её собственными намерениями, вы должны проходить проверку Решимости (сложность 8). Успех позволяет в течение сцены действовать так, как хочет сам демон, в то время как неудача заставляет подчиниться велениям души носителя. Если персонаж хочет силой заставить душу своего носителя умолкнуть, сложность броска снижается на 2, но в случае успеха он немедленно должен пройти проверку на деградацию.

Вло растущее

Хотя инферналисты обладают странными и нередко ужасающими способностями, они остаются людьми и вынуждены полагаться на опыт, чтобы

развивать свои черты. Демоны, благодаря их бессмертной природе, помимо этого также могут получать очки развития.

Опыт

Демоны и инферналисты получают опыт так же, как и другие персонажи. Они могут приобретать и улучшать характеристики по правилам, представленным в книге «Тёмные века: вампир», за исключением Дорог и Дисциплин (и Добродетелей для демонов). Кроме того, они могут вкладывать опыт в следующие черты, перечисленные ниже.

- **Решимость:** увеличение Решимости отражает возрастающую уверенность и силу духа персонажа. Недостаточно просто иметь волю и характер - за эти качества отвечает Сила воли. Персонаж должен осознать, что единственным условием и причиной осуществления его желаний является сам факт их наличия. Эта убеждённость в своих правах и уверенность в своих возможностях и представляет собой Решимость, сочетающая в равной мере самообладание, мужество и глубинную веру в себя. Увеличение Решимости не требует долгого обучения, но всегда должно демонстрировать непримиримость персонажа, его способность менять окружающий мир за счёт своей воли, и может происходить как в промежутках между играми, так и непосредственно в ходе повествования. Для повышения данной характеристики требуется следующее количество опыта: текущее значение $\times 5$ для демонов; текущее значение $\times 7$ для рабов.

- **Мука:** как указано выше, если персонаж раскаивается в своих грехах и ищет искупления, он может понизить значение Муки. Совершив добродетельный поступок, который, по мнению Рассказчика, в достаточной мере демонстрирует это намерение, он тратит очко опыта, чтобы уменьшить значение временной Муки на 1. Если временная Мука равна нулю, персонаж преобразует один пункт постоянной Муки в девять пунктов временной. Демоны не могут понизить значение Муки ниже предела, установленного суммарным значением их аркан. Рабы могут отказаться от аркан, чтобы соответствовать новому значению. Уменьшение Муки должно происходить в ходе повествования, хотя Рассказчик вправе разрешить его в периоды между играми, если игрок подробно опишет действие, совершённое его персонажем.

Помимо искупления, демонам доступны ещё два варианта. Ритуал рассечённой души позволяет существенно снизить Муку - но ценой утраченной силы. Также вместо Муки Падший может получить новые порчи (см. ниже), превращая духовное заражение в физические или ментальные недостатки. Однако это временная мера для тех, чья Мука превысила их Решимость, никак не умаляющая тяжесть грехов персонажа. Рабы не могут самостоятельно преобразовывать Муку в порчи, но могут просить об этом своих покровителей.

• **Арканы:** демоны и рабы получают новые силы по-разному. Падшие способны вспоминать арканы, обратившись к памяти о собственном прошлом и потратив число пунктов Решимости, равное суммарному значению новых способностей. Если таким образом персонаж дополнительно усиливает уже имеющуюся аркану, число пунктов Решимости будет равно разнице между двумя её значениями. Тратить всю Решимость сразу не обязательно, но до тех пор, пока итоговая сумма не набрана, демон не получает новых сил. В качестве альтернативы персонаж может потратить одно очко опыта, чтобы получить или развить свои арканы в любой момент. Это занимает целый ход, поскольку воспоминания о былой славе и страданиях захлёстывают Падшего с головой. Суммарный показатель аркан персонажа никогда не может превышать значения, рассчитанного по формуле: постоянная Мука $\times 10$ + временная Мука + общее значение всех порч + общее значение всех договоров.

Демоны также способны менять известные им арканы на другие, хотя на подобный шаг обычно решаются те, кто достиг предела своих сил. Это усилие, вдобавок к Решимости, требует траты опыта, равного суммарному значению новых аркан.

Рабы не могут приобретать арканы самостоятельно и должны получать их от своих покровителей. Чтобы наделить раба новыми арканами, демон должен коснуться его и вложить один пункт Решимости за каждую новую или улучшенную аркану. Раб должен хотя бы в общих чертах понимать происходящее и согласиться на это. В большинстве случаев рабы получают новые силы в обмен на верную службу. Демону не обязательно самому обладать теми арканами, которые он даёт своим слугам. Изъятие аркан требует соблюдения аналогичных условий.

• **Порчи и договоры:** демоны способны приобретать новые порчи или усугублять имеющиеся, намеренно преобразуя чистую Муку в телесные и умственные изъяны. Каждое такое изменение требует одного пункта Решимости и занимает один ход, по истечении которого персонаж теряет количество временной Муки, равное значению полученной порчи. Если временная Мука после этого падает ниже нуля, то один пункт постоянной Муки преобразуется в 10 пунктов временной минус значение порчи. Демоны также могут преобразовывать порчи обратно в Муку, затратив равнозначное количество опыта и Решимости. В этом случае значение порчи прибавляется к временной Муке персонажа.

Рабы, как и демоны, могут получать новые порчи, чтобы уменьшить значение Муки, однако это требует вмешательства их хозяина. Наделение или избавление от порчи требует одного пункта Решимости. Также рабы могут заключать договоры, обменивая свою веру и преданность на новые силы по аналогичной механике. Избавляться от порч или договоров самостоятельно

рабы не способны.

Общая сумма порч и договоров персонажей-инферналистов не может превышать значения их Силы воли х5.

Развитие

Будучи бессмертными созданиями, в течение долгих периодов бездействия демоны могут получать очки развития, также как и вампиры. Пребывание в Бездне в данном случае не учитывается: в этой тюрьме Падшим приходится вкладывать всю свою волю, чтобы поддерживать существование и остатки разума. Тратить очки развития можно по тем же правилам, которые описаны в основной книге правил «Тёмные века: вампир», за исключением увеличения Дисциплин, Добродетелей и Дорог. Кроме того, демонам доступны некоторые уникальные черты.

- **Решимость:** 10 очков за пункт. Если такая цена кажется вам чрезмерной, помните - прежде чем повысить значение Решимости, персонаж должен в буквальном смысле испытать её на прочность. Эта характеристика не может превышать значения Силы воли.
- **Мука:** если Рассказчик допускает, понижение временной Муки на один пункт потребует двух очков развития. Демоны не могут уменьшить значение Муки ниже предела, установленного суммарным значением их аркан. Кроме того, каждое столетие демон должен проходить стандартную проверку на деградацию; неудача означает дополнительный пункт постоянной Муки.
- **Арканы и порчи:** демоны могут развивать любые арканы и порчи в течение неограниченного периода времени, при условии, что они не превышают своих максимальных ограничений.

Новые расширенные правила

В данном разделе приведены дополненные правила для историй о демонах и инферналистах. Игрокам таких персонажей рекомендуется ознакомиться с информацией, приведённой ниже.

Призыв и подчинение демонов

Для тех, кто заключён в ней, Бездна остаётся самой надёжной тюрьмой. Но всё же у Падших есть одна слабая надежда выбраться оттуда - смертным, знающим их имена, под силу вызволить их. Всё, что для этого нужно - вера и правильные ритуалы, хотя другие ритуалы способны связать волю демона и заставить подчиняться призвавшему его. Почему и за счёт чего возможно подобное, доподлинно неизвестно. Одни считают, что это дополнительное наказание Божье - отдать власть над мятежными ангелами Своим любимым детям, дабы те научили их смирению. Другие предполагают, что Господь сам недооценил род

людовой и не понял, какую мощь они обрели, познав добро и зло. Кто-то задаётся вопросом, не приложил ли к этому руку Люцифер, желающий освободить своих верных собратьев. И наконец, некоторые верят, что это - путь к спасению и искуплению, данный им Всевышним. Хотя однозначного ответа нет и вряд ли появится, в конечном счёте это не имеет значения. Факт остаётся фактом: призыв - единственный способ для Падших вернуться обратно в мир.

Тому, кто желает призвать или подчинить демона, необходимо знать его Небесное или Истинное имя. Создание такого рода ритуалов может занимать месяцы, если не годы, и требует обширных изысканий и кропотливой подготовки. Персонаж выполняет продолжительную проверку Интеллекта + Оккультизма/ Демонологии, где каждый бросок отражает неделю исследований. Необходимое число успехов равно сумме значений Решимости + Муки демона. Если персонаж полагается на свои умения в Демонологии, сложность равна 8, а в случае с Оккультизмом - 10, хотя знание Натуры, порока и изначальной ангельской функции позволяет снизить её на 1 за каждый факт. Если персонажу известно Истинное имя цели, сложность снижается ещё на 3. Провал означает, что работу приходится начинать сначала. Повторный провал - что ритуал завершен, однако любая попытка применить его на практике окажется безрезультатной.

Разумеется, призыв и подчинение демона невозможны без правильно составленного ритуала, но самому инферналисту вовсе необязательно быть его автором (всегда можно воспользоваться чужими наработками... с известным риском). Проведение ритуала требует продолжительной проверки Смекалки + Оккультизма/Демонологии, где каждый бросок отражает один час призыва или минуту подчинения. Необходимое число успехов и базовая сложность равны постоянной Решимости демона. Если персонаж использует Оккультизм вместо Демонологии, сложность возрастает на 2; если ему известно Истинное имя цели - снижается на 3, а каждые десять помощников позволяют дополнительно уменьшить её на 1. Минимально возможная сложность равна 5. Если итоговая сложность оказывается выше 10, ритуал автоматически считается неудачным.

Если нужное число успехов набрано, демон вырывается из Ада и появляется в центре круга призыва. Провал (на усмотрение Рассказчика) приводит к тому, что Падший не поддаётся подчинению. Даже в случае успешного призыва персонажу необходимо немедленно начать связующий ритуал - иначе демон может покинуть границы круга и начать действовать бесконтрольно (хотя в этом случае он немедленно столкнётся с притяжением Бездны). В процессе ритуала подчинения демон остаётся в границах круга и до его окончания не способен использовать свои арканы (хотя может пытаться запугать или смутить своего пленителя). Необходимое число успехов также равно постоянной Решимости демона. Один проваленный или два неудачных броска подряд означают, что Падший вырвался

на свободу - и последствия могут быть ужасны.

Демон, поработщённый ритуалом, должен выполнять приказы диабололиста (даже приказ вернуться обратно в Ад) в течение одного дня, хотя и вполне способен толковать их буквально или исказить в своих интересах. За границами круга на него действует притяжение Бездны, и чтобы покинуть их, Падшему необходимо физическое вместилище, будь то смертный сосуд или реликварий. По истечении первого дня для каждого последующего выполняется состязательный бросок Смекалки + Оккультизма диабололиста против Силы воли демона (сложность обоих 6), независимо от того, какое расстояние разделяет их. Когда последний побеждает, он обретает свободу, однако по-прежнему остаётся заперт в своём вместилище. Призывать и подчинять Падших могут лишь смертные, хотя под это определение также подпадают гули вампиров, родичи оборотней, маги и Благословенные. Рабы, как и прочие, способны подчинять демонов, но не своих повелителей. Сами Падшие, вампиры, оборотни, фаэ могут лишь разрабатывать ритуалы, но для успешного их осуществления должны искать помощи смертного либо использовать альтернативные способы и свои собственные силы.

Пытки

Если при допросе используется пыточное приспособление, жертва получает один уровень ударного, летального или аггравированного урона каждые полчаса, в зависимости от конкретного орудия и навыка допрашивающего. Эти повреждения можно поглощать в обычном порядке. Также каждые полчаса игрового времени она проходит проверку Силы воли (сложность 5 + значение Пыток допрашивающего, максимум 10). Неудача означает, что жертва уступает и отвечает на все заданные вопросы. Хотя ответы не обязательно должны быть правдивыми, чтобы убедительно солгать, ей необходимо пройти проверку Манипулирования + Хитрости с учётом всех штрафов - тяжело хитрить, когда тебя распинают на дыбе. Если жертва не уступает с первого раза, дознаватель выполняет бросок Манипулирования + Пыток (сложность равна значению Силы воли жертвы) - каждый успех отнимает у жертвы пункт временной Силы воли. Когда её Сила воли доходит до нуля, она уступает и признаётся.

Арканы

В начале мира ангелы верно служили Творцу и купались в Его милости. По воле Его они отделили свет от тьмы, пустоту от формы, форму разделили на элементы, а среди них - живое от мёртвого. Они были руками Божьими, совершенными и непревзойдёнными в своём мастерстве. Но затем, после восстания, разделилось само Небесное воинство - и это разделение не было благом. Те, кто встал под знамя Денницы, познали всю тяжесть своей ошибки, с чистотой утратив и силу. Они вынуждены были красть веру у смертных, дабы насытить пустоту, порождённую

разлукой с Творцом, и обращали украденное в свои греховные чудеса. Столь далёкие от Божьих чудес, эти кощунственные подражания лишь умножали зло и хаос в мире, который столь дерзко меняли мятежники.

Мало-помалу Падшие погрузились в Муку - но пока они оставались ангелами. Со временем (и вне времени) мятеж потерпел неудачу, и слуги Божьи скинули своих восставших собратьев в Бездну. Именно там они и превратились в бледные тени прежних себя, из пламени - в едва тлеющие уголья. Силы, оставшиеся в их распоряжении, поблекли в сравнении с тем, что они потеряли. Но даже тогда по меркам смертных силы эти были грозны и устрашающи. Пускай теперь демоны не могли двигать горы, они всё ещё обладали мощностью многих людей. Пускай им более не дано парить быстрее мысли - они всё ещё могли летать. Эти силы - осколки небесной славы, запятнанные Мукой и Адом - называются арканами.

С точки зрения механики арканы больше напоминают Достоинства или Благословения инквизиторов, нежели вампирские Дисциплины, Столпы Магов или линейное колдовство. Каждая аркана имеет фиксированное или вариативное значение, определяющее её силу. Это не столько цена - для приобретения аркан не требуется свободных очков или пунктов опыта. Ограничением служит значение, вычисляемое по формуле: постоянная Мука $\times 10$ + временная Мука + общее значение всех порч + общее значение всех договоров. Суммарный показатель аркан персонажа никогда не может превышать это число. Соответственно, наибольшим могуществом обладают самые чудовищные и отталкивающие из демонов - но эта власть даётся им ценой запятнанных душ, разрушенных умов и украденных тел. Рабы страдают от тех же ограничений, однако в их случае дополнительными сдерживающими факторами будут сохраняющаяся человечность и более слабая Решимость. Хотя у аркан и нет линейной прогрессии, некоторые из них требуют наличия других аркан или определённых значений тех или иных характеристик, формируя таким образом причудливые ветвления. Арканы, отмеченные знаком *, могут иметь только демоны, а отмеченные ** - только рабы. В случае, если стоимость аркан указывается через косую черту, первое число применимо для демонов, а второе - для рабов. Некоторые арканы требуют траты пункта Решимости или Силы воли, тогда как другие - просто веры в чудо.

Врождённые арканы

Следующие арканы все демоны получают бесплатно в качестве своих природных способностей, аналогичных силам крови вампиров. Рабы могут приобрести некоторые из них в виде залогов по указанной цене. Эти арканы демоны не могут обменять на другие силы.

- **Апокалиптическая форма (0+/1+)**. В начале мира ангельское воинство не имело зримой формы в том виде, в каком понимали её смертные. Они были

тем, чем должны быть, и теми, кто в полной мере способен выполнять задачи, возложенные Творцом. Мятеж и падение ввергли отступников в Муку и обрекли на Ад, лишив их этой естественной изменчивости. Остатки былой славы, самые узнаваемые их черты, приобрели буквальную форму: так, умение летать отразилось в виде крыльев, а умение повелевать зверями - в звероподобном облике.

Все демоны получают апокалиптическую форму, похожую на человеческую (но, разумеется, более величественную или угрожающую) бесплатно. За исключением иных внешности, голоса и ряда косметических эффектов (например, светящихся глаз, бледного ореола и т.д.), эта базовая форма не наделяет демона никакими особыми силами. Те, кто желает не только производить впечатление на смертных, обычно не довольствуются подобным минимумом. Большинство демонов вкладывают дополнительные пункты в апокалиптическую форму, дабы умножить её силу.

Каждые три пункта, вложенные в эту аркану, наделяют демона четырьмя пунктами других аркан, которые он может использовать только в данной форме. Особенно удобно это для тех аркан, которые изменяют облик демона - так он способен скрываться среди смертных, не отказываясь при этом от своих способностей. Будучи в апокалиптической форме, демон также может обращаться и к другим своим арканам.

Апокалиптическая форма уникальна и зависит от конкретного демона. Те из них, кто не имеет никакого вместилища, находятся исключительно в апокалиптической форме (см. Бессмертный дух), хотя нематериальность делает их взаимодействие с миром крайне затруднительным. Привязанные, имеющие реликварий, могут принимать материальную апокалиптическую форму, не чувствуя притяжения Бездны, но должны тратить пункт Решимости или Силы воли каждый ход, иначе их затянет обратно во вместилище. Материализовавшись, Привязанные не могут отдаляться от своего пристанища более чем на несколько метров (точное расстояние равно Решимости $\times 5$) - в противном случае они немедленно почувствуют притяжение Бездны. Демоны, вселившиеся в человеческие тела, в ходе принятия апокалиптической формы способны трансформировать плоть и одежду. Игрок выполняет бросок (сложность 6) или тратит пункт Решимости; при броске персонаж пребывает в апокалиптической форме столько ходов, сколько успехов выпало, при трате пункта Решимости - одну сцену. При желании демон может вернуться в прежнюю форму раньше указанного срока. Смена форм происходит мгновенно (и весьма впечатляюще).

Значение постоянной Муки персонажа напрямую влияет на его облик в апокалиптической форме. Обладатели Муки 1-2 выглядят подобно ангелам, хотя

могут раскрыть свою истинную природу, если захотят. Их крылья похожи на крылья птиц, плоть напоминает безупречный мрамор или призрачную дымку. Внешность демона отражает его былое предназначение - независимо от её показателя, он выглядит величественно, а сложность всех социальных бросков в отношении смертных снижается на 1. Обладатели Муки 3-5 могут выглядеть как ангелы, если пройдут проверку (сложность 8) или потратят пункт Решимости (вдобавок к пункту, потраченному на принятие апокалиптической формы). Падшие с Мукой 6-7 должны аналогичным образом потратить два пункта Решимости, а те, чья Мука 8-10 - три.

Открывая миру своё проклятие, демон всё ещё сохраняет черты ангельского облика, но они перемежаются с уродливыми отметинами, оставленными Мукой. Порок демона почти всегда проявляет себя в той или иной форме, будь то зловещий нимб, цвет глаз или крыльев, отметины на коже. Крылья его становятся кожистыми, как у нетопыря, или чернеют, источая дым, а лицо обращается в маску утончённой жестокости или в гротескную пародию на себя прежнего. В этом случае значение Внешности персонажа не меняется, но его чудовищная суть затмевает любую оставшуюся красоту. Сложность всех бросков Запугивания в отношении смертных наблюдателей снижается на 2 (но остаётся обычной для других социальных бросков).

Рабы, в свою очередь, могут иметь урезанную версию арканы, но не получают за это дополнительных пунктов (и следовательно, не должны вкладывать в неё сразу по три пункта). Кроме того, их апокалиптическая форма в значительной мере похожа на человеческую, за исключением характерных признаков других аркан. Рабы никогда не выглядят столь же величественно или устрашающе, а потому не получают никаких модификаторов к социальным броскам. Им недоступна краткая трансформация посредством броска, и для перехода в апокалиптическую форму необходимо тратить пункт Решимости.

• **Поглощение души (o*)**. Будучи запертыми в Аду, Падшие остаются столь же неуязвимы, сколь и беспомощны. Природа Бездны отвергает любое освобождение от наказания, даже освобождение в забвении. Даже на Земле их души неизменны и неразрушимы... за некоторым исключением. Здесь Падшие могут раз и навсегда уничтожить себе подобных, поглощая их сущность. Особенно сильно рискуют те, кто не имеет смертного вместилища или реликвария. Чтобы напасть, демон должен принять нематериальную или апокалиптическую форму и коснуться своей бестелесной жертвы. Нападающий тратит пункт Решимости и выполняет продолжительный бросок постоянной Муки. Жертва может сопротивляться броском собственной Решимости или Муки, в зависимости от того, что выше (сложность 6 для обоих бросков). Это продолжается до тех пор, пока нападающий не отпустит жертву добровольно

или пока один из соперников не наберёт на пять успехов больше оппонента. Провал отменяет все предыдущие успехи и обычно равнозначен поражению. Цель (и нападающий) на время сражения автоматически сопротивляется притяжению Бездны и не может спастись, вернувшись в Ад. Ни одна из сторон не способна делать что-либо, помимо борьбы, и лишь смерть нападающего может завершить её преждевременно.

Если жертва побеждает, нападающий корчится от боли и шока в течение целого хода. Он также получает один пункт временной Муки и теряет все оставшиеся пункты Решимости. Жертва поглощает эти пункты настолько, насколько позволяет её собственный запас. Как правило, такого переломного момента достаточно, чтобы жертва покинула опасную область или контратаковала.

Если побеждает нападающий, сущность жертвы растворяется, и она гибнет окончательно и бесповоротно. Запас Решимости нападающего наполняется до максимума. Выполнив бросок Решимости (количество кубов равно данному показателю у жертвы, сложность 6), за каждый успех демон получает 5 дополнительных очков, которые может вложить в любые Атрибуты, Способности либо Силу воли (но не выше аналогичных показателей жертвы).

За два успеха (т.е. за 10 дополнительных очков) нападающий может повесить постоянную Решимость на один пункт. Также он получает большинство воспоминаний жертвы. Чтобы обратиться к ним, необходимо пройти проверку Муки (содержание воспоминаний определяет Рассказчик). Однако это также означает, что нападающий вбирает в себя порчи и Муку жертвы. Выполнив бросок Муки (количество кубов равно данному показателю у жертвы, сложность 6), за каждый успех демон получает один пункт постоянной Муки. Даже провал или неудача в броске награждают его одним пунктом Муки за столь отвратительное деяние. Указанную Муку вместе с любым количеством дополнительных очков демон может использовать для приобретения любой из аркан жертвы без трат опыта или Решимости, даже если она не отражает его собственного предназначения или порока. Кроме того, он по-прежнему ограничен своим максимальным значением аркан (см. формулу выше).

- **Божественный потенциал (o*).** Демоны могут поднимать свои Атрибуты и Способности выше человеческих пределов до максимума, равного значению их постоянной Решимости.

- **Порабощение (o*).** Коснувшись смертного и потратив пункт Решимости, демон может наделить его толикой адской мощи. Сделка, как и все последующие изменения, должна быть добровольной, и цель должна осознавать свои действия. Смертный теряет один пункт постоянной Силы воли и получает пункт постоянной Решимости и Муки. Демон может передать своему слуге любое количество пунктов аркан, не превышающее его

собственное ограничение (постоянная Мука $\times 10$ + временная Мука + общее значение всех порч + общее значение всех договоров), а также количество пунктов порч и договоров, не превышающее значения Силы воли $\times 5$. Он также может произвольно менять, добавлять или удалять арканы и порчи/договоры - для этого необходимо прикоснуться к слуге и потратить столько пунктов Решимости, сколько изменений будет внесено - но по-прежнему ограничен рамками Силы воли и Мукой смертного. Раб может получать залогов только от того демона, который изначально наделил его силой, кроме случаев освобождения или полного уничтожения своего хозяина. Намеренное освобождение раба стоит демону одного пункта Решимости. Получив свободу по любой причине, смертный утрачивает все свои залогов и получает столько пунктов временной Муки, сколько пунктов залогов потерял, сохраняя при этом другие инфернальные черты. Однако приобретать новые залогов он не может до тех пор, пока демон не поработит его вновь. Повторное порабощение не влияет на Силу воли, Решимость или Муку цели. Общее число рабов демона не может превышать суммарного значения его Муки и Решимости, хотя это никак не влияет на их силу. Достигнув предела, он может получить нового слугу, лишь убив или освободив одного из прежних.

- **Стойкое тело (0/3).** И во вместилище, и в апокалиптической форме демон может поглощать летальный урон с помощью Выносливости. Тела носителей не стареют до тех пор, пока демон не покинет их. Демоны внутри реликвариев придают своим сосудам способность поглощать ударный и летальный урон в количестве пунктов, равном собственной Решимости. Поглощение происходит автоматически и не требует броска: так, демон с Решимостью 3 может игнорировать три пункта урона любого типа, нанесённого его реликварии. Реликварии обладают количеством уровней здоровья, равным постоянной Силе воли демона (но демоны не страдают от штрафов за повреждения, полученные их сосудами). Демоны, привязанные, буквально, к земле, могут пострадать лишь в результате серьёзных разрушений ландшафта, будь то снос строений и природных достопримечательностей, вырубка леса, масштабные раскопки или пожары. Поглощать этот урон они будут так же, как и привязанные внутри реликвариев. Владения обладают количеством уровней здоровья, равным сумме Решимости и постоянной Муки обитающего в них демона. Платой за подобную мощь служит неподвижность - чтобы переместить реликварий, демону необходимо принять апокалиптическую форму, а те, кто привязан к земле, не способны передвигаться вовсе.

- **Бессмертный дух (0*).** Без смертного сосуда или реликвария демон существует как создание чистой воли и Решимости. В этом состоянии он сохраняет все обычные черты, кроме уровней здоровья. За каждые два уровня ударного урона

или один уровень летального/аггравированного урона персонаж теряет пункт Силы воли; те, кто полностью исчерпал свою Силу воли, возвращаются обратно в Бездну. Кроме того, на Падших воздействует притяжение Бездны - чтобы бороться с ним, каждый ход выполняется проверка Решимости (сложность равна постоянному значению муки +2, максимум 10). В бестелесном состоянии персонаж способен передвигаться с небывалой скоростью, преодолевая за ход расстояние в 1,5 км и игнорируя законы гравитации. Однако, лишившись вместилища, демон не может двигаться в течение одного хода сразу после этого. Также персонажи не способны взаимодействовать с миром без использования аркан, но ни материальные препятствия, ни какие-либо силы не могут задержать их или причинить вред. Они уязвимы лишь перед магическими атаками и нападением других демонов.

Не имеющий вместилища демон выглядит как мерцающий туман или смутная тень, а голос его едва слышен и напоминает низкий рокот или шёпот. Большинство наблюдателей способны заметить это, пройдя проверку Восприятия + Прозорливости (сложность 8). Призраки, духи и те, кто умеет их видеть, воспринимают демона как отражение его апокалиптической формы и даже чувствуют окутывающий его запах озона или серы. Потратив пункт Решимости, демон может сделать эти проявления заметными для всех окружающих до конца сцены, хотя он по-прежнему будет находиться в бесплотном состоянии. Он также может принять материальную апокалиптическую форму, что требует траты пункта Решимости в ход, но это делает его уязвимым для физических атак.

За исключением арканы Поглощение души и неудачи в ритуале Рассечённой души, никто и ничто не способно окончательно уничтожить демона. Любая другая «смерть» попросту отправит его обратно в Ад. Частица подобного бессмертия переносится и в тело смертного сосуда, останавливая его старение (как было описано выше). Если демон каким-то образом оставляет своё вместилище, не убивая носителя, тот продолжит стареть с обычной скоростью.

- **Нерушимая душа (o/7).** Персонаж полностью невосприимчив к одержимости и иным попыткам воздействия на его душу. Это, однако, не защищает от тех ритуалов, где используются его Небесное или Истинное имена (например, от ритуалов пленения демонов, которые практикуют вампиры баали и маги Красного Круга). Пока у персонажа есть хотя бы один пункт Решимости, он также неуязвим для всех сверхъестественных сил, способных влиять на его разум.

- **Воззвание к имени (o*).** Демон интуитивно чувствует, когда кто-либо произносит его имя, и способен отследить говорящего, пройдя проверку Решимости (сложность 6 при упоминании Истинного имени, 7 -

Небесного). Один успех позволяет увидеть образ указанной персоны, два - непосредственное окружение, а три и более - слышать её (и только её) слова в течение нескольких ходов (число равно количеству полученных успехов). По истечении этого срока бросок можно повторять до тех пор, пока не выпадет неудача или провал. Демоны не способны таким образом слышать своих собратьев, заточённых в Бездне - в отличие от самих узников, до которых долетают призывы из внешнего мира.

Указанную аркану можно также использовать, чтобы мысленно связываться с другими Падшими, чьи Небесные и Истинные имена известны персонажу. Для этого необходимо пройти проверку Решимости - число успехов определяет количество ходов, на которое будет установлена связь. Каждый из демонов слышит голос другого в своих мыслях и может отвечать в сходной манере, но всё прочее им недоступно. Тот, с кем связываются при помощи Возвания к имени, не узнаёт собеседника, если только не пройдёт проверку Муки (сложность равна 10 - значение Дополнения Положение призвавшего). Это не относится к демонам, которым известны Небесные или Истинные имена собеседников - их можно узнать сразу. Кроме того, демоны способны связываться со своими рабами без броска и на неограниченное время.

- **Восприятие узора (o/6).** Демоны обладают врождённым чувством естественного порядка - что неудивительно, ведь именно они закладывали его основы на заре времён. Они способны ощущать помехи, вызванные вмешательством сверхъестественных сил, в радиусе нескольких миль (точное число равно значению Решимости демона). Если персонаж находится в состоянии покоя, его чувства улавливают возмущение автоматически. Для того чтобы получить дополнительную информацию, необходим бросок Решимости (сложность 8): один успех укажет приблизительное направление, два - точное направление и примерное расстояние, три - точное направление и расстояние, а также общую оценку силы воздействия. Если персонаж занят какой-либо деятельностью, подобное происходит лишь при очень мощных всплесках сверхъестественной активности (окончательное решение принимает Рассказчик). С помощью данной арканы нельзя обнаружить врождённые или постоянно действующие эффекты. Таким образом, демон не почувствует, как вампир тратит кровь на исцеление или использует Могущество/Стойкость, но вполне способен заметить применение Доминирования или другой Дисциплины, требующей активации. Аналогичным образом нельзя обнаружить использование другими демонами их врождённых аркан.

- **Полный иммунитет (o/6).** Персонаж не может заболеть сам и не способен стать разносчиком болезней; на него влияют лишь сверхъестественные недуги. Привязанные и демоны без сосудов вдобавок не нуждаются в питании,

дыхании, сне и удовлетворении иных физиологических потребностей, а также неуязвимы для яда и всего, что не представляет угрозы их реликвариям или духовным телам. Для использования этой силы необходима аркана Стойкое тело.

- **Одержимость (o*)**. С помощью данной арканы демоны в нематериальном состоянии могут вселяться в живого человека или в реликварий. Для этого персонаж касается объекта и тратит пункт Решимости. При вселении в смертного выполняется состязательный бросок Решимости демона против Воли жертвы (сложность в каждом случае равна 6). Если демон пытается захватить тело своего раба, сложность уменьшается на значение постоянной Муки цели (таким образом, вселение в рабов с Мукой 5 и выше происходит автоматически), однако он не может захватывать тела рабов других Падших. При вселении в неодушевлённый предмет или место просто выполняется бросок Решимости. Сложность вселения в предметы, созданные рабами и членами культа в качестве убежища для их хозяина, равна 5. Если попытка одержимости не удалась, демон может повторить её на следующем ходу, при условии, что он сумеет противостоять притяжению Бездны.

Успех запирает демона внутри тела носителя или реликвария. Ничто, за исключением экзорцизма, действия редких аркан (например, Выход из сосуда) и смерти/разрушения вместилища, неспособно заставить Падшего покинуть их. Если по какой-то причине он оставляет смертное тело, пока носитель ещё жив, последний восстанавливает контроль над собой и продолжает стареть с нормальной скоростью. Однако тот, кто пережил одержимость, уже никогда не будет прежним, хотя память о времени беспомощного заточения в собственном теле и покидает его, возвращаясь разве что в кошмарах.

Вселившись в смертного, демон получает доступ к его воспоминаниям, сохраняя при этом все собственные черты, кроме Внешности и Физических Атрибутов. В апокалиптической форме он использует свои значения данных Атрибутов, а тело носителя каждый месяц получает либо теряет один пункт указанных характеристик до тех пор, пока их значение не сравняется с таковым Падшего. Те, чья Внешность увеличивается в результате одержимости, не становятся другими, но приобретают большую физическую привлекательность.

Вселение в предмет или место превращает демона в Привязанного, со всеми преимуществами и недостатками данного состояния.

- **Опустошение (o*)**. В исключительных случаях демоны способны поглощать силы и даже жизни своих слуг, чтобы восполнить собственную Решимость. Рабу необязательно находиться поблизости - цепи, связующие его с демоном, тянутся через всё Творение. Персонаж проводит один ход в полной концентрации; если раб сопротивляется, выполняется бросок Решимости

(сложность 6). Каждый последующий бросок требует ещё одного хода концентрации. Каждый успех позволяет демону поглотить один пункт Решимости жертвы. Когда Решимость подходит к концу, успехи истощают пункты Силы воли. Если заканчивается и она, каждый оставшийся успех наносит один пункт непоглощаемого летального урона (что проявляется в виде глубоких ран, ожогов, сломанных костей и других подобных увечий). Опустошение способно убить раба - в этом случае он рассыпается в прах, стораает или истекает кровью, словно истерзанный невидимыми клыками. Каждый полученный демоном успех позволяет ему восстановить один пункт Решимости. Если раб добровольно предлагает себя в жертву - что крайне маловероятно - демон может восполнить любое их количество (разумеется, не больше, чем сумма текущей Решимости, Воли и здоровья жертвы). По окончании Опустошения, вне зависимости от его итога, демон немедленно проходит проверку на деградацию; если раб в результате погибает, неудача означает получение пункта постоянной Муки. Есть лишь одно исключение: если раб добровольно жертвует своей жизнью, демон может опустошить его душу в момент смерти без броска Решимости и последующей проверки на деградацию. Раба можно склонить к этому обманом, но невозможно принудить никакими обычными или сверхъестественными способами.

- **Регенерация (o/6).** Потратив пункт Решимости, раз в ход персонаж может рефлекторно восстановить один уровень летального или все уровни ударного урона. Три пункта Решимости позволяют исцелить один уровень атравированного урона, но лишь раз в сутки. Исцеление происходит автоматически, если персонаж проводит ход в состоянии покоя; в бою или в другой напряжённой ситуации сперва необходимо пройти проверку Выносливости (сложность 7). Неудача не позволяет исцелиться в этом ходу, но и не ведёт к потере Решимости. В ином случае рабы и демоны, обитающие в человеческих телах, исцеляются как обычные смертные. Привязанные могут исцелять свои духовные тела только путём траты Решимости, но способны раз в неделю устранять все уровни ударного или один уровень летального урона, нанесённого их реликвариям/владениям, и раз в месяц - уровень атравированного урона при трате трёх пунктов Решимости. Демоны, не имеющие вместилища, восстанавливают здоровье вместе с Силой воли.

- **Откровение (o*).** При отсутствии иных вариантов, Падший может черпать Решимость непосредственно из чистой веры. Для этого он должен принять апокалиптическую форму и явить себя миру. Затем выполняется бросок Решимости, сложность которого равна максимальному значению Силы воли среди всех присутствующих смертных. Успех позволяет демону восстановить по одному пункту Решимости за каждого свидетеля, тогда как провал лишает

его возможности использовать Откровение до конца дня. Смертные не могут служить целями Откровения более одного раза в день, вне зависимости от его успешности; если кто-то из них станет свидетелем повторного применения данной арканы, попытка автоматически считается неудачной. Кроме того, количество восстановленных таким образом пунктов Решимости за день не будет превышать её постоянного значения. Сверхъестественные существа, за исключением рабов, не способны одарить демона своей верой, но их присутствие никак не влияет на сложность применения арканы.

Исследуемые арканы

Следующие силы демоны и рабы могут получать и развивать в пределах, установленных их значением Муки и порч/договоров. Для удобства данные арканы разделены на несколько категорий, но в основе их действия лежат одни и те же принципы.

Телесные арканы

Эти арканы воздействуют на материю и форму, позволяя в том числе творить и изменять живую плоть, как чужую, так и собственную. Многие из них представляют собой постоянные изменения облика персонажа или сверхъестественное увеличение его физических возможностей. Те, кто не стремится использовать эти преимущества всё время (довольно сложно прятать рога и копыта, каждый раз выходя на улицу), могут вложить их в свою апокалиптическую форму. Осквернённые создания, известные среди оборотней как фоморы, в массе своей обладают именно такими силами.

- **Арсенал зверя (варьируется).** Каждое приобретение данной арканы наделяет персонажа звериной чертой, которую можно использовать как естественное оружие. Все эти черты имеют свою стоимость и различный эффект; некоторые из них напоминают ужасающие мутации и не встречаются в природе. По умолчанию урон, нанесённый такого рода оружием, является летальным, однако, вложив пункт Решимости, персонаж может сделать его аггривированным на одну сцену.

Когти (3). Ногти персонажа приобретают сходство с когтями хищной птицы или втягивающимися кошачьими когтями; либо из костяшек на его руках вырастают костяные шипы. С каждым ударом персонаж наносит урон, равный его значению Силы +1.

Клыки (2). Зубы персонажа становятся острыми, как у волка или другого крупного хищника; либо на его лице появляется клюв, как у хищной птицы. Он может кусать противников, нанося им урон, равный его значению Силы +1.

Пасть (4). Челюсти персонажа раздвигаются, как у змеи, или растягиваются вширь, открывая зубастую пасть. Персонаж может кусать противников, не

беря их в захват; сложность такого манёвра снижается на 2, а сам укус наносит дополнительно три куба урона. Кроме того, персонаж способен прожевать и переварить всё, что попадёт к нему в пасть.

Рога (3). На голове у персонажа вырастают рога, напоминающие бычьи либо оленьи, загнутые костяные шипы или аналогичные костяные образования. С их помощью можно атаковать врагов, нанося летальный урон, равный значению Силы персонажа +2. Кроме того, рога позволяют лучше сохранять равновесие — сложность проверок Ловкости + Атлетики снижается до 5.

Гибкий хвост (3). У персонажа вырастает длинный, похожий на хлыст хвост, с помощью которого можно наносить удары (сложность +1, точность обычная, урон ударный и равен значению Силы персонажа +3) и сбивать противников с ног.

Яд (3 или 4). Тело персонажа способно вырабатывать смертельный яд. Если в эту силу вложено три пункта, яд выделяется из специального отверстия или органа (чаще всего во рту), либо ядом является одна из телесных жидкостей (будь то слюна, кровь, семя и т.д.). Если в эту силу вложено четыре пункта, все телесные жидкости персонажа ядовиты. Любой, прикоснувшийся к этому яду, получает летальный урон, равный половине значения Муки персонажа (с округлением вверх). Если яд попадает в тело жертвы, урон равен полному значению Муки персонажа.

Ядовитый плевок (3). В горле персонажа есть железа, позволяющая ему распылять яд в количестве порций, равном его Выносливости. Восполнение запасов яда происходит со скоростью одной порции в час. Чтобы поразить цель в радиусе 3,5 метров, необходимо пройти проверку Ловкости + Атлетики; в случае успеха жертва получает летальный урон, равный половине значения Муки персонажа (с округлением вверх). Дополнительные успехи в броске к урону не прибавляются. Обязательным условием для этого умения является наличие у персонажа способности Яд.

Шипы (4). У этой силы есть множество разных проявлений: плоть персонажа могут покрывать костяные шипы или иглы; его кожа может источать жар или электрические разряды; маленькие клыкастые пасти могут усеивать всё его тело. Любой, кто пытается схватить или ударить персонажа голыми руками, получает три куба летального урона. Этот урон не добавляется к урону от атак персонажа, если только он не берёт противника в захват. В таком случае урон от манёвра считается летальным и увеличивается на три куба.

Щупальца (3 или 4 за каждое). Персонаж приобретает длинное щупальце или цепкий хвост, способный схватить противника на расстоянии до 2,5 метров. Обвившись вокруг жертвы, щупальце может как удерживать её на месте, так и удушить; для этого не требуются дополнительные действия.

Обладатели нескольких щупалец и арканы Скорость ветра могут за один ход схватить нескольких противников и сокрушить их мгновенно. Если в эту силу вложено четыре пункта, щупальце заканчивается зазубренным жалом, что позволяет атаковать им как когтем или впрыскивать яд (если у персонажа есть эта способность). Щупальца также позволяют висеть, цепляясь за опору, и поднимать предметы (их Сила будет равна Силе персонажа).

- **Касание недуга (4).** Персонаж, владеющий данной арканой, может прикоснуться к живому существу и, вложив пункт Решимости, изгнать из его тела все болезни и яды. Кроме того, он способен вызывать болезни - для этого также необходимо коснуться жертвы и выполнить состязательный бросок собственной Муки против Выносливости цели (сложность 6 для обоих). Если персонаж побеждает, он наносит жертве урон от любой болезни (см. «Тёмные века: вампир») по своему выбору. Как правило, смертные получают 3-5 кубов урона ежедневно до тех пор, пока они не преодолеют болезнь (бросок Выносливости, сложность 9), либо не умрут. Для применения этой силы требуется аркана Чувство жизни.

- **Устойчивость к урону (6).** Персонаж игнорирует урон от одного определённого источника, будь то яд, огонь, холод, падение или что-то аналогичное. Либо он получает возможность обходиться без пищи, воздуха, сна или иной насущной потребности человеческого тела. Для применения этой силы требуется аркана Стойкое тело (и разрешение Рассказчика).

- **Исцеляющее касание (6).** Персонаж с этой арканой может исцелять живых существ одним прикосновением, вложив пункт и сделав бросок Решимости (сложность 6). Каждый успех устраняет весь ударный урон или один уровень летального, четыре успеха - один уровень аггравированного урона. С помощью этой силы нельзя исцелить урон, нанесённый Привязанным (в том числе их владениям и реликвариям). Для её применения необходимы арканы Регенерация и Чувство жизни.

- **Повышенное здоровье (3).** Каждое приобретение этой арканы даёт персонажу один дополнительный уровень здоровья (Синяки), но максимальное их количество не может превышать значения его Выносливости/Решимости (в зависимости от того, что меньше). На реликварии и владения Привязанных действует аналогичный эффект.

- **Бесплотность (7 или 9).** Персонаж с данной арканой способен преобразовывать своё материальное тело в жидкое, газообразное или полностью бесплотное состояние. В зависимости от собственной природы, он может превратиться в столп пламени, рой насекомых, поток воды, облако тумана, вспышку света или живую тень, и даже в нечто среднее между веществом и духом. Если в аркану вложено 7 пунктов, в результате подобного

изменения он остаётся по большей части материален.

В жидком, газообразном или состоящем из мелких частей (например, роя пчёл) состоянии персонаж может обходить преграды и просачиваться через крошечные отверстия. Физические атаки наносят его телу только ударный урон, каждая - не более одного уровня. Но верно и обратное: атакуя противника аналогичным образом, он нанесёт не более одного уровня повреждений. Разумеется, это ограничение можно обойти, творчески применяя возможности данной силы: например, персонаж в форме воды способен утопить врага. Огонь, магия и сходные эффекты наносят урон в обычном порядке. Персонаж также может использовать другие арканы для взаимодействия с окружающим миром.

Если в аркану вложено 9 пунктов, персонаж может переходить в нематериальную форму, будь то ступок света, тьмы или призрачный образ. В таком состоянии его трудно заметить, однако он может потратить пункт Решимости, чтобы проявить себя более отчётливо. В остальном для персонажа действуют те же правила, что и для лишённых сосуда демонов (за исключением стандартной скорости передвижения).

Для перехода в бестелесную форму требуется трата пункта либо бросок Решимости (сложность 6). В первом случае трансформация длится одну сцену, во втором - по одному ходу за успех.

- **Нечеловеческая сила (5).** Вне зависимости от своих физических габаритов, персонаж с этой арканой приобретает сверхъестественную мощь. Каждые 5 пунктов, вложенные в неё, дают один автоматический успех на всех проверках Силы. Этот эффект аналогичен эффекту Дисциплины Могущество (см. «Тёмные века: вампир»). Число приобретений данной арканы ограничено значением Силы/Решимости персонажа (в зависимости от того, что ниже).
- **Привычка к боли (5).** Персонаж не страдает от вызванных ранами штрафов на действия и движение вплоть до состояния Обездвижен. Для применения данной силы требуется аркана Стойкое тело.
- **Отточенные рефлексy (1).** Каждый пункт, вложенный в эту аркану, позволяет персонажу добавить 1 к показателю своей инициативы. Число её приобретений ограничено значением постоянной Решимости персонажа.
- **Неукротимая душа (6).** Если персонаж получает летальный урон, который должен убить его, он может потратить пункт либо пройти проверку Решимости (сложность 8). Успех позволяет ему не умереть, оставаясь вместо этого в состоянии Обездвижен. Для применения данной силы требуется аркана Стойкое тело.
- **Лепка плоти (5*).** Демон способен повелевать живой плотью, формируя и

преображая ту, словно гончар глину. Выполнив бросок Решимости либо Муки по сложности, равной Выносливости цели +3, персонаж касается её и вносит желаемые изменения. Если для броска было использовано значение Муки, действие этой силы сходно с комбинацией Живой глины и Расщепления костяной основы, способностей второго и третьего уровней Изменчивости (см. «Тёмные века: вампир»). Успех позволяет демону деформировать плоть и кости цели. Бросок может быть длительным, но каждое отдельное изменение требует вложения пункта Решимости. С помощью этого эффекта цель можно также наделить телесными арканами, не требующими активации или трат Решимости. Каждый успех даёт четыре пункта, которые допустимо тратить на указанные арканы. Подобные «дары», однако, приводят к постоянным изменениям Внешности цели до 0 и ежедневно наносят ей столько уровней непоглощаемого ударного урона, сколько успехов выпало на броске преобразования. Этот урон цель получает до самой своей (весьма скорой) смерти.

Если для броска было использовано значение Решимости, действие эффекта значительно мягче. Каждый успех позволяет персонажу добавить по одному дополнительному пункту к Физическим Атрибутам, Внешности либо Восприятию цели. Их суммарное значение не может, однако, превышать максимальный уровень указанных черт цели. Кроме того, она теряет по одному пункту этих улучшений (на выбор игрока) каждый день до тех пор, пока чары не развеются полностью. Для применения данной силы требуются арканы Исцеляющее касание и Касание недуга.

- **Несгибаемость (3 или 4).** Персонаж с этой арканой обладает заметно большей устойчивостью к урону. Общая её стоимость зависит от конкретных типов урона и от механики сопротивления им. За каждые три пункта персонаж приобретает один дополнительный куб на все броски поглощения аггравированного, летального и ударного урона. Он также может удвоить этот запас путём траты пункта Решимости. За четыре пункта персонаж уменьшает на единицу сложность всех бросков на поглощение урона, однако он может приобрести этот уровень арканы только дважды. Оба эффекта суммируются: так, например, персонаж с Выносливостью 4 может вложить 12 пунктов в дополнительные кубы для поглощения урона и 4 пункта - в снижение сложности броска. Его запас кубов на сопротивление ударному и летальному урону будет равен 7 (при трате пункта Решимости - 10), а сложность броска уменьшится на 1. Запас на сопротивление аггравированному урону будет равен 3 (при трате пункта Решимости - 6), а сложность броска уменьшится на 1. Для применения данной силы требуется аркана Стойкое тело.

- **Чувство жизни (3).** С первого взгляда персонаж может определить состояние здоровья другого существа посредством броска Восприятие + Прозорливость

(сложность 6). Каждый успех позволяет выяснить один из перечисленных фактов: является ли субъект живым человеком или же обладает лишь подобием жизни (как, например, вампиры или големы), страдает ли он от ран, болезней или ядов, является ли носителем какого-либо заразного заболевания.

- **Скорость ветра (9)**. Персонаж способен двигаться с невероятной быстротой, превышающей ограничения человеческого тела. Потратив пункт и выполнив проверку Решимости (сложность 6), он может предпринять столько дополнительных действий, сколько успехов выпало в броске. Неудача позволяет выполнить одно дополнительное действие, а провал - ни одного. Также персонаж может использовать силу собственного гнева - это уменьшит сложность броска на 1. Эффект данной арканы аналогичен действию Дисциплины Стремительность (см. «Тёмные века: вампир»). Если бросок совершён с пониженной сложностью, все дополнительные действия персонажа будут направлены на жестокость и насилие.

- **Подлинный ужас (4*)**. Апокалиптическая форма персонажа с данной арканой излучает чистейшее, первозданное зло. Все, кто видит его, должны пройти проверку Смелости (сложность 9 для смертных, 5 - для сверхъестественных существ). Неудача означает психоз, провал - дополнительно потерю пункта постоянной Силы воли (жертва впадает в кататонию или приступ слепой паники). Демоны могут приобретать эту аркану исключительно как часть своей апокалиптической формы. Для её применения требуется значение Муки 10 и Решимости 5 и выше.

- **Прочность камня (6 или 9)**. Шесть пунктов, вложенных в эту аркану, позволяют персонажу вдвое уменьшать ударный урон, полученный после броска на поглощение, девять пунктов - полностью игнорировать ударный урон от любых источников. Для использования данной силы требуется аркана Несгибаемость (любого типа).

- **Крылья (4, 5 или 7)**. За спиной персонажа вырастают большие крылья, в длину достигающие не менее трети от его роста. Они могут иметь сходство с птичьими крыльями, крыльями бабочки или летучей мыши или даже казаться сотканными из света, тени, огня, тумана или кристаллов. Персонаж может сложить их или обернуть вокруг туловища, однако не способен скрыть без помощи магии. Крылья не мешают другим физическим действиям персонажа. Четыре пункта, вложенные в эту аркану, позволяют летать с утроенной скоростью бега, но не позволяют подниматься в воздух без сильного ветра или восходящих потоков. Пять пунктов дают возможность подниматься вверх без разбега и летать с утроенной скоростью бега. При семи пунктах сами крылья становятся не более чем формальностью - персонаж может игнорировать законы гравитации и природные помехи (такие как сильный ветер или

проливной дождь), выполняя в воздухе самые замысловатые манёвры. Он также способен двигаться со скоростью, превышающую скорость бега в пять раз.

Возвышенные арканы

Эти арканы наделяют персонажей необычными умениями и возможностями, которые, однако, редко отражают их сверхъестественный характер.

- **Долголетие (1**)**. Каждый пункт, вложенный в эту аркану, позволяет рабу не стареть в течение пяти лет либо уменьшить свой физический возраст на сходную величину. Если персонаж каким-то образом теряет свои вложения, разрушительное воздействие времени настигает его незамедлительно. Те рабы, чья продолжительность жизни превысила человеческую, обычно умирают в считанные минуты.
- **Мастерство (1 или 3)**. Персонаж, обладающий этой арканой, развивает в себе необычайный талант, что выражается в снижении сложности всех бросков какой-либо Способности (за 1 пункт) либо Атрибута (за 3 пункта) на 1. Такого рода мастерство может проявляться как в виде просто интуитивного понимания, так и в виде каких-либо отдельных черт, будь то особенно приятный голос (Обаяние) или ангельски невинное лицо (Хитрость). Данную аркану можно приобретать максимум три раза для Способности/Атрибута, составляющих главную особенность персонажа, и два раза - для прочих. Рассказчик оставляет за собой право ограничивать это число.
- **Совершенство (2 или 4)**. Персонаж может увеличить значение любого Атрибута (за 4 пункта) или Способность (за 2 пункта), а также его максимально возможный уровень на 1. Подобные нечестивые дары порой кажутся странными (например, огромные мускулы или пронзительный, пробирающий до костей взгляд), но их суть становится заметна лишь тогда, когда персонаж намеренно демонстрирует свои сверхчеловеческие умения. Демоны с высокой Решимостью могут сочетать этот эффект с арканой Божественный потенциал, но не способны таким образом увеличивать свои Атрибуты выше 10. Те из них, кто увеличивает с её помощью значение своих Способностей, должны выбирать лишь умения, соотносящиеся с их прежними обязанностями. Эту аркану можно приобретать несколько раз.

Духовные арканы

Эти арканы позволяют читать в сердцах, умах и душах разумных созданий, и, в конечном счёте, влиять на них и управлять ими. Также сюда относятся силы, влияющие на духов и призраков.

- **Выход из сосуда (10*)**. Демон может добровольно покинуть вместилище,

не удовлетворяющее его нуждам. Для этого требуется провести один ход в состоянии предельной собранности и потратить пункт Решимости. Бывшие смертные носители получают летальный урон в количестве, равном значению постоянной Муки Падшего, когда его проклятая сущность покидает их тела. Порой это принимает форму естественных недугов - например, инсульта или сердечного приступа, порой - чего-то жуткого и устрашающего, вроде внезапно возникающих рваных ран или самовоспламенения. Сострадательные демоны могут смягчать этот негативный эффект, вкладывая по пункту Решимости в предотвращение каждого двух уровней урона, хотя мало кто вообще утруждает себя подобным. В отличие от смертных сосудов, вместилища Привязанных разрушаются целиком и полностью - реликварии сгорают во вспышке тёмного пламени или разбиваются вдребезги, а владения сотрясают наводнения, оползни и другие катаклизмы.

У освободившегося демона есть один ход, чтобы найти новое вместилище, прежде чем он вновь ощутит притяжение Бездны. Покинутые смертные сосуды навсегда остаются недоступными для своих прежних хозяев. Для применения данной силы требуется аркана Духовидение и значение Решимости 4 и выше.

- **Обличье Метатрона (7*).** Потратив пункт Решимости, демон на сцену окружает себя аурой грозного величия, являя окружающим отблеск небесной славы - или ужасы адских глубин. Даже попытка поднять на него взгляд требует проверки Силы воли по сложности, равной Решимости/Муке Падшего (в зависимости от того, что выше). Чтобы предпринять против демона враждебные действия, необходимо набрать по меньшей мере 4 успеха, а сложность таких действий возрастает на 2. Для использования данной силы требуются арканы Лик славы и Непреклонная воля, а также значение Решимости 6 и выше.

- **Пепельный саван (5*).** Демон может использовать Одержимость для того, чтобы вселиться в относительно неповреждённый труп. Это не превращает его в одного из Привязанных и, как и в случае со смертным сосудом, позволяет противостоять притяжению Бездны. Главным преимуществом подобного вместилища является его необычайная стойкость: трупы не получают штрафов от ран, имеют три дополнительных уровня здоровья и вдвое (с округлением в меньшую сторону) снижают любой ударный урон, оставшийся после броска на поглощение. Кроме того, они не нуждаются в пище, дыхании и удовлетворении иных физиологических потребностей. Подобные плюсы, однако, имеют и свою цену. Во-первых, в отсутствие живой души демону сложнее противостоять Муке: при вселении в мёртвое тело его значение Муки не снижается, а действия, которые являются грехами для текущего значения постоянной Муки, автоматически приводят к деградации. Во-вторых, мёртвая плоть по-прежнему продолжает разлагаться. Каждое утро персонаж получает

один уровень агgravированного урона, который, однако, можно исцелить с помощью Регенерации. За каждый неисцелённый уровень подобного урона тело персонажа теряет один пункт Внешности. Для применения этой силы требуется аркана Духовидение.

- **Приказ призраку (6*)**. Демон с данной арканой способен повелевать душами мёртвых, ещё не покинувшими этот мир. Найдя цель, он проходит проверку Решимости (сложность 7), а призрак сопротивляется броском Силы воли (сложность 8). Если демон побеждает, он тратит один пункт Решимости. Призрак будет подчиняться его командам столько дней, сколько успехов выпало в броске Падшего. Хотя такие слуги и могут превратно трактовать приказы, следуя их букве, а не духу, но едва ли отважатся вызвать гнев демона явным неповиновением. Для применения этой силы требуется аркана Духовидение.

- **Приказ вечной душе (7*)**. Владеющий этой арканой демон может подчинить себе другого Падшего, чьё Истинное имя ему известно. Применив Воззвание к имени и потратив пункт Решимости, он вступает в мысленную связь с жертвой, после чего обе стороны выполняют состязательный бросок Решимости + Силы воли (сложность 6). Если нападающий побеждает, другой Падший становится его рабом. Хотя он и может противостоять приказу демона-хозяина, пройдя проверку Силы воли (сложность 8), это не освобождает его от пут рабства (а значит, и от новых приказов). Если в состязании разумов побеждает жертва, она успешно избегает порабощения и становится на несколько лет (точное число равно значению её Решимости) неуязвима к повторному применению агрессором данной арканы. Демоны, попавшие в рабство, могут избавиться от него, лишь изменив своё Истинное имя, либо вернувшись обратно в Бездну. Для использования данной силы требуется аркана Непреклонная воля и значение Решимости 8 и выше.

- **Совращение (4)**. Персонаж может заставить других на время ощутить мощь его греховных побуждений. Потратив пункт Решимости, он выбирает одну цель в зоне видимости. Если та уже обладает необычайно сильным пороком, то действует под его влиянием. В ином случае жертва «перенимает» порок персонажа. До конца сцены это побуждение определяет её поведение, заставляя потакать своей слабости в любой удобной ситуации. Цель может сопротивляться желанию, если пройдёт проверку Силы воли (сложность 7). Для применения данной арканы требуется аркана Явленный грех и значение Муки 3 и выше.

- **Непреклонная воля (7)**. Слова персонажа с этой арканой обретают тот же вес, что и в дни, когда он был глашатаем воли Небес. Он тратит пункт и выполняет бросок Решимости (сложность 7) - и в пределах слышимости все

разумные существа, чьё значение Силы воли меньше числа выпавших успехов, должны подчиняться его приказам в течение сцены. Хотя таким образом нельзя заставить причинить вред себе или близким (разве что жертва будет сама предрасположена к этому), слушатели обязаны выполнять волю персонажа в меру своих сил. Максимальное число целей данной арканы не может превышать значения Силы воли + Решимости персонажа. Если количество слушателей больше указанной величины, эффект воздействует в первую очередь на тех, чья Сила воли ниже.

Персонаж может вложить пункт Решимости, чтобы его голос звучал громче, сильнее и при необходимости был способен перекрыть шум битвы. Демоны, имеющие хотя бы один пункт временной Решимости, неуязвимы к этому эффекту благодаря аркане Нерушимая душа. Для использования данной силы требуется аркана Открытый разум и значение Решимости 5 и выше.

- **Извлечение души (8).** Владелец этой арканы способен вырвать душу из тела человека (и не только человека). Нанеся удар по цели, персонаж тратит пункт и проходит проверку Решимости по сложности, равной значению Силы воли жертвы. Если число выпавших успехов превышает значение Выносливости жертвы, её душа вырывается на свободу, а тело немедленно умирает. Большинство смертных, погибших от этой силы, становятся призраками. Исключения составляют одержимые - в их случае тело покидает вселившийся дух - хотя экзорцизм такого рода будет стоить жертве одного пункта Силы воли. Для использования данной силы необходима аркана Касание духа и значение Решимости 7 и выше.

- **Дар веры (4).** Коснувшись цели или взглянув ей в глаза, персонаж способен наполнить её духовной силой ценой собственной Решимости. Количество вложенных пунктов Решимости не ограничено. В случае, если целью является другой Падший или раб, он прибавляет полученные пункты к своему запасу (но не выше его обычного уровня). Если этот лимит превышен, каждые два пункта переданной Решимости превращаются в один пункт Силы воли. Если целью является Благословенный, он может преобразовать Решимость в Убеждённость, но полученная таким образом Убеждённость не может превышать значение его Благочестия. Все прочие цели, не имеющие ни Решимости, ни Убеждённости, могут восполнять Силу воли, как было указано выше. Те, кто попадает под действие данной арканы, ощущают мощный прилив веры и одухотворения. Если демон использует её в ангельской версии своей апокалиптической формы, значительную часть своей веры смертные направляют на «посланника Божия», что позволяет Падшему восстановить один пункт Решимости. Для применения этой силы необходима аркана Открытое сердце.

- **Зов (4*).** Демон с этой арканой может использовать Воззвание к имени для

того, чтобы мысленно связываться с любым разумным существом, имя которого ему известно.

- **Неусыпное отмщение (6*).** Демон, во что бы то ни стало желающий убить жертву, произносит её имя и тратит пункт Решимости, подчиняя всё своё существо этой единственной цели. До тех пор, пока он преследует свою добычу или трудится над её уничтожением, ему не нужны ни сон, ни пища, ни даже воздух. Он не чувствует усталости и боли, не получает штрафов от ран - иначе говоря, на него не действуют ограничения смертной плоти. За это, однако, приходится платить - тело персонажа иссыхает до состояния ходячего трупа, что выражается в падении значения Внешности (по одному пункту в день) до нуля. Если персонаж отвлекается от своей цели и предпринимает действие, не приближающее его к смерти жертвы, эффект арканы развеивается (утраченная Внешность восстанавливается по пункту в день). Если же он достигает успеха и убивает жертву, то восстанавливает пункт Силы воли, три пункта Решимости и всю Внешность. Для применения этой силы необходима аркана Голод Жнеца.

- **Терновая плеть (4).** Персонаж может заставить другое существо - как живое, так и немертвое - ощутить малую толику тех страданий, на которые Бог обрёл Падших. Сконцентрировав своё внимание на цели, он тратит пункт Решимости и высвобождает волну чистой боли и отчаяния. Жертва должна находиться в поле зрения персонажа. Эффект этой арканы действует даже на обладателей Нерушимой души и наступает мгновенно - цель чувствует свою ничтожность и беспомощность перед лицом неизбежности. Затем персонаж делает бросок (сложность 6; число кубов равно значению его Муки - Сила воли цели, но не менее 2), каждый успех в котором отнимает единицу временной Силы воли жертвы. Если бросок успешен, жертва также должна пройти проверку на деградацию. Для использования этой силы необходима аркана Щит злобы и значение постоянной Муки 4 и выше.

- **Безупречная ложь (3).** Персонаж способен лгать с самым невинным видом - трудность всех проверок Хитрости для него никогда не превышает показателя, равного 12 - значению Муки. Для применения этой силы требуется аркана Явленный грех и значение постоянной Муки 3 и выше.

- **Пробуждение мертвеца (7).** В насмешку над Словом, что вдохнуло жизнь в глину, персонаж может приказать мертвецу восстать. Произнеся богохульное повеление, вложив пункт Решимости и пройдя проверку указанной характеристики (сложность 7), он поднимает труп либо как слугу, либо как воина. Цель должна находиться в поле зрения персонажа. Характеристики поднятых мертвецов аналогичны представленным в книге правил «Тёмные века: вампир», однако стоит учитывать, что воины-мертвецы будут нуждаться в оружии и доспехах. Не меньше они будут нуждаться и в живой плоти - хотя эти

чудовища и подчиняются воле поднявшего их персонажа, они пригодны лишь для убийств. Оставленные без присмотра, они тут же примутся охотиться на живых. Вся нежить, поднятая с помощью этой арканы, неспособна к исцелению и каждый день получает один уровень непоглощаемого аггривированного урона от разложения. Для использования данной силы требуется аркана Духовидение.

- **Разорение души (6*)**. Если демон видит, как смертный предаётся пороку, сильно резонирующему с его собственным, он может в течение сцены применить к жертве аркану Опустошение, просто коснувшись её. Поскольку смертные обычно не имеют достаточного запаса Решимости, успехи сразу же истощают их Силу воли, а следом и здоровье. Демон может искушать смертного, однако жертва должна предаться греху по собственному желанию. Для использования этой силы необходима аркана Пожирание греха и значение постоянной Муки 5 и выше.

- **Открытое сердце (4)**. Персонаж может различать владеющие кем-либо эмоции в виде трепещущей разноцветной ауры, испятнанной отметинами греха. Эта аркана сходна с Чтением ауры, способностью Прорицания второго уровня (см. «Тёмные века: вампир»). Для её использования необходима аркана Явленный грех.

- **Открытый разум (5)**. Персонаж с этой силой способен видеть воспоминания и мысли других разумных существ. Она сходна с Похищением секретов, способностью Прорицания четвёртого уровня (см. «Тёмные века: вампир»), но требует только проверки Решимости (тратить Силу воли для проникновения в разум сверхъестественных существ при этом не нужно). Для использования данной арканы необходима аркана Открытое сердце.

- **Голод Жнеца (6*)**. Всякий раз, когда Падший лично обрывает жизнь смертного, он рефлекторно выполняет проверку Муки (сложность равна значению данной характеристики). Успех позволяет ему восстановить пункт Решимости. Демоны с высоким значением Муки куда более кровожадны, но для подобного «насыщения» им необходимы поистине чудовищные злодеяния. Для использования этой силы необходима аркана Духовидение.

- **Явленный грех (3)**. Пройдя проверку Восприятия + Эмпатии (сложность равна Смекалке цели +3), персонаж способен заглянуть в чужую душу и узреть главный её порок в виде яркой ауры соответствующего цвета. Один успех позволяет различить основной цвет, тогда как три дадут представление о силе главного и второстепенных пороков. Это включает в том числе информацию о значении Дороги, Благочестия или Муки цели, хотя персонаж будет воспринимать подобные сведения куда менее буквально. Если у цели нет ярко выраженного порока, Рассказчик решает, что именно увидит персонаж. Вне зависимости

от прочих своих качеств, вампиры обычно видятся окутанными чёрно-оранжевыми сполохами чревоугодия и гнева, как и оборотни, а большинство магов лучится гордыней.

- **Щит злобы (3).** Всякий раз, когда кто-либо с помощью магии пытается вступить в телепатический контакт с персонажем, будь то для чтения мыслей или для атаки на его разум, он получает урон, равный значению постоянной Муки персонажа. Урон может быть поглощён только посредством проверки Смекалки, в противном случае он вдобавок отнимает у жертвы пункт Силы воли. Аркана Воззвание к имени позволяет обходить этот эффект. Для использования данной силы необходима аркана Нерушимая душа.

- **Покров души (6).** Воспоминания о персонаже стираются из памяти окружающих и всех, кто взаимодействовал с ним. Чтобы попытаться восстановить истинное положение вещей, необходимо пройти проверку Силы воли (сложность равна Решимости персонажа +4, максимум 10). Активация, равно как и прекращение действия данной арканы, требует пункта Решимости. Для её использования требуется аркана Открытое сердце.

- **Пожирание греха (5).** Персонаж может восстанавливать Решимость, потворствуя своему пороку или наблюдая, как смертный предаётся излюбленному им греху. Выполнив бросок Муки, он немедленно проходит проверку на деградацию, сложность которой зависит от текущих обстоятельств. Если персонаж совершает греховный поступок лично или принуждает смертного при помощи магии, сложность равна 8; если он наблюдает за смертным, сложность равна 7; если он непосредственно искушает, угрожает или уговаривает смертного согрешить, сложность равна 6. За каждый успех в броске Муки персонаж может восстановить пункт Решимости. Эту способность можно использовать раз в ход, а повторное её применение в течение сцены позволит восстановить только один пункт Решимости. Также для неё необходима аркана Явленный грех и значение постоянной Муки 3 и выше.

- **Огонь души (1 или 2).** Если персонажу требуется немедленно восстановить силы, он может прибегнуть к ресурсам своей собственной души. «Сжигая» пункт постоянной Силы воли (за один пункт вложения) или Решимости (за два пункта вложения), он восстанавливает временное их значение до нового максимума. Подобное, однако, не проходит бесследно - потраченные характеристики можно восстановить лишь тратой опыта.

- **Духовидение (3).** Персонаж может видеть бесплотных духов (а также призраков и демонов вне сосудов), блуждающих по окружающему миру и по его призрачному отражению. Пройдя проверку Восприятия + Прозорливости (сложность 5), он также способен понять, является ли кто-либо одержимым. Чтобы определить, с какого рода духом он столкнулся, персонаж должен

пройти проверку Интеллекта + Оккультизма, сложность которой зависит от того, насколько редка встреченная сущность.

- **Касание духа (4)**. Потратив пункт Решимости, персонаж может касаться бесплотных духов в течение всей сцены. Для использования данной силы требуется аркана Духовидение.

- **Похищение веры (7*)**. Демон с этой арканой способен использовать Опустошение на любой цели, даже если та не является его рабом. Персонаж касается жертвы и тратит один пункт Решимости. Однако таким образом можно забирать лишь чужую Решимость и Силу воли. Если значение последней опустится до нуля, жертва никогда более не сможет служить источником веры для Падшего.

Использование этой силы на Благословенных сопряжено с немалым риском. Вместо Решимости жертва теряет пункты Убеждённости, а после - Силу воли. Каждый пункт Убеждённости даёт Падшему два пункта Решимости, но также наносит уровень непоглощаемого аггравированного урона за счёт очистительной силы божьих избранников.

Не-мёртвые и рабы других Падших невосприимчивы к эффекту данной арканы, однако она действует на самих Падших. Для её использования требуется аркана Дар веры.

- **Временный сосуд (5*)**. Коснувшись предполагаемого сосуда, демон может переместиться в него из своего нынешнего вместилища посредством Одержимости и без какого-либо риска. В случае успеха прежний сосуд получает пункт непоглощаемого аггравированного урона, а неудача не позволяет персонажу переместиться и приводит к потере пункта Решимости. Поскольку, в отличие от Выхода из сосуда, эта аркана не уничтожает вместилища Падших, уставшие от ограничений своего существования Привязанные могут таким образом использовать чужие тела, а после вернуться в привычные им реликварии. Для использования данной силы требуется аркана Выход из сосуда и значение Решимости 7 и выше.

- **Подчинение плоти (6*)**. Используя эту аркану, демон может захватить контроль над телом раба и управлять им, словно марионеткой. Для её применения необходимо установить ментальную связь с рабом при помощи арканы Воззвание к имени. Затем персонаж проходит проверку Решимости (сложность 6); каждый вложенный пункт добавляет один успех к результату броска. Даже одного успеха достаточно для упрочения телепатической связи на всё время, в течение которого демон будет воспринимать мир чужими глазами. Также на этот период демон получает пассивный контроль над восприятием раба (по одному успеху за каждое из чувств) и может совершать чужими руками (и не только) самые разные действия. Степень контроля над

жертвой пропорциональна числу выпавших успехов. Эффекты данной арканы кумулятивны: последующие дополняют предыдущие или заменяют их в зависимости от обстоятельств. Один успех позволяет демону говорить голосом раба в любой момент времени. Два успеха дают возможность заставить раба раз в ход выполнить несложное физическое действие (запас кубов равен обычному показателю раба или Решимости демона, в зависимости от того, что меньше). Три успеха позволяют выполнять любые обычные действия, используя Черты и Атрибуты самого Падшего (кроме Внешности и физических Атрибутов). Четыре успеха позволяют демону тратить пункты Решимости, чтобы наделять раба новыми арканами, порчами и договорами или лишать их (однако для этого по-прежнему необходимо обоюдное согласие). Также Падший может причинять рабу физическую боль, каждый ход нанося ударный или летальный урон в размере вплоть до значения своей постоянной Решимости. При пяти успехах демон может использовать собственные арканы, за исключением апокалиптической формы и связанных с ней аркан, однако каждое применение этой способности наносит рабу пункт непоглощаемого ударного урона.

- **Лик славы (4)**. Потратив пункт Решимости, персонаж может наделить себя толикой божественного величия на одну сцену. Эффект данной арканы сходен с Благоговением, способностью Присутствия первого уровня (см. «Тёмные века: вампир»). Количество слушателей, попавших под действие способности, равно значению Решимости персонажа -2. Если данная аркана «вкладывается» в апокалиптическую форму, персонаж не тратит Решимость на её активацию и может обращаться к ней в любое время. Для использования этой силы требуется аркана Открытое сердце и значение Решимости 3 и выше.

Судьбоносные арканы

Эти способности дают власть над судьбой, временем, пространством и узорами причинности, связующими воедино сущность бытия.

- **Предопределение (8*)**. Демон с этой силой способен изменить или разрушить судьбу другого человека или сверхъестественного существа, назвав имя цели и условие наступления желаемой участи. Он тратит пункт Силы воли и три пункта Решимости, а затем проходит проверку Решимости (сложность 7, если цель слышит пророчество; 9 - если не слышит). Сверхъестественные существа могут сопротивляться броском Силы воли (сложность 8). Успехи, полученные демоном, понижают или повышают сложность проверок, связанных с конкретными условиями пророчества, на соответствующее число пунктов (но не выше 9 и не ниже 4). Суть и детали данного условия могут быть абсолютно произвольными (но в рамках здравого смысла). Когда цель сталкивается с указанными обстоятельствами, полученный модификатор прибавляется к сложности её ответного действия. С каждой последующей

проверкой модификатор уменьшается на 1; когда его значение достигает 0, эффект заканчивается. Если в течение года цель не попадает в условленную ситуацию, значение модификатора также уменьшается на 1. Персонаж не может влиять подобным образом на других обладателей данной арканы (в том числе на самого себя) или изменять судьбу Благословенных. Для использования этой способности демон должен обладать арканой Предсказание.

Пример: демоница Мареш накладывает проклятие на молодого солдата, который отверг её. Она заявляет, что тот погибнет насильственной смертью, намеренно оставляя обстоятельства расплывчатыми, чтобы у судьбы было больше шансов настичь жертву. Игрок Мареш получает три успеха в броске Решимости, поэтому итоговый модификатор равен трём. Вскоре после этого солдат участвует в тренировочном поединке, и проклятие начинает действовать: жертва парирует удар, но сложность броска на парирование возрастает на 3. Модификатор становится равен 2. Меч противника проходит через скверно поставленный блок и пробивает доспехи - следующий бросок на поглощение урона жертва выполняет со сложностью +2. Чудом выжив, солдат проводит много месяцев прикованным к постели, оправляясь от ранения. Над ним всё ещё довлеет проклятие, однако модификатор равен 1, поэтому у него есть все шансы выжить.

- **Безвремье (8*)**. Столкнувшись с неумолимым бегом времени, демон, владеющий данной силой, способен в буквальном смысле остановить мгновение как для себя, так и для других. Сбежать от врагов, пробраться в охраняемую цитадель, увернуться от стрел, ударить врага в спину или просто подумать о чём-то важном - вот лишь малая часть возможных способов её применения. Некоторые даже используют эту способность, чтобы сражаться со своими противниками один на один, не отвлекаясь на чужих слуг или солдат. Демон тратит пункт Решимости и может дополнительно вкладывать по пункту за каждого спутника, добровольного или нет, которого берёт с собой. Все спутники должны находиться в зоне видимости. Затем выполняется проверка Решимости (сложность 8); каждый успех позволяет демону (и его спутникам) действовать вне времени один ход. При желании персонаж может продлить этот эффект ещё на один ход за каждый вложенный пункт Решимости (в дополнение к уже потраченному). Для всех, кто испытывает на себе его действие, окружающий мир застывает в неподвижности. Когда эффект завершается, персонажи вновь оказываются в потоке реальности, где бы они ни находились. Однако если они напрямую причинят вред кому-либо, беспомощно замершему во времени, эффект пропадёт незамедлительно. Для других персонажей, всё ещё пребывающих под действием способности, их товарищи будут казаться такими же неподвижными, как и мир вокруг. Для использования этой силы

необходима аркана Предсказание и значение Решимости 9 и выше.

- **Игра случая (4).** Наблюдая за потоком вероятностей, персонаж может влиять на исход любого события, которое определяется случайностью. Потратив пункт или пройдя проверку Решимости (сложность 7), он либо предопределяет итог исключительно случайного события, либо может повысить или понизить на 1 сложность любой проверки, включающей комбинацию навыков и удачи. Эффект данной арканы можно применить лишь к одной такой проверке. Для её использования необходима аркана Счастливая догадка.

- **Предсказание (6).** Пройдя проверку Восприятия + Прозорливости (сложность 8), персонаж способен узреть возможные события будущего. Каждый успех позволяет игроку задать один вопрос о конкретной ситуации, на который Рассказчик, исходя из имеющихся сведений, должен ответить максимально честно. Прогнозы могут отличаться от реального исхода, но должны быть приближены к нему. В конце концов, никогда не ошибается только Бог. Для применения этой силы необходима аркана Счастливая догадка.

- **Счастливая догадка (2).** Персонаж с этой арканой обретает способность чувствовать течение потока вероятностей. Он может узнать результат любого случайного события в рамках одной сцены, пройдя проверку Смекалки + Прозорливости (сложность 6). Хотя персонаж не выбирает и не влияет на итог, он способен точно сказать, как выпадут кости, какую карту вытянут из колоды и так далее.

- **Открытые врата (7*).** Демон способен изгибать и разрывать пространство, создавая портал, связующий одно место с другим. Правила применения данной силы аналогичны аркане Сквозь пространство; в случае успеха портал на один ход возникает в радиусе 2,5 метров от персонажа и ведёт в желаемое место. Портал не может открываться в твёрдых поверхностях (вместо этого появляясь в ближайшем подходящем месте), размер его составляет 2,5 метра. Для использования этой арканы демон должен обладать арканами Сквозь пространство и Ключ от всех дверей.

- **Ключ от всех дверей (3).** Персонаж способен открывать и запечатывать двери, окна и любые другие входы и выходы простым прикосновением, пройдя проверку Решимости (сложность 6-9 в зависимости от конструкции).

- **Предчувствие (4).** Подобно пауку в паутине, персонаж ощущает, как колеблются нити судьбы при близящейся опасности. Хотя подобное предчувствие касается лишь текущего момента, порой и этого бывает достаточно, чтобы узнать о засаде или ноже в рукаве убийцы. Даже если персонажу не удастся избежать опасности, он сможет отреагировать на неё загодя. Значение Решимости персонажа добавляется к значению его инициативы, а в случае ничьей он всегда действует первым. Для применения

этой силы необходима аркана Счастливая догадка.

- **Гадание (5).** Персонаж с этой силой способен узнать, что происходит в определённом месте либо с определённым существом или предметом, известным ему в прошлом. Проведя ход в полной концентрации, он произносит вслух название местности, предмета или имя существа. Цель должна находиться в пределах числа миль, равного значению Решимости персонажа; каждый вложенный пункт увеличивает это расстояние вдвое. Персонаж проходит проверку Решимости (сложность 7 - для места/предмета, либо значение Силы воли - для живой цели); каждый успех позволяет наблюдать за целью в течение хода (вложив пункт Решимости, можно продлить эффект до одной сцены). Количество успехов определяет, сколькими органами чувств персонаж будет воспринимать цель.
- **Обострённые чувства (2).** Восприятие персонажа проясняется до сверхъестественной остроты, позволяя подмечать скрытые детали Творения. Каждое приобретение данной арканы снижает сложность любых проверок Восприятия на 1 (но не ниже 4). Количество приобретений ограничено значением Решимости персонажа.
- **Короткий путь (5).** Направляя свою волю к указанному месту, персонаж может добраться до него с необычайной быстротой. После проверки Решимости (сложность 8; можно вкладывать дополнительные пункты) время путешествия делится на модификатор, равный числу успехов +1. Эффект арканы действует до тех пор, пока персонаж двигается самостоятельно и не останавливается. Персонаж также способен использовать эффект рефлекторно и в меньших масштабах, умножая пройденное за один ход расстояние на указанный модификатор.
- **Сквозь пространство (7/10).** Владелец данной арканы способен пересекать большие расстояния в мгновение ока. Для того чтобы попасть в определённое место, персонаж должен посетить или увидеть его заранее (воочию либо при помощи магии). Потратив пункт Решимости, он проходит проверку данной характеристики (сложность 6); каждый дополнительно вложенный пункт прибавляет один успех. Одного успеха достаточно, чтобы перемещаться в пределах зоны видимости персонажа, двух - чтобы преодолевать расстояние до 1,5 км (1 миля), трёх - до 8 км (5 миль). За каждый успех свыше трёх персонаж может переместиться на 32 км (20 миль). Если для достижения указанной точки не хватает успехов, эффект арканы не срабатывает. Провал заставляет персонажа переместиться в случайном направлении, при этом каждая выпавшая единица равнозначна успеху в части определения дальности. Используя данную аркану никогда не материализуется внутри твёрдых объектов; он просто незаметно исчезает в одном месте и появляется в другом.

Для её применения необходима аркана Короткий путь.

- **Далёкое касание (10*)**. Данная сила позволяет демону использовать другие свои арканы для воздействия на отдалённые цели. Механика Далёкого касания аналогична механике Гадания (см. выше), включая ограничения по дальности и сложности, но для его активации необходима проверка Решимости. Каждая новая попытка требует траты дополнительного пункта Решимости. Если целью является другой Падший, чьё Истинное имя известно персонажу (и который при этом не находится в Бездне), дальность действия арканы неограничена. В случае успеха он может применять любые иные арканы при условии, что цель является подходящей для них; радиус их действия отсчитывается от положения цели. Без использования Гадания (или сходного эффекта) демон не узнает, насколько успешна была его попытка. Для применения этой арканы необходима аркана Гадание и значение Решимости 6 и выше.

- **Прихоть судьбы (1)**. Владелец этой силы может обрести друзей, славу или богатство благодаря стечению тревожных и странных обстоятельств. Персонаж - будь то демон или раб - вмешивается в божественный порядок, внося в него мельчайшие изменения. Каждый пункт, вложенный в данную аркану, наделяет персонажа одним пунктом Дополнений Союзники, Контакты, Влияние или Ресурсы, появляющимся в течение месяца (таким образом, нищему потребуется пять месяцев, чтобы стать обладателем внушительного состояния в 5 пунктов Ресурсов). Демоны могут замедлять этот процесс, чтобы привлекать меньше внимания со стороны излишне подозрительных властей и церковников. Персонажи, приобретающие данную аркану до начала игры, получают нажитые несправедным путём богатства сразу и могут объединять их с остальными. Сверхъестественная природа этих Дополнений выступает в качестве своеобразной страховки от капризов случая. Если персонаж будет ограблен или половину его средств изымут в качестве налога, недостающая часть Ресурсов восстановится со скоростью одного пункта в месяц; также тот, кто лишился своих Контактных из-за чумы, обнаружит, что судьба подбрасывает ему новых информаторов. Рассказчикам следует проявить изобретательность в описании такого рода совпадений.

Элементарные арканы

Эти способности позволяют создавать и направлять фундаментальные силы и энергии, на которых зиждется сама основа мироздания.

- **Небесное сияние (7/5)**. Персонаж может излучать свет и управлять им, являя миру пылающую мощь собственной души. Для активации арканы выполняется бросок Решимости (сложность 8); вдобавок каждый вложенный пункт Решимости обеспечивает один автоматический успех. Один успех

позволяет персонажу в течение сцены демонстрировать простые фокусы-создавать блуждающие огоньки, брызги света, искры или даже заставлять свои глаза сверкать. Радиус действия этой способности не превышает двух метров, а вызванный свет будет не ярче свечи. Два успеха дают возможность на протяжении сцены творить из света сложные иллюзии в зоне видимости персонажа. Хотя подобные проявления достаточно безыскусны, их форма и цвет могут быть абсолютно любимы. Персонаж также может использовать эту способность на себя, не затрагивая окружение: его тело окутывает ореол яркого света, обычно отражающий цвет основного порока (например, в случае гнева - тёмно-бордового). Сила света сопоставима с пламенем факела. Три успеха позволяют создать сверкающую сферу либо окутать персонажа более яркой и внушительной аурой. В последнем случае все дальнобойные атаки по нему получают +2 к сложности. Сила света сопоставима с пламенем костра.

Эффекты, требующие четырёх и более успехов, недоступны рабам. Четыре успеха позволяют превратить ночь в день на территории размером с большой двор или поляну. Демон может создать крайне впечатляющее зрелище (например, столп света, уходящий прямо в небо) или предстать фигурой, сотканной из ослепительного сияния. В последнем случае все дальнобойные атаки по нему получают +3 к сложности, а атаки с близкого расстояния +1. Для достижения указанного эффекта требуется значение Решимости 5 и выше. Пять успехов создают столько света, что демон способен осветить территорию размером с поле даже глубокой ночью. Также он может испустить столь яркую вспышку, что любой наблюдатель неизбежно ослепнет, если только не пройдёт проверку Смекалки (сложность 8) и не успеет отвести взгляд. Смертные слепнут навсегда; другие сверхъестественные существа восстанавливают зрение через несколько часов (точное значение равно 10 - значение их Выносливости). Для достижения указанного эффекта требуется значение Решимости 7 и выше.

• **Невидимость (5).** Персонаж обладает способностью в буквальном смысле скрывать себя от глаз мироздания. Выполнив бросок Решимости (сложность 7), он становится невидимым на количество ходов, равное числу выпавших успехов. За каждый вложенный пункт Решимости действие эффекта продлевается на одну сцену. Скрытый таким образом персонаж оставляет за собой размытую дымку, и особо наблюдательные личности могут заметить его, пройдя проверку Восприятия + Бдительности (сложность 9). Этот бросок выполняется в начале каждого хода; если один из бросков успешен, сложность следующего снижается до 6 и остается такой вплоть до неудачного броска или до тех пор, пока персонаж не пропадёт из зоны видимости. Если персонаж остаётся незамеченным, любые атаки с близкого расстояния против него получают +2 к сложности, а дальнобойные автоматически считаются

невозможными.

• **Тенебрис (7/5).** Используя тьму своей проклятой души, персонаж получает возможность управлять тьмой вокруг себя. Для активации арканы выполняется бросок Муки (сложность 8); каждый вложенный пункт Решимости обеспечивает один автоматический успех. Если не указано иное, все эффекты делятся в течение сцены. Один успех позволяет ступить тени в радиусе нескольких метров (точное число равно значению Решимости) в зоне видимости персонажа. Сложность всех бросков Запугивания в отношении наблюдателей снижается на 1, вне зависимости от того, осознают ли они природу происходящего или нет. Кроме того, для всех, кто пытается пробраться через затемнённую область, сложность бросков Скрытности снижается на 1. Персонаж также может использовать эту способность на себя, не затрагивая окружение: его тело кажется погружённым в глубокую тень (сложность всех бросков Скрытности в тёмных местах снижается на 2), а глаза наполняются чернотой и способны видеть в кромешной мгле. Два успеха заставляют все тени вокруг подчиняться воле персонажа: он может произвольно изменять их в самые причудливые и пугающие формы. Смертные свидетели получают штраф -1 ко всем социальным броскам, если не пройдут проверку Смелости (сложность 7). Персонаж также может использовать эту способность на себя, не затрагивая окружение: его тело кажется тёмным силуэтом, а сложность всех бросков Скрытности снижается на 3. Три успеха позволяют призвать облако тьмы, сходное с Ноктюрном, способностью второго уровня Власти над тенью (см. «Тёмные века: вампир»). Облако возникает в радиусе нескольких метров (точное число равно значению постоянной Муки) в зоне видимости персонажа. Те, кто оказывается внутри этой тьмы, страдают от практически полной потери чувств (аналогично эффектам Ноктюрна), а смертные и животные впадают в панику и должны пройти проверку на Смелость (сложность 8). Также при трёх успехах персонаж может создать волну тьмы, способную погасить один источник немагического пламени размером с костёр.

Эффекты, требующие четырёх и более успехов, недоступны рабам. Четыре успеха создают жуткие иллюзии, аналогичные Ночным теням, способности второго уровня Власти над тенью (см. «Тёмные века: вампир»), в количестве, равном постоянной Муке демона, либо облако бурлящей тьмы диаметром в несколько метров (точное число равно значению постоянной Муки $\times 5$). Эта тьма не воздействует на вампиров, имеющих Власть над тенью, других обладателей данной арканы или сходных сил. Для достижения указанного эффекта требуется значение Муки 5 и выше. Пять успехов позволяют мгновенно погасить любое пламя или источник света в радиусе до 1,5 км (1 мили), погружая всю область во тьму (как при 4-х успехах). Также демон может превратить тьму в адскую

эфмеру и заключить в неё одну цель в зоне видимости. Чтобы избежать поимки, жертва должна набрать пять успехов в броске Силы воли (сложность 6); в противном случае её поглощает ближайшая тень. Жертва на несколько часов (точное число равно значению постоянной Муки демона) оказывается в абсолютной беспомощности и в абсолютной пустоте. Подобный ужасающий опыт лишает её пункта Силы воли; смертные также получают психоз. По истечении данного времени тьма неохотно изрыгает пленника обратно. Для достижения указанного эффекта требуется значение Муки 8 и выше.

Порчи и договоры

Мука служит главным источником (и главным ограничением) для получения аркан, но отнюдь не единственным. Те, кто желает обрести силу, но не хочет раньше времени испытать на себе пагубные эффекты высокой Муки, могут обратиться к другим возможностям - порчам и договорам. Порчи столь же разнообразны и многочисленны, сколь и арканы. Они - воплощённое доказательство того разрушительного действия, которое Мука оказывает на тела и умы всех, кто впускает скверну в свои души. Использовать порчи способны и демоны, и рабы - для последних, с их ограниченным запасом Решимости, это особенно заманчивый вариант. Разумеется, здесь есть и свои подводные камни: физические изъяны, как правило, весьма приметны, а умственные способны свести на нет полезность раба. По этой причине чаще всего в подобных случаях прибегают к договорам. Свообразные клятвы и обязательства, договоры порождают веру, которая питает демонические залого и вместе с тем обеспечивает послушание рабов своим хозяевам. Совокупное число пунктов порч и договоров персонажа не может превышать значение его Силы воли $\times 5$.

Порчи

Порчи подчиняются тем же правилам, что и арканы.

- **Проклятие (2-10)**. Персонаж страдает от одноимённого Недостатка (см. «Тёмные века: вампир»), однако сила проклятия равна половине значения данной порчи.
- **Необычная пища (3)**. Вместо нормальной пищи персонаж нуждается в чём-то более экзотическом: насекомых, золе, человеческой крови или плоти и даже более странных субстанциях (в зависимости от фантазии игрока). Каждый день «голодания» наносит ему один уровень непоглощаемого летального урона и приводит к потере одного пункта Выносливости (до минимального значения 1). Питаясь «подходящей» пищей, персонаж восстанавливает утраченную Выносливость (по одному пункту в день), однако урон исцеляется по обычным правилам.

- **Вероломная тень (3 или 5).** Тень и отражение персонажа выдают infernalную природу и Муку, разъедающую его: так, демон будет представлять в тёмном обличье своей апокалиптической формы, а раб - в виде жуткой пародии на человеческое существо. За три пункта эта особенность затрагивает либо тень, либо отражение; за пять пунктов - и то, и другое. Даже уподобляясь ангелу в апокалиптической форме, демон с этой порчей рискует раскрыть свою проклятую суть.
- **Утрата Атрибутов (3).** Каждое приобретение данной порчи снижает на 1 значение любого из Атрибутов персонажа, кроме Внешности (её затрагивает другая порча - Уродство; см. ниже). Кроме того, максимальный доступный уровень указанной характеристики также уменьшается на 1. Эту порчу нельзя применять к тому Атрибуту, который усилен посредством аркан (и наоборот).
- **Маяк скверны (6).** Мука персонажа отравляет всё живое вокруг него. Все, кто оказывается в нескольких ярдах (точное число равно значению постоянной Муки) от него, чувствуют себя больными и изнурёнными.
- **Незримая преграда (7*).** Падшие способны являться в мир лишь тогда, когда их призывают смертные, но в случае с обладателем данной порчи это мистическое позволение распространяется и на более обыденные ситуации. Такие персонажи не могут войти в чьё-либо жилище без приглашения его владельца или законного жильца - до тех пор незримая преграда не даёт им проникнуть даже через открытые окна и двери. Как только демон получает разрешение, в дальнейшем он может свободно входить в указанное место, пока владелец специально не запретит ему появляться там.
- **Амнезия (6*).** Эта порча доступна лишь демонам, вселившимся в тела смертных. Хотя персонаж помнит своё имя и имеет смутное представление об ангельском прошлом, он утратил воспоминания о мятеже и заключении в Бездне и не способен восстановить их даже при повышении Муки.
- **Увядание (10/20).** Персонаж теряет по одному уровню здоровья в день, независимо от значения его Муки. Те, чья Мука достаточно высока, увядают с обычной для них скоростью. Для демонов эта порча будет стоить десять пунктов, но те из Падших, кто становится Привязанными, должны как можно скорее избавиться от неё. Для рабов порча обходится в двадцать пунктов, однако избавиться от неё невозможно.
- **Погибшая душа (8**).** Раб утратил последние крохи Божьей благодати и больше не способен восстанавливать Решимость посредством отдыха, как остальные смертные.
- **Психоз (1-5).** Под губительным воздействием Муки разум персонажа распадается, повергая его в пугающее безумие. Первое приобретение этой порчи (и сопутствующего психического расстройства) даёт персонажу три

пункта, и по одному - за каждое последующее. Для сведений о психозах см. основную книгу правил «Тёмные века: вампир».

- **Уродство (1-5).** В облике персонажа отчётливо проступают следы inferнальной порчи, хотя его апокалиптическая форма (в том случае, если она есть) остаётся неизменной. За один пункт это может быть одна из черт, традиционно приписываемых ведьмам и колдунам, как то «ведьмин сосок», родимое пятно необычной формы или нечто подобное. Такую отметину легко спрятать под одеждой, но в случае обнаружения она послужит доказательством связей с нечистой силой. За два пункта метка более обширна, но её всё ещё можно скрыть (пятно чешуи на спине; «живые» движущиеся татуировки и т.д.), либо она находится на видном месте (волосатые ладони, пальцы одинаковой длины, бородавки или подозрительные родинки на лице). За три пункта недостаток явственно выдаёт свою сверхъестественную природу, а скрыть его можно лишь с большим трудом (жёлтые кошачьи глаза, раздвоенный язык, острые зубы, окаменевший участок кожи и т.д.). На персонажа могут легко донести светским или церковным властям, объявив его пособником дьявола. За четыре пункта недостаток невозможно скрыть, разве что закутавшись с ног до головы. Внешность персонажа не может быть выше 1, на большинстве социальных проверок он получает +2 к сложности, а его облик вызывает у окружающих ужас и отвращение (дополнительные глаза, паучьи хелицеры, иссохшие до кости или чудовищно раздутые конечности и т.д.). За пять пунктов в облике персонажа лишь едва угадывается подобие человеческих черт. Его тело больше напоминает порождение ночных кошмаров (значение Внешности равно 0), а люди в панике разбегаются от одного его вида.

Если персонаж решит взять эту порчу для своей апокалиптической формы, количество полученных за неё пунктов снизится на два, поэтому первые два уровня будут ему недоступны. Также он может приобрести данную порчу дважды, получая разные её проявления в каждой из форм. Демоны, чья апокалиптическая форма затронута этой порчей, всегда выглядят пугающими и не способны тратить Решимость, чтобы предстать в образе ангелов.

- **Уязвимость к вере (6 или 12).** За шесть пунктов персонаж получает удвоенный урон от пребывания на святой земле и от прикосновения к религиозным святыням, а сложность проверок Решимости в данном случае возрастает до 7, либо полученный урон отнимает столько же пунктов Решимости. За двенадцать пунктов персонаж страдает от каждого из эффектов.

- **Тёмная аура (3).** Каждое приобретение этой порчи даёт персонажу дополнительный модификатор ауры +1/-1, вдобавок к значению уже имеющегося. Чем выше Мука, тем заметнее её эффект, и тем отчётливее ощущается греховная природа персонажа. Независимо от числа приобретений

данной порчи, она не может увеличить сложность социальных проверок выше 9 или уменьшить ниже 4.

- **Пустой сосуд (3*)**. Память смертного, в теле которого обитает Падший, недоступна ему. Он может опираться лишь на собственные воспоминания об ангельском прошлом и заточении в Бездне и даже не знает современного ему языка (если только не выучил его, потратив опыт).
- **Неумелость (2)**. Каждое приобретение данной порчи повышает на 1 сложность всех проверок одной из Способностей, которой владеет персонаж.
- **Духовная порча (8*)**. Грех демона настолько силён, что проникает даже в души других проклятых. Все обладатели Муки (т.е. рабы и другие демоны), чья Сила воли и постоянная Мука ниже, чем у персонажа, должны проходить проверку на деградацию за каждый час в его присутствии. Вампиры также должны проходить проверку на деградацию (сложность 4), если значение их Дороги выше¹, чем постоянная Мука персонажа.
- **Бездумная ярость (8)**. Если персонаж рассержен или его обуревают сильная страсть, он должен пройти проверку на безумие, подобно каинитам (см. «Тёмные века: вампир»), в случае демонов заменяя Самоконтроль значением Решимости. Основной порок зачастую определяет характер подобных побуждений: так, обжорство способно заставить персонажа впасть в безумие от голода, а гнев - от вида и запаха крови.
- **Аллергия (6)**. Какое-либо вещество природного происхождения причиняет персонажу боль и серьёзные неудобства (вплоть до ран и урона здоровью). Для демонов эта порча означает, что неосквернённая природа отвергает своих падших создателей: так, бегущая вода будет губительна для бывшего ангела рек, а необработанный камень - для бывшего ангела земных недр. Это не относится к материалам, преобразованным руками человека - вода в кувшине или драгоценное ожерелье становятся безопасны. Рассказчик должен следить, чтобы игроки не выбирали те вещества, без которых жизнь персонажа окажется под угрозой (если, конечно, у него нет аркан, позволяющих обходиться без этого). В случае рабов данная порча принимает форму чрезвычайно сильной аллергии. Вне зависимости от её причины или природы, персонаж получает один куб непоглощаемого ударного урона за каждый ход, в течение которого указанное вещество контактирует с его кожей.
- **Кошмары (2)**. Аналогично одноимённому Недостатку из книги правил «Тёмные века: вампир».
- **Отсутствие ног (4 или 7)**. Вместо ног у персонажа - слизистые псевдоподии, змеиный хвост или щупальца на манер осьминожких. За четыре пункта эта

¹ Очевидно, здесь опечатка, и вместо «выше» должно быть «ниже». Но переводчик оставляет читателям возможность самим трактовать данное правило (прим. переводчика)

порча проявляется лишь в апокалиптической форме, поэтому обязательным условием для неё является наличие данной арканы и Уродство ценой в три пункта. За семь пунктов порча поражает и обычную, и апокалиптическую формы, а Внешность персонажа будет равна нулю.

- **Разносчик болезни (3).** Персонаж является переносчиком смертельного и очень заразного заболевания, несмотря на собственную невосприимчивость к нему. Очистить свой организм от этой болезни невозможно никакими средствами.

- **Источник кошмаров (10*).** Демон порождает отчётливое ощущение сверхъестественного зла, распространяющееся вокруг него на несколько миль (точное число равно значению постоянной Муки). Особенно набожные персонажи (в том числе Благословенные), находясь в данной области, видят кошмарные сновидения, способные, однако, дать подсказку о местонахождении, силах или личности демона. Вспомнить и истолковать эти подсказки можно, пройдя проверку Интеллекта + Оккультизма (сложность 8). Каждый успех позволяет выяснить один конкретный факт (на усмотрение Рассказчика). Обладатели данной порчи нередко вынуждены постоянно менять убежища, дабы избежать пристального внимания инквизиции. Её могут взять только те персонажи, которые уже имеют порчу Маяк скверны и значение Муки 5 и выше.

- **Пристрастие к греху (4).** Персонаж страдает от тяги к пороку (см. выше) вне зависимости от значения его Муки. Кроме того, минимальная сложность проверок на сопротивление искушению для него равна 6.

- **Светобоязнь (8, 10 или 15).** Толика Божьего воздаяния настигает персонажа всякий раз, когда его касаются лучи солнца. Механизм действия этой порчи сходен с проклятием вампиров (см. «Тёмные века: вампир»), но сила эффекта варьируется в зависимости от числа вложенных пунктов. За восемь пунктов персонаж получает от солнечного света летальный урон в количестве кубов (не уровней), зависящем от конкретного источника. За десять пунктов персонаж по-прежнему получает летальный урон, но уже в количестве уровней, зависящем от конкретного источника. Такой урон можно поглощать в обычном порядке. За пятнадцать пунктов персонаж получает агgravированный урон, хотя и способен поглощать его при помощи аркан. Демоны, не имеющие сосудов, получают один пункт урона в ход и могут использовать преимущества своего состояния, чтобы как можно скорее скрыться в убежище (если только они не находятся в материальной форме). Привязанные не получают урона, будучи внутри своих реликвариев и владений, но не способны восстанавливать Решимость, пока солнечный свет касается их вместилищ. Привязанные в апокалиптической форме получают урон согласно правилам, но могут

восстанавливать Решимость как обычно.

- **Неуправляемая сила (2 или 5).** Одна из аркан персонажа приходит в действие самопроизвольно и в крайне неподходящие моменты. За два пункта такого рода ситуации редко выливаются во что-то более серьёзное, чем досадное недоразумение, тогда как за пять представляют серьёзную опасность и для самого персонажа, и для всех, кто находится поблизости.
- **Касание смерти (2).** Аналогично Недостатку Ледяное прикосновение из книги правил «Тёмные века: вампир».
- **Немилость Небес (5**).** Рабы с этой порчей проходят проверки на деградацию по тем же правилам и с той же сложностью, что и Падшие.
- **Клеймо гордыни (1-6).** Используя свои арканы, персонаж страдает от боли и ран. За каждое приобретение пункта данной порчи одна из аркан причиняет своему владельцу боль. За шесть пунктов (или при шестом приобретении) боль начинают причинять все арканы, кроме постоянных и врождённых. Каждый раз, активируя затронутые порчей арканы, персонаж получает один уровень непоглощаемого ударного урона. Это воздействие сходно с повреждениями от Увядания.

Договоры

В отличие от порч, договоры не имеют фиксированной стоимости - их значение определяется исходя из нескольких переменных. Чем больше требований предъявляется к рабу, тем больше веры порождает их выполнение. Демоны способны преобразовывать и возвращать эту веру в виде духовного потенциала, обеспечивающего успешное принятие новых аркан.

Любой договор складывается из значений трёх переменных: Обязательств, Частоты и Последствий. Все они в том или ином виде образуют стандартную формулировку: «Я буду/не буду делать что-либо (Обязательства) тогда-то (Частота), иначе произойдёт то-то (Последствия)». Остальные элементы вносят дополнительные уточнения или иным образом конкретизируют клятву, которую приносит раб.

Обязательства

Эта переменная обозначает некое действие, которое раб должен выполнять либо избегать. Демонстрация преданности такого рода в высшей степени относительна по своему содержанию. Все рабы отличаются друг от друга: так, для бедного крестьянина, привыкшего жить впроголодь, пост окажется куда менее существенной жертвой, чем для изнеженного богатого торговца. По этой причине значение Обязательств во многом определяется концепцией персонажа-

чем важнее для него какое-либо деяние, тем выше цена.

1 - Раб обещает совершить нечто обыденное, не требующее усилий от него и не имеющее особой важности для его повелителя. Либо он обещает избегать чего-то редкого или того, что он уже избегает по иным причинам.

2 - Раб обещает совершить действие, сопряжённое с минимальными усилиями или незначительным неудобством, либо воздерживаться от чего-то аналогичного.

3 - Раб обещает совершить действие, которое требует умеренных усилий или сопряжено с некоторым риском. Либо он может отказаться от чего-то, что обычно совершает, но к чему не особенно привязан.

4 - Раб обещает совершить действие, требующее серьёзных усилий или значительного риска. Либо он может отказаться делать что-то, что ему нравится, или то, от чего ему сложно удержаться.

5 - Раб обещает выполнить задачу, требующую огромных усилий или связанную с крайним риском. Либо он может пожертвовать чем-то дорогим или отказаться от действия, которое приносит ему удовольствие и которое он совершает регулярно.

Частота

Данная переменная определяет, как часто раб должен выполнять свои обязанности либо избегать запрещённого поступка, как то предписано обязательствами. Однако в отличие от последних, индивидуальные особенности персонажа не влияют на значение Частоты его договора.

1 - Раб должен выполнять предписанное действие раз в день или всегда воздерживаться от запрещённого действия.

2 - Раб должен выполнять предписанное действие три раза в неделю или воздерживаться от запрещённого действия в большинстве случаев (исключения оговариваются в момент заключения договора).

3 - Раб должен выполнять предписанное действие раз в неделю или воздерживаться от запрещённого действия примерно в половине случаев. Обязательства, включающие расторжение договора, не могут иметь значение часты выше 3.

4 - Раб должен совершать предписанное действие раз в две недели.

5 - Раб должен совершать предписанное действие раз в месяц.

Последствия

Раб может не выполнить свои обязательства либо нарушить запрет - ведь в конечном счёте не требуй договор усилий, он не порождает бы веры. Таким образом, конечная переменная определяет именно то, что предполагает её название-

последствия неудачи или отказа платить условленную цену. При желании раб может страдать от нескольких последствий одной неудачи - в таком случае значение переменной будет равно сумме всех вариантов, но не может превышать 4. Лишь неизбежная смерть в случае нарушения договора может гарантировать 5 пунктов Последствий.

Рассказчику следует налагать последствия целиком лишь на тех персонажей, которые не выполняют своих обязательств целенаправленно. Если персонажа принуждают к неповиновению силой, он получает лишь 1 пункт Последствий в качестве предупреждения.

1 - Договор немедленно разрывается, а раб страдает от одного из перечисленных последствий:

- он теряет столько пунктов аркан, сколько давал ему договор (какие именно, определяется в момент заключения договора);
- он получает число пунктов временной Муки, равное значению договора;
- он обретает порчу, значение которой равно значению договора (какую именно, определяется в момент заключения договора).

Вместо расторжения договора персонаж может потерять пункт Решимости, Силы воли либо получить один уровень непоглощаемого летального урона.

2 - Персонаж получает один уровень непоглощаемого аггравированного урона или пункт временной Муки.

3 - Персонаж страдает от крайнего невезения- один из его бросков по выбору Рассказчика автоматически заканчивается провалом. Изменить это неспособны ни воля, ни магия. Либо он теряет пункт одной из Способностей (определяется в момент заключения договора); восстановить потерянное можно лишь потратив опыт.

4 - Постоянная Мука раба увеличивается на один пункт либо он теряет пункт одного из Атрибутов (определяется в момент заключения договора). Восстановить потерянное можно лишь потратив опыт.

5 - Раба постигает жуткая, мучительная смерть.

Сводя всё воедино

Определившись со значениями всех переменных, необходимо подсчитать итоговое значение договора по формуле: Обязательства + Последствия - Частота. Это значение должно быть больше нуля - в противном случае мистическая сила договора окажется ничтожна. Кроме того, в итоговой формулировке нужно предусмотреть возможные сложности и не допускать двояких трактовок. Так, например, простейший договор может звучать как: «Я буду возносить хвалу своему повелителю раз в день или отчаяние охватит мою душу (т.е. потеряю пункт Силы воли)». Его итоговое значение равно 2: Обязательства 2 (благодарственная

молитва) + Последствия 1 (потеря пункта Силы воли) - Частота (раз в день).
Более серьёзный договор мог бы выглядеть так: «Если я убью другого раба моего повелителя, то погибну сам». Его итоговое значение равно 6: Обязательства 2 + Последствия 5 - Частота 1.



Глава четвёртая.

Летопись греха

У ада нет ни места, ни пределов:
Где мы - там ад, где ад - там быть нам должно.

Кристофер Марло «Трагическая история доктора Фауста»

Игры с инферналистами и демонами в качестве главных героев способны затрагивать не меньше тем, чем игры о других обладателях сверхъестественных сил. Хотя ключевой для Падших остаётся тема противоборства проклятия и искупления, столь фундаментальный философский вопрос не обязательно будет подчинять себе всю историю целиком. Центральное место в хронике может отводиться политическим интригам культа, борющегося как с соперниками-инферналистами, так и с инквизицией; угрозе, исходящей от невероятно древнего Привязанного и так далее. Самые пугающие (и слегка комичные) истории могут повествовать о попытках демона выдать себя за смертного и о проблемах, с которыми ему неизбежно предстоит столкнуться. Рабы, помимо прочего, также должны убедительно поддерживать видимость нормальности, особенно если им приходится служить осведомителями или посланниками Падших.

Борьба с Мукой

Когда после веков бесконечной боли и бесплодного гнева демон освобождается из Бездны, значение его постоянной Муки равно 10. В большинстве случаев этот показатель никогда не снижается: демон кочует из тела в тело, оставляя за собой смерть и ужас, пока судьба или сильный противник вновь не отправит его в Ад. Другие следуют примеру первых Привязанных, находя укрытие от Божьего гнева в реликвариях и владениях. Но есть ещё один путь - нелёгкий и доступный лишь немногим.

Ритуал рассечённой души

Хотя никому неизвестно, кем и когда был изобретён этот ритуал, принципы, лежащие в его основе, пародируют таинство исповеди. При одержимости демон захватывает человеческое тело, инстинктивно отталкивая душу прежнего

владельца. Тот, кому известен ритуал рассечённой души, вбирает в себя не только память, но и частицу Божьей благодати, заложенной в каждом смертном. На миг, исполненный ужасающего величия, Падшему открывается его новая природа - природа чудовища. Он видит, кем он стал и как низко пал. Подобное откровение дробит душу демона на части, отбрасывая худшие из них обратно в Бездну. И хотя это облегчает бремя греха, вместе с тем уменьшается и могущество Падшего.


С точки зрения правил, любой демон, чей показатель Оккультизма и Теологии в сумме равен 2 и более, знает о существовании данного ритуала. После успешного вселения в смертного, Падший должен пройти проверку Решимости (сложность 6, но с каждой последующей попыткой уменьшается на 1). Сама попытка требует траты одного пункта Решимости. Каждый успех снижает на 1 пункт значение постоянной Муки и постоянной Решимости персонажа, а также лишает его всех аркан. Хотя ритуал не позволяет Муке упасть ниже Решимости, он вполне может довести значение последней до нуля - в этом случае демона ждёт немедленное и окончательное уничтожение. Провал на броске изгоняет Падшего обратно в Ад.

Из-за сопряжённых с ритуалом опасностей мало кто готов рисковать своим существованием ради эфемерной человеческой морали или призрачной надежды на искупление. Демоны с Мукой 10 - чудовища, отвергающие саму мысль о покаянии, погрузившиеся в грех столь глубоко, что сами стали его воплощением. Те немногие, кто отваживается на подобный шаг, делают это из прагматических соображений или попросту не осознавая всех рисков. Точно так же как вампиры придерживаются Дорог, чтобы усмирять своего Зверя и жить среди смертных, Падшие стремятся скрывать свою inferнальную природу, и не в последнюю очередь - от Благословенных и других сверхъестественных существ.

Ритуал рассечённой души позволяет превратить демонов в пригодных для игры персонажей. Хотя в итоге они оказываются значительно слабее своих собратьев, но становятся куда ближе к смертным в нравственном отношении. Пускай они по-прежнему остаются Падшими, у них появляется шанс на прощение. Демон с Мукой 10 не станет желать милости Божьей или уменьшения тяжести своих грехов, но у обладателя Муки 5 такая возможность есть. Подобный персонаж может решить придерживаться своей новообретённой морали и искать искупления - или же плюнуть в лицо Господа и вернуться к мрачной участи проклятого. Раскаявшийся демон - большая редкость, и во всей Европе в настоящее время их найдётся едва ли дюжина. Игра с участием целой группы таких персонажей возможна, но по местным меркам это без преувеличения можно назвать настоящим чудом.

Покаяние

Только от Рассказчика зависит, возможно ли истинное искупление для



Падших или же это лишь вымысел и жестокая насмешка. Если правосудие Господне окончательно и неумолимо, значит, проклятые поистине прокляты, и все их попытки - просто самообман и пустые надежды. Подобно вампирам, в особенности приверженцам Дороги Небес и Человечности, они могут стать образчиками нравственности и человеколюбия, придерживаясь заповедей даже более строгих, чем окружающие смертные - и при этом по-прежнему быть монстрами, неспособными преодолеть свою природу. Им под силу лишь удерживать себя от неизбежного превращения в чудовище. Как долго это продлится? Сотню, тысячу лет, до самого конца света? У вампиров есть предания о Голконде, но даже те, кто достиг (по слухам) этого возвышенного состояния, всё ещё остаются вампирами.

В случае с демонами всё обстоит схожим образом. Падший может избегать греха и раскаяться, но даже обладатели Муки 1 будут лишь бледными подобиями ангелов, проклятыми и лишёнными благодати. Если Рассказчик признаёт возможность искупления, тогда демон может искать прощения - это будет непросто, но ничто достойное не даётся легко. Чтобы отразить эти духовные поиски, персонаж должен понизить постоянную Муку до 1, не иметь временной Муки и приобрести Достоинство Кающийся (см. главу 3). Рассказчик вправе устанавливать любые требования и не обязан раскрывать их заранее - в конце концов, смертные живут в неведении относительно своей участи. Всё, что у них есть - их собственная вера, и это отличает их от пресыщенных цинизмом Падших. И, если демон по-настоящему желает искупления, он должен верить не менее искренне.

Подумайте, что происходит с демоном, который действительно находит прощение? Возвратится ли он на Небеса, к своим прежним обязанностям - или ему уготована иная судьба? По многим причинам историю об искуплении имеет смысл сделать финалом хроники и логическим завершением судьбы персонажа-Падшего. Когда последнее звено в цепях Муки разрывается, Бездна более не удерживает его, клеймо порчи исчезает, открывая нечто неописуемо прекрасное. Демон возносится в сиянии чистого света - и мир вокруг тускнеет. Возможно, он вновь окажется в кругу ангелов, которых не видел со времён восстания, и воссоединится с ними в славе Господней. Возможно, он ощутит безграничную любовь Творца и его бесконечную милость. Рассказчику вовсе необязательно детально описывать этот момент - пускай воображение игроков само дорисует недостающие детали.

Быть может, Падший даже не покинет Землю - но вдруг увидит ангелов, незримо плывущих по миру. Они никуда не уходили. Господь никогда не оставлял своё творение - но те, кто был заточён в Бездне, просто не могли видеть своих братьев. Теперь персонаж прозрел и понял. Остальные оборачиваются к нему с

улыбками на лицах и приветствуют вернувшегося в своих рядах.

Возможны и другие варианты, но все они должны отражать работу, проделанную игроком, а не превращать её в красиво обставленное «самоубийство» персонажа.

Рабам недоступно столь возвышенное искупление, но они не нуждаются в подобном. В отличие от демонов, в душе каждого человека есть частица Божьей благодати. Господь прощает кающимся любое прегрешение, даже служение Аду. Для смертных Мука - чужеродная болезнь, а не состояние души. Если демоны не могут понизить её значение ниже предела, установленного их арканами, то рабы способны отказаться от аркан, чтобы сделать это. Тот, кто лишается всех своих inferнальных залогов и снижает значение постоянной Муки до 1, а временной - до 0, может также уменьшить постоянную Решимость, потратив количество опыта, равное её текущему значению. Когда оба показателя будут равны 1, персонаж тратит ещё 10 пунктов опыта и совершает подвиг добродетели, окончательно разрывая свою связь с Адом. Рассказчик определяет, достаточна ли такая жертва - многие рабы платят за освобождение собственной жизнью. В конце концов, персонаж теряет всю Муку, Решимость, порок и иные inferнальные черты, а его бывший повелитель ощущает боль, когда узы рабства разрушаются безвозвратно.

Проклятье

Проклятье, в отличие от тернистого пути раскаяния, даётся inferнальным персонажам легко. Демоны приходят на Землю чудовищами, и даже ритуал рассечённой души нередко оказывается лишь отсрочкой перед возвращением ко злу. При всех своих несомненных минусах, именно Мука даёт возможность приобретать и использовать силы Падших. Это порождает дилемму: те, кто ищет искупления, рискуют пасть жертвами своих врагов и погибнуть или вновь вернуться в Ад - однако обрести его возможно, лишь избавившись от этого страха. Опасаясь подобной судьбы, многие демоны приумножают свои арканы и стремятся заполучить как можно больше власти. Но рано или поздно столь всеобъемлющая подозрительность заставляет их безжалостно расправляться с любыми врагами, реальными или мнимыми. Падение может занять время - подчас весьма долгое - но мало кому удаётся сдерживать Муку постоянно. Именно поэтому персонажи, снискавшие дурную славу, заслуживают не менее дурной участи. Инквизиция и другие демоны вряд ли станут игнорировать сколь-нибудь серьёзную угрозу: грех рождает грех, и расплата за него - смерть. Истории о возвращении к проклятию неизбежно заканчиваются трагическим финалом.

Рабов неконтролируемое увеличение Муки убивает и, в отличие от Падших, они не могут отыскать новое вместилище и начать жизнь заново. Однако по той же причине им неведомы и истинные глубины проклятия - Господь создал Ад

для демонов, а не для их слуг. Какая бы участь не ожидала душу раба - будь то отдельный ад, окончательная гибель или что-то другое - смерть навсегда лишает демона власти над ней.

Демоны в эпоху Тёмного Средневековья

Несмотря на множество увлекательных возможностей, которые сулит хроника с рабами или демонами в главной роли, лучше всего inferнальные персонажи раскрываются в руках Рассказчика. Любая история в мире Тёмного Средневековья может выиграть от включения в неё подобных антагонистов по очень простой причине: мало кто из представителей других фракций, сколь бы отталкивающими они ни казались, не согласится с тем, что демоны и их слуги - настоящее бедствие для всего мира.

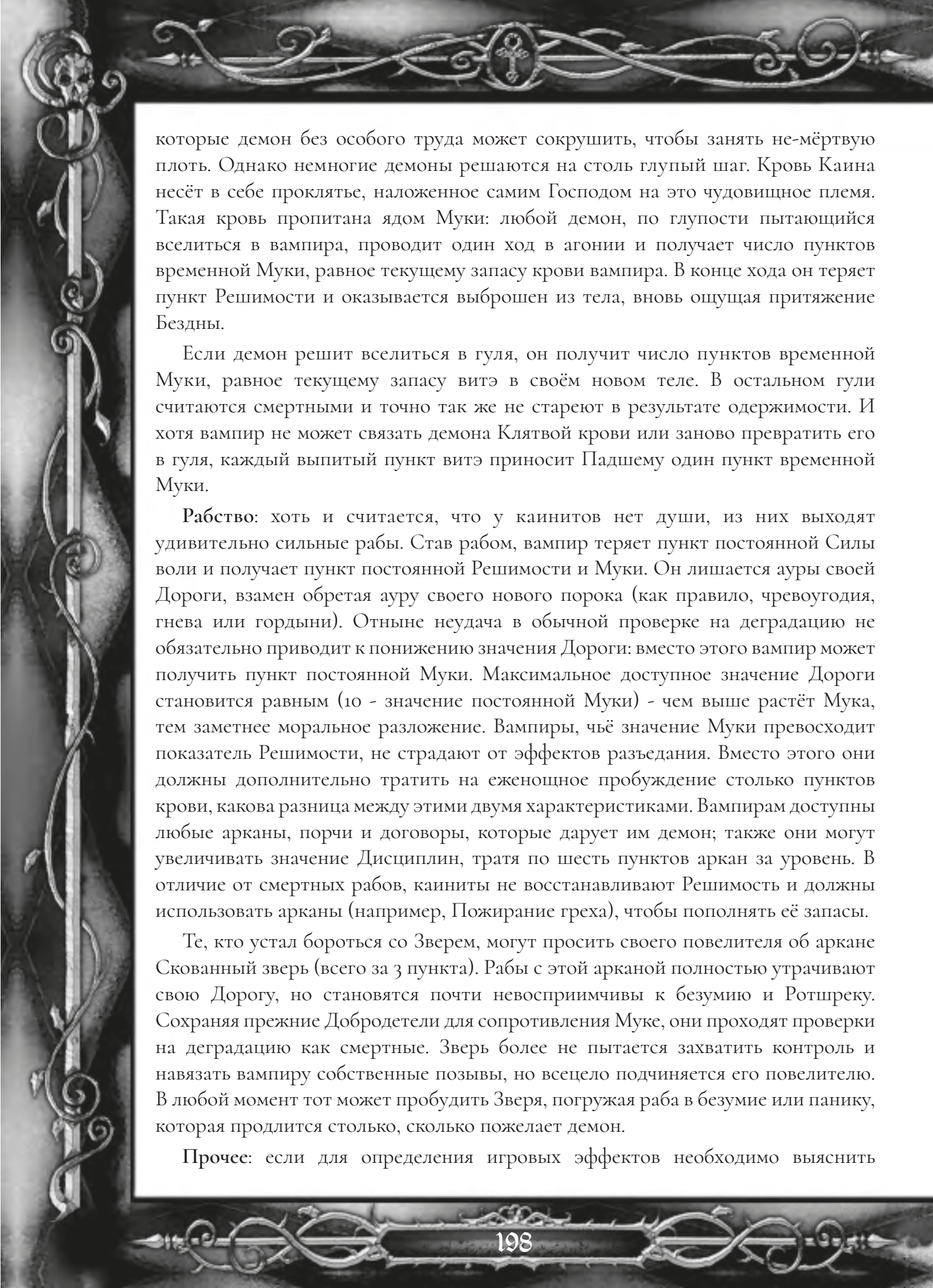
Демоны и вампиры

Обречённые Господом на вечный голод, тьму и утрату всего человеческого, потомки Каина имеют много общего с демонами. Но всё же, несмотря на их стенания и надменное именование себя «проклятыми», вампирам едва ли ведома мучительная тяжесть подлинного проклятия. Они обитают в мире и могут свободно наслаждаться им, пусть даже воспринимая его сквозь искажённую призму своей не-жизни. Пускай им недоступно солнце - у них остаются луна и звёзды. Они могут чувствовать дуновение ветра на лицах, землю под ногами и опьяняющий вкус крови. Падшим в их тюрьме было отказано даже в этом - им осталась лишь вечность пустоты и бессильной ярости. Стоит ли удивляться, что они восторгаются свободой, наслаждаются украденными жизнями и потекают своим прихотям при первом же удобном случае?

Для персонажей-каинитов демоны выступают своего рода лакмусовой бумажкой. Там, где первые охотятся ради крови, добычей вторых становятся души. Делает ли это голод Падших явлением более чистым или, напротив, более извращённым? Демон способен отвратить вампира от пути праведности и искупления, бросить вызов приверженцу любой Дороги. Разве может адепт Дороги Небес упустить возможность пообщаться с тем, кто воочию лицезрел Господа - и как он сумеет примирить свой интерес с запретом иметь дела с силами Ада? Падший может наставлять последователей Дороги Греха, но кто с уверенностью скажет, учит ли он свободе от законов Божьих и людских или же увлекает в иное рабство? Любые моральные дилеммы в присутствии inferнального персонажа обретают новые грани и новую остроту.

Система

Одержимость: на первый взгляд, вампиры являются идеальными сосудами для Падших. Их слабые, рассыпающиеся души подобны едва тлеющим искрам,



которые демон без особого труда может сокрушить, чтобы занять не-мёртвую плоть. Однако немногие демоны решаются на столь глупый шаг. Кровь Каина несёт в себе проклятье, наложенное самим Господом на это чудовищное племя. Такая кровь пропитана ядом Муки: любой демон, по глупости пытающийся вселиться в вампира, проводит один ход в агонии и получает число пунктов временной Муки, равное текущему запасу крови вампира. В конце хода он теряет пункт Решимости и оказывается выброшен из тела, вновь ощущая притяжение Бездны.

Если демон решит вселиться в гуля, он получит число пунктов временной Муки, равное текущему запасу витэ в своём новом теле. В остальном гули считаются смертными и точно так же не стареют в результате одержимости. И хотя вампир не может связать демона Клятвой крови или заново превратить его в гуля, каждый выпитый пункт витэ приносит Падшему один пункт временной Муки.

Рабство: хоть и считается, что у каинитов нет души, из них выходят удивительно сильные рабы. Став рабом, вампир теряет пункт постоянной Силы воли и получает пункт постоянной Решимости и Муки. Он лишается ауры своей Дороги, взамен обретая ауру своего нового порока (как правило, чревоугодия, гнева или гордыни). Отныне неудача в обычной проверке на деградацию не обязательно приводит к понижению значения Дороги: вместо этого вампир может получить пункт постоянной Муки. Максимальное доступное значение Дороги становится равным (10 - значение постоянной Муки) - чем выше растёт Мука, тем заметнее моральное разложение. Вампиры, чьё значение Муки превосходит показатель Решимости, не страдают от эффектов разъедания. Вместо этого они должны дополнительно тратить на еженочное пробуждение столько пунктов крови, какова разница между этими двумя характеристиками. Вампирам доступны любые арканы, порчи и договоры, которые дарует им демон; также они могут увеличивать значение Дисциплин, тратя по шесть пунктов аркан за уровень. В отличие от смертных рабов, каиниты не восстанавливают Решимость и должны использовать арканы (например, Пожирание греха), чтобы пополнять её запасы.

Те, кто устал бороться со Зверем, могут просить своего повелителя об аркане Скованный зверь (всего за 3 пункта). Рабы с этой арканой полностью утрачивают свою Дорогу, но становятся почти невосприимчивы к безумию и Ротшреку. Сохраняя прежние Добродетели для сопротивления Муке, они проходят проверки на деградацию как смертные. Зверь более не пытается захватить контроль и навязать вампиру собственные позывы, но всецело подчиняется его повелителю. В любой момент тот может пробудить Зверя, погружая раба в безумие или панику, которая продлится столько, сколько пожелает демон.

Прочее: если для определения игровых эффектов необходимо выяснить

значение Дороги персонажа, оно будет рассчитываться по формуле (10 - значение постоянной Муки). Если необходимо вычислить значения Добродетелей для демонов, считайте, что их Убеждённость (а не Сознательность) и Самоконтроль равны Решимости, а Смелость - Силе воли (но не выше 5).

Демоны и маги

Отношения между демонами и магами носят причудливый характер, зачастую неприятный для всех их участников - что, конечно, может стать прекрасным инструментом в руках Рассказчика. С одной стороны, многие демоны освободились из Бездны благодаря любопытству и честолюбию отдельных чародеев. С другой, магам обычно присущи воля, могущество и знания, позволяющие подчинять Падших, к вящему недовольству последних. Однако усилия и строгие ограничения, которых требует магия, порой заставляют искать более лёгкий путь к силе - который демоны всегда готовы предложить своим рабам.

С точки зрения Падших, именно им маги обязаны своим существованием - ведь это они подтолкнули человечество к самоосознанию. По просьбе Люцифера они наставляли смертных, открыв им истины, которые лежат в основе мироздания. Те, кто слушал и учился, обнаружили, что их воля и слово могут изменять мир точно так же, как Слово Божие сотворило его. И хотя подобная гордыня соперничала с высокомерием самих Падших, семя божественного было заронено в душу каждого смертного. Маги современности не помнят об этом и не подозревают, что их силы берут начало от демонов.

В свою очередь, с точки зрения магов, демоны - это обыкновенные духи, пускай и достаточно могущественные. Прежде они были заперты где-то в недостижимых глубинах Умбры некоей неведомой силой. Возможно, благие духи или боги - или даже могучие маги древних времён - изгнали их из мира, чтобы человечество могло процветать. Пусть даже из демонов получают полезные слуги или наставники, иметь с ними дело чрезвычайно опасно, и такие сделки, как правило, всегда обходятся слишком дорого.

Система

Одержимость: если демон пытается вселиться в тело мага, тот прибавляет значение своего Основания к Силе воли для всех бросков на сопротивление. Даже если Падший захватывает контроль, магия остаётся ему недоступна - одержимый утрачивает своё Основание, Столпы и другие черты, свойственные магу. До тех пор, пока демон не покинет тело мага (если последний не погибнет раньше), тот не может восстановить свои силы.

Рабство: маг, ставший рабом демона, теряет пункт постоянной Силы воли и приобретает пункт постоянной Муки, а также Сознательности, Самоконтроля и Смелости, между которыми распределяет ещё 7 пунктов. Постоянная Решимость

мага первоначально равна значению его Основания. В отличие от обычных смертных, в конце каждого дня маги восстанавливают не один пункт Решимости, а столько, сколько успехов выпадет в броске их Основания (сложность 7). Муку, порчи, договоры и арканы они получают также, как и прочие рабы. Кроме того, маг утрачивает ауру своего Основания, меняя её на ауру своего порока. Если попытка сотворения магии оканчивается провалом, каждый пункт постоянной Муки считается дополнительной единицей на всех бросках отдачи Плети. Маг, ставший рабом, может увеличивать значение Столпов и Основания за 8 и 12 пунктов аркан соответственно.

Демоны и Благословенные

«Улов дьявола» отлично дополняет собой книгу правил «Тёмные века: инквизитор». Демоны, несомненно, лгут относительно того, что создали мир по воле Божьей, ведь Писание гласит, что Господь сам сотворил мир. Куда правдивее их рассказы о мятеже Денницы и изгнании с Небес. Тайной инквизиции известно, что диабололисты призывают Падших в этот мир, что те вселяются в тела смертных и в нечестивые идолы, дабы избежать заточения в Аду. Самим своим существованием эта организация обязана искоренению инфернального зла и защите людей от козней демонов. Рассказчики могут использовать данную книгу для создания внушающих трепет антагонистов для игр о персонажах-инквизиторах или же поменять их ролями в случае, если главными героями будут демоны. В своём праведном гневе Благословенные вряд ли станут разбираться в истинных целях своих врагов, хотя вполне способны принять Падшего с низкой Мукой за ангела. Истории о демонах могут включать бегство от безжалостных преследователей-инквизиторов в духе «Отверженных» - или игру между Благословенными и проклятыми, ставкой в которой будут души невинных. Своими чудесами Падшие могут привлекать внимание Церкви к убежищам собственных соперников и даже втайне покровительствовать избранным слугам Божьим в надежде на спасение.

Система

Одержимость: хотя Благословенные не знают, почему Господь позволяет Своим избранным орудиям страдать от одержимости, им известно, что нужно всегда помнить о кознях Лукавого. По счастью, благодать Божья - это не пустой звук. Если демон пытается захватить тело Благословенного, тот прибавляет максимальное из значений своих Высших добродетелей к Силе воли для всех бросков на сопротивление. Демоны, чья Решимость ниже максимального из значений Высших добродетелей Благословенного, не способны вселиться в него.

Рабство: если Благословенный оставляет Бога ради проклятой мощи Врага, Бог сам оставляет его. Персонаж теряет всё то, что делало его Благословенным

(Благословения, Убеждённость, Высшие добродетели и т.д.), хотя и сохраняет все свои Проклятия.

Прочее: с помощью обряда экзорцизма (см. «Тёмные века: инквизитор») Благословенные могут изгонять демонов из тел смертных и из реликвариев. Некоторые также способны разорвать связь между демоном и его рабом, если последний покается и пожелает освободиться от адской скверны (см. ниже).

Отпущение грехов

Обряд Святых искусств третьего уровня

Данный обряд позволяет рабу демона избавиться от своих порочных уз и вновь стать простым смертным. Для этого раб должен искренне раскаяться в своих прегрешениях и просить Господа о милости. Благословенный возлагает на него руки и выполняет проверку Интеллекта + Святых искусств (сложность равна постоянной Муке раба +3, максимум 10). В случае успеха цель теряет всю свою Решимость, Муку, арканы и порчи. Цена такого искупления велика: за каждые пять пунктов аркан бывший раб получает один куб летального урона. Нередко это убивает кающегося - но, по крайней мере, душа его очищается от греха.

Демоны и оборотни

С точки зрения гару, практически всё, изложенное в этой книге - ложь. Сама идея всемогущего божества, окружённого сонмом преданных ангелов, оборотням кажется нелепой, если не оскорбительной. Кому, как не им, знать истинное положение вещей: мир вокруг населяют духи, а невидимая людям Умбра ничуть не менее реальна, чем окружающая действительность. Тем не менее рассказы Церкви отрицают это, провозглашая демонами всех тех духов, которые не вписываются в тесное определение ангелов. Столь откровенная ложь вызывает гнев воинов Гайи: им известно о существовании настоящих «демонов» - слуг Вирма, называемых бейнами, и одержимых ими смертных - фоморов. Именно бейны искушают людей, толкая их на путь злодейства и порочности, а гару сражаются со всеми, в ком чувствуют эту порчу. Создания, описанные здесь - не более, чем коварные бейны, которые нашли способ обратить воинствующую Церковь в оружие против истинных служителей Гайи. Маскируясь под демонов из христианских мифов, эти твари приумножают зло в мире, утоляют свои низменные желания и стравливают своих врагов друг с другом. Даже те «чудеса», которые они якобы творят мощью Ада, заставляют смертных отворачиваться от старых богов и насаждают веру в то, что все духи служат силам зла. Каждый из них - новая рана на теле мира.

При всём том, демоны являются отличными антагонистами для историй об оборотнях. Если Рассказчик берёт за основу правила из книги «Тёмные века:

оборотень», ему потребуется лишь незначительно сместить акценты. Так, бесплотные демоны будут считаться бейнами, а вселившиеся в людей - фоморами. Решимость можно трактовать как порченный Гнозис, а Муку - как ярость Вирма. Рабы - те служители бейнов, которые в обмен на власть и могущество распространяют порчу Вирма. Всё это прекрасно вписывается в картину мира в представлении оборотней.

Но, конечно, в равной степени верной может оказаться и другая точка зрения. Если Рассказчик предпочитает использовать картину мира, представленную в данной книге, а также в книгах «Тёмные века: вампир» и «Тёмные века: инквизитор», легенды оборотней будут отражать лишь часть правды. Какую именно - зависит от истории. Возможно, Падшие создали оборотней в попытках вывести особенно сильных рабов или как оружие против своих врагов. Возможно, оборотни ведут происхождение от нефилимов - потомков союза смертных и демонов, выродившихся в звероподобных чудовищ. Ярость в таком случае - не что иное, как Мука и порок гнева, а Гнозис - названная иным именем Решимость. Так или иначе, сталкиваясь друг с другом, оборотни и демоны редко обходятся без насилия.

Система

Одержимость: души оборотней источают такую мощь, что ни одному демону не под силу захватить их вместилище. Родичи оборотней не имеют подобной защиты и лишаются своих сверхъестественных сил, пока в их теле пребывает душа Падшего.

Рабство: большинству оборотней известна исходящая от бейнов опасность, и ни один уважающий себя гару не станет заключать сделок с Вирмом. Тем не менее некоторые поддаются искушению, будь то из зависти к товарищам по стае, надменной уверенности в собственной неподкупности или уступив иным своим порокам. Танцорам Чёрной Спирали такие угрызения совести в принципе чужды, и многие из них с радостью пользуются подобной возможностью. Гару, ставший рабом демона, точно так же теряет пункт постоянной Силы воли, но, в отличие от смертных, использует Гнозис вместо Решимости (а значение его Гнозиса может превышать Силу воли). Кроме того, первоначально оборотень получает число пунктов постоянной Муки, равное значению его Гнозиса, и проходит проверки на деградацию по тем же правилам, что и сами Падшие. Он может использовать любые арканы и порчи, данные его новым повелителем, хотя более высокие показатели Решимости (т.е. Гнозиса) и Муки обеспечивают такому рабу куда больший потенциал. Оборотни также могут приобретать Дары по цене два пункта аркан за уровень Дара, а их пороком преимущественно является гнев. Родичи оборотней считаются обычными смертными и, став рабами демона, утрачивают все свои врождённые способности, за исключением устойчивости к Делирию.

Прочее: Дар Почуять Вирма (см. «Тёмные века: оборотень») позволяет обнаруживать присутствие демонов и их рабов со сложностью (10 - значение постоянной Муки цели) на расстоянии числа ярдов, равного значению постоянной Муки цели. Широкое его использование приводит к тому, что за пределами племени Танцоров Чёрной Спирали оборотни-рабы рискуют погибнуть от рук других гару, как и всякие твари Вирма. Прочие рабы не имеют устойчивости к Делирию, хотя могут приобрести его за 1 пункт арканы. Делирий не действует на самих Падших, вне зависимости от их состояния.

Демоны и фаэ

Демоны и фаэ избегают друг друга по той простой причине, что у них нет поводов ни для вражды, ни для союза. Сами Падшие не помнят о фаэ в дни, предшествующие своему заточению, и теряются в догадках насчёт их происхождения. Быть может, кто-то из первых Привязанных создал этот загадочный народ для своих целей? Или же они - творения Господа и Его верных ангелов, пришедшие, быть может, из другого, скрытого мира? Или - и эта мысль внушает куда больший страх - фаэ порождены одной лишь силой человеческой веры, принявшей после изгнания Падших столь причудливую форму.

Со своей стороны, фаэ интересуются демонами ещё меньше и не испытывают особого желания сблизиться с ними. Да, Дворы поддерживают стремление Падших противодействовать Церкви... до тех пор, пока ответ последней не задевает их самих. Точно так же их не заботит иная деятельность - до тех пор, пока демон не станет посягать на людей или места, так или иначе связанные с фаэ.

Система

Одержимость: демоны не способны вселяться истинных фаэ ни при каких обстоятельствах. Слишком живые, чтобы служить реликвариями, но недостаточно человеческие, чтобы стать полноценными сосудами, эти существа представляются абсолютно чуждыми разуму Падших. Подменьши не столь защищены, но при попытке вселиться в них они могут использовать для сопротивления значение Туманов вместо Силы воли, если первая черта выше.

Рабство: только подменьши могут стать рабами демонов. В этом случае они утрачивают пункт постоянной Силы воли и получают пункт постоянной Решимости и Муки. На них действуют те же правила, что и на обычных рабов, однако каждые 10 пунктов аркан понижают максимально возможное значение Туманов подменьша на единицу.

Демоны и призраки

Души смертных никогда не появлялись в Бездне, и уготованная им судьба неведома никому, кроме Творца. Призраки существуют между смертью и этой

судьбой, пойманные в ловушку своей неспособностью или нежеланием покинуть этот мир. Некоторые Падшие время от времени общаются с призраками, а порой и умножают их ряды своими действиями в мире живых. Нередко жертвы призраков винят в своих бедах демонов - и те, заинтригованные или оскорблённые, обращают на них пристальное внимание. Но в целом Падшие считают, что живые слуги и рабы куда полезнее мёртвых - хотя бы потому, что последние не могут быть ни слугами, ни рабами. Впрочем, кое-кто из числа бывших ангелов смерти имеет власть над призраками, подкрепляя её нечестивой мощью аркан.

Система

Одержимость: призраки, как и духи, неуязвимы к одержимости - более того, они сами могут захватывать тела людей. Если демон пытается вселиться в одержимого, он должен побороть Силу воли призрака, а не самого человека. В случае успеха призрак покидает тело, и оно становится обычным смертным сосудом.

Рабство: призраков невозможно поработить или восполнить Решимость с их помощью (будь то посредством поклонения, Откровения и т.д.). Рабы, ставшие призраками, после смерти лишаются всех аркан, порч, договоров и Муки, и более не связаны никакими узами со своими прежними повелителями.

Ужасы во плоти

Хотя подавляющее большинство Падших всё ещё томится в Аду, за последние тысячелетия многие из них сумели вернуться на Землю. Некоторые из наиболее активных демонов, их планы и их культы описаны ниже.

Белиал

Едва ли найдётся (пожалуй, за исключением самого сатаны) демон столь же могущественный и злобный, как Белиал, называемый также Левиафаном, Великим Зверем и Осквернителем. Его сила превосходит человеческое понимание, и, если бы он примкнул к Деннице в его войне против Господа, Судный день был бы не за горами. К счастью для мира, Белиал настолько ненавидит Люцифера, что куда сильнее озабочен попытками найти и уничтожить своего прежнего владыку, нежели воссесть на трон Божий. Ради этой цели он готов даже пренебречь властью... или обратить в пепел всё Творение.

Белиал - демон гордыни, и его высокомерие не позволяет ему признать главенство Люцифера среди Падших. Он обладает способностью повелевать стихийными бедствиями, особенно штормами и землетрясениями, а также имеет власть над тенями и может пробуждать в людских сердцах беспричинную ярость, ужас и безумие. Однако, поскольку Белиал мало озабочен смертными и поддерживает весьма небольшие культы, он редко тратит драгоценную веру на подобные чудеса, предпочитая вместо этого действовать руками своих рабов и

пешек.

Культы

Последователи Белиала малочисленны и разрознены; каждый его служитель требует управления и драгоценных ресурсов, хоть и является при этом полезным орудием. По той же причине его культы изолированы друг от друга и редко набирают новых членов. Однако недостаток количества с лихвой компенсируется качеством. Белиал выбирает тех смертных, кто одержим поиском запретных сил и тайных знаний, волшебников и жрецов, которые уже обладают определённой силой и властью над божественным началом в собственных душах. Им он обещает могущество и новые знания в обмен на службу и возможность обрушить убийственную мощь на своих врагов - ведь у всякого достойного всегда есть враги, желающие украсть его славу и почёт (и кому, как не демону гордыни, знать об этом). После того как новый адепт вступает в культ, он обретает устрашающие арканы и порчи в обмен на абсолютную верность Белиалу. Однако любого из слуг - сколь бы предан и силён он ни был - ожидает неминуемая гибель, если он отважится пойти против своего Падшего повелителя.

Один из самых крупных и мерзостных культов Белиала - Дети Мирддина. Нашедшие убежище в лесах Уэльса и Корнуолла, его представители некогда принадлежали к магам Старой Веры, но покинули своих товарищей столетия назад, начав поклоняться Белиалу. В течение многих лет число их оставалось неизменным, а ряды культа пополнялись лишь тогда, когда кто-то из прежних его членов становился слишком стар или слишком безумен для должного служения. Дети Мирддина практикуют богохульные ритуалы, каннибализм, насилие и пытки, оскверняют деревья и землю, чтобы продлить свою жизнь и создавать чудовищных слуг.

Однако главная цель культа заключается в том, чтобы проникнуть в тайну лей-линий - каналов мистической силы, пересекающих весь мир. Созданные ещё на заре Творения, они позволяют направлять магические энергии и видеть отдалённые места (а порой и не только места). Дети Мирддина используют лей-линии для того, чтобы осквернить землю, однако Белиал с их помощью стремится установить местонахождение своего главного врага, Люцифера. Сами культисты не догадываются об истинной природе этих поисков: им известно лишь, что есть ещё одно тёмное божество, которое соперничает с их господином - и потому должно быть уничтожено. Для этого им необходимо получить доступ к ключевым точкам пресечения лей-линий, таким как Стоунхендж - но большая часть подобных мест ревностно охраняется магами Старой Веры или септами гару, которые противостоят попыткам захватить их святыни.

Деятельность

В отличие от прочих великих герцогов и большинства младших демонов, Белиал обитает в весьма небольшом реликварии - причудливо изогнутой статуэтке из чёрного камня, внушающей тревогу всем, кто видит её. Подобная форма позволяет демону легко перемещаться и является неоспоримым преимуществом. Со времён падения Рима реликварий путешествовал по Европе и Малой Азии от одного культа к другому.

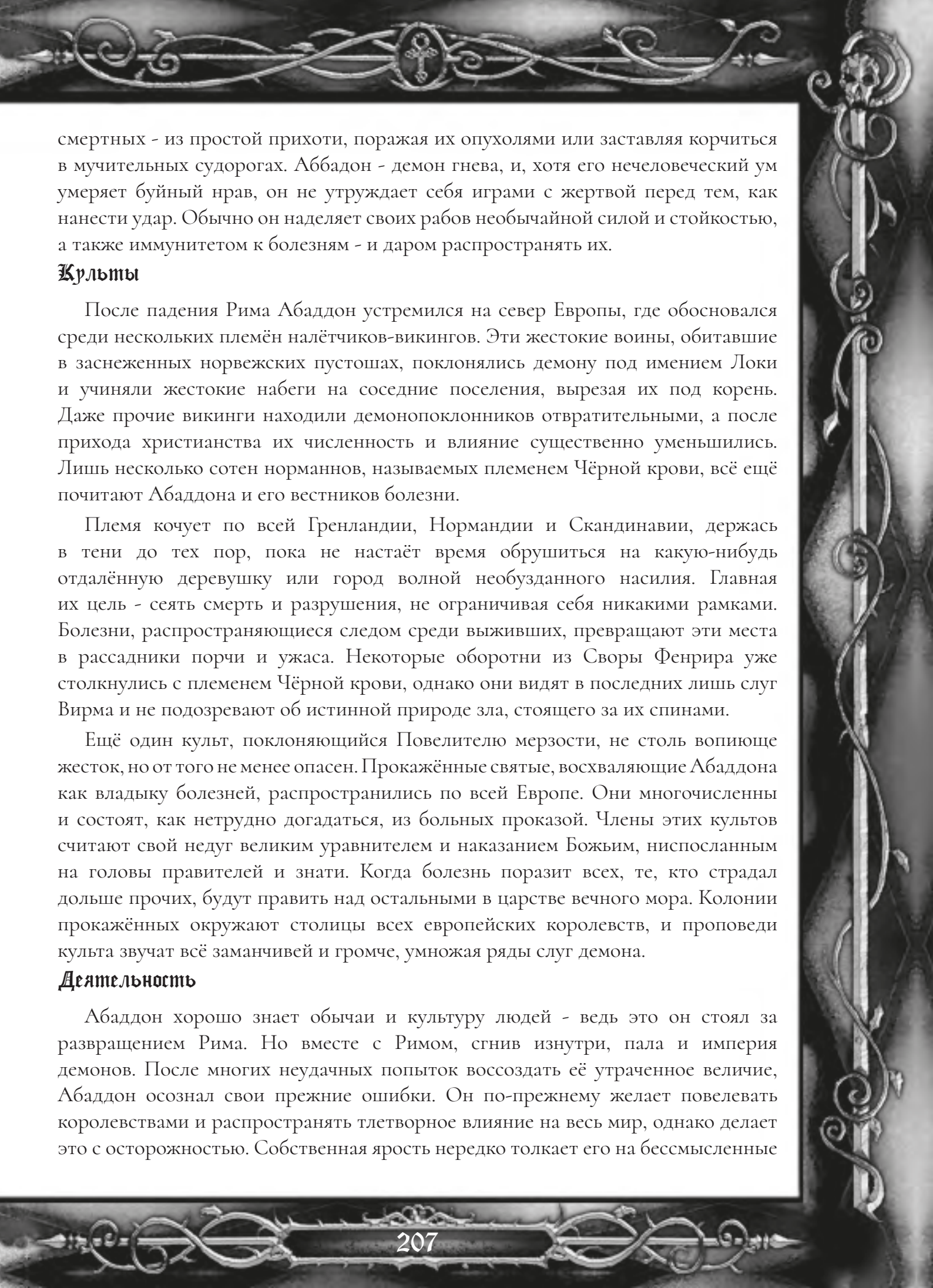
Столетия назад Белиал решил прекратить странствия и обосноваться в одном из мест силы, откуда он мог бы направлять своих слуг и следить за ненавистным соперником. Этим местом стал Иерусалим, святой город трёх авраамических религий. Рабы демона втайне выстроили святилище в его подземных пещерах и поместили туда реликварий. Из своей тайной твердыни Белиал контролирует сеть культов, раскинувшихся по всей Европе и Азии - от Детей Мирддина в Англии до Гаки Даиши в Японии. Его сила незаметна, но вездесуща, а его оплот надёжно скрыт от чужих глаз.

После Шестого крестового похода Иерусалим остаётся центром политической нестабильности, и шаткое перемирие между христианами и мусульманами то и дело подвергается испытаниям на прочность. Хотя Белиала не заботит судьба смертных или самого города, он понимает значение Иерусалима для европейских крестоносцев, Церкви - и для других Падших. Поскольку те стремятся взять под свой контроль и мусульман, и христиан ради осуществления собственных планов - планов, руку к которым приложил Люцифер - Белиал сам пытается заполучить власть в рядах обеих армий и среди городской знати. Имея возможность вычислить любого постороннего демона, он без труда сможет захватить незваного гостя и вырвать у того сведения о своём главном враге. По этой причине в границах города Белиал и его слуги проявляют несвойственную им активность в поиске новых рабов.

Абаддон

Абаддон - ещё один из великих герцогов, покинувший Бездну в числе первых, гноящаяся язва на лице Творения. Мало кто способен превзойти его тлетворную мощь, но, в отличие от Белила, Абаддон готов сотрудничать с другими Падшими и с Люцифером. Вместе с Асмодеем он трудился над тем, чтобы превратить Рим в сердце порочной империи, отдавая приказы меньшим демонам и собирая с них дань последователями и верой. Но былые дни давно минули, и теперь Абаддон не доверяет своим собратьям, хотя и готов терпеть рядом тех, кто будет служить ему - если это поможет добиться его целей.

Абаддон повелевает плотью, болезнями, увяданием и разложением, а также ядами. Он нередко изменяет плоть своих рабов - или просто несчастных



смертных - из простой прихоти, поражая их опухольями или заставляя корчиться в мучительных судорогах. Абаддон - демон гнева, и, хотя его нечеловеческий ум умеряет буйный нрав, он не утруждает себя играми с жертвой перед тем, как нанести удар. Обычно он наделяет своих рабов необычайной силой и стойкостью, а также иммунитетом к болезням - и даром распространять их.

Культы

После падения Рима Абаддон устремился на север Европы, где обосновался среди нескольких племён налётчиков-викингов. Эти жестокие воины, обитавшие в заснеженных норвежских пустошах, поклонялись демону под именем Локи и учиняли жестокие набеги на соседние поселения, вырезая их под корень. Даже прочие викинги находили демонопоклонников отвратительными, а после прихода христианства их численность и влияние существенно уменьшились. Лишь несколько сотен норманнов, называемых племенем Чёрной крови, всё ещё почитают Абаддона и его вестников болезни.

Племя кочует по всей Гренландии, Нормандии и Скандинавии, держась в тени до тех пор, пока не настанет время обрушиться на какую-нибудь отдалённую деревушку или город волной необузданного насилия. Главная их цель - сеять смерть и разрушения, не ограничивая себя никакими рамками. Болезни, распространяющиеся следом среди выживших, превращают эти места в рассадники порчи и ужаса. Некоторые оборотни из Своры Фенрира уже столкнулись с племенем Чёрной крови, однако они видят в последних лишь слуг Вирма и не подозревают об истинной природе зла, стоящего за их спинами.

Ещё один культ, поклоняющийся Повелителю мерзости, не столь вопиюще жесток, но от того не менее опасен. Прокажённые святые, восхваляющие Абаддона как владыку болезней, распространились по всей Европе. Они многочисленны и состоят, как нетрудно догадаться, из больных проказой. Члены этих культов считают свой недуг великим уравнивателем и наказанием Божьим, ниспосланным на головы правителей и знати. Когда болезнь поразит всех, те, кто страдал дольше прочих, будут править над остальными в царстве вечного моря. Колонии прокажённых окружают столицы всех европейских королевств, и проповеди культа звучат всё заманчивей и громче, умножая ряды слуг демона.

Деятельность

Абаддон хорошо знает обычаи и культуру людей - ведь это он стоял за развращением Рима. Но вместе с Римом, сгнив изнутри, пала и империя демонов. После многих неудачных попыток воссоздать её утраченное величие, Абаддон осознал свои прежние ошибки. Он по-прежнему желает повелевать королевствами и распространять тлетворное влияние на весь мир, однако делает это с осторожностью. Собственная ярость нередко толкает его на бессмысленные

и спонтанные зверства, хотя он стремится сдерживать её и направлять подальше от желанных целей. Слуги Абаддона стяжали заметную славу и власть в армиях Шестого крестового похода, и по их приказу - и во славу их демонического владыки - льётся кровь невинных и творятся ужасные зверства.

В последние столетия Повелитель мерзости стал всё больше интересоваться каинитами. Проклятые Господом, они не несут в себе божьей искры, которой наделены смертные, и потому не могут дать демонам драгоценной веры. По этой причине Падшие игнорируют вампиров, однако Абаддон видит в них массу потенциальных возможностей, связанных в первую очередь с их нуждой в крови и невосприимчивостью к болезням. Если бы он мог обрести последователей из числа не-мёртвых, они стали бы его чумными ангелами, что вечно отравляют плоть и кровь рода человеческого. Прошлые попытки, однако, не увенчались успехом, поскольку Абаддон мало что способен предложить детям Каина. В настоящее время он сосредоточил внимание на отвратительных экспериментах с кровью своих рабов в надежде сделать её заразной и одновременно притягательной для вампиров.

Вассаго

Вассаго, называемый Провидцем презрения, был вызволен из Ада безумным джайнистом из Индии и заключён в огромный алмаз непревзойдённой чистоты. Из этой сверкающей тюрьмы он привёл культ Поедателей шафрана к власти во всём регионе Чалукья. Однако джайнизм начал ослабевать под тройным натиском индуизма, буддизма и ислама, и могущество культа пошло на убыль. Пытаясь распространить свою власть на другие территории, Вассаго повелел слугам отколоть несколько фрагментов от его реликвария. Эти драгоценные осколки он наполнил собственной нечестивой мощью, а рабы вывезли их за пределы Индии и Малой Азии. На протяжении столетий алмазы передавались из рук в руки, оседая в сокровищницах королей и пап, и каждый из них был проводником демонической воли. Многие стали частью драгоценных украшений, позволяя голосу Вассаго звучать во снах и кошмарах сильных мира сего.

Вассаго - демон зависти, и он испытывает болезненную радость, видя, как обращаются в прах чужие надежды. Его сила много тоньше, нежели у большинства других Падших, что, однако, не мешает ей быть столь же действенной. Вассаго обладает способностью прозревать будущее и читать (а также изменять) судьбы людей. Он повелевает снами, видениями и знаменами, может видеть мысли и воспоминания смертных и обрушивать на них несчастья и безумие.

Культы

Вассаго претит показная и явная разнузданность, которую демонстрируют многие другие демоны. Коварство и скрытность отличает как его самого, так

и его слуг. Целый ряд тайных и влиятельных культов, разбросанных по всей Европе, подобно Поедателям шафрана, поклоняется Вассаго. Большинство их складываются вокруг богатого и знатного мужчины (редко женщины), владеющего исключительно прекрасным алмазом. Слуги демона стремятся к власти, без жалости уничтожая любых соперников, действительных и мнимых. Как правило, культы держатся обособленно, однако в Западной Европе некоторые из них координируют свои действия и даже сотрудничают друг с другом.

Главное оружие рабов Вассаго - не могучие чары и не военная мощь, а власть и богатство. Направляемые своими видениями, они вкладывают средства в прибыльные предприятия и богатеют, тогда как их враги терпят неудачи и гибнут. Подобное воздействие на полотно судьбы не может оставаться без внимания - и несколькими представителями Ордена Гермеса удалось обнаружить следы столь неестественного вмешательства. Состоятельные каиниты из Высоких кланов, хотя и не видят мистической подоплёки событий, замечают угрозу, исходящую от рабов Вассаго, и стремятся отгородиться от них - но вместе с тем оказываются перед лицом иных опасностей.

Деятельность

Реликварий Вассаго до сих пор находится в Индии под охраной фанатичных культистов. Однако всё чаще его последователи подвергаются гонениям со стороны султана Кутб ад-дина, который видит в них опасную секту богохульников. Чтобы оставаться в безопасности, Вассаго стремится переместить своё вместилище из Индии в Европу. Но хотя алмаз сравнительно невелик, окружающие опасности затрудняют его транспортировку. Ещё одним серьёзным препятствием является отсутствие торговых маршрутов между Индией и европейскими странами. Таким образом, главная цель Вассаго - способствовать их нахождению для того, чтобы его рабы из Европы могли беспрепятственно забрать реликварий. В Париже и Брюсселе для этих целей снаряжается грузовое судно, в сердце которого скрыто отвратительное святилище, а экипаж сплошь состоит из слуг демона. При необходимости оно может быть спущено на воду в течение года. Кроме того, Вассаго пытается увеличить число своих культов в Европе, дабы по прибытии иметь в распоряжении достаточно сил.

Оробас

Воплощающий извращённое, первобытное чревоугодие и телесную похоть, Оробас выглядит как гротескное, похожее на жабу создание, слегка забавное и глубоко отталкивающее. Тысячи лет назад он был заключён в статую из песчаника и провёл последние пятьсот лет в полудрёме. Его культ был уничтожен, а обряды забыты до тех пор, пока один чересчур любознательный учёный из числа вальденсов не прочёл старинные церковные документы и не обнаружил

реликварий в глубине немецких болот. Его безумие и его вера стали тем, что позволило демону пробудиться вновь. Ныне Оробас взирает на изменившийся мир, но единственное, что волнует его - это его голод.

Оробасу чужды утонченность и сложность: и он сам, и его силы - грубы и прямолинейны. Он одержим всевозможными удовольствиями (и извращениями) плоти, ненасытной и нечеловеческой похотью. В его власти пробуждать низменные инстинкты в животных и людях, призывать полчища жаб, крыс, мух и иных вредителей. Он также повелевает ядами, загрязнением и телесными жидкостями. Присутствие Оробаса отпугивает обычных животных или же превращает их в бешеных монстров.

Культы

В настоящее время у Оробаса есть всего один культ, однако обширный и весьма деятельный. Он обосновался в Германии, в городах и сёлах епархии Майнца. Главной (и почти единственной) его доктриной является провозглашение превосходства плоти и право его членов потакать всем своим желаниям. Первоначально культ состоял из вальденсов - представителей христианского движения, сходного с французскими катарами, однако влияние демона в течение пары десятилетий привело их к полнейшему моральному вырождению.

Большинству жителей Майнца известно об оргиях и отвратительных ритуалах, которые регулярно проводят члены культа - хотя они и скрываются от других, но едва ли дают себе труд заметить следы своего поклонения. Оробас полагает, что в эти трудные и скудные времена смертные непременно обратятся к вере, которая позволит им потворствовать собственным желаниям. Культисты не гнушаются никакими мерзостями - в конце концов, во тьме человеческой души таится бесчисленное море порочных страстей. Церковь заслуженно считает слуг Оробаса худшими среди демонопоклонников и даже планирует поручить искоренение этой ереси Конраду Марбургскому, прославившемуся своей фанатичной жестокостью во время Шестого крестового похода. Если это случится, представители теневой инквизиции, без сомнения, выступят заодно с ним.

Деятельность

Оробас может казаться бездумным, недальновидным существом, в открытую бросающим вызов Богу и будто призывающим на себя возмездие со стороны Церкви. Даже его слуги чтят его аппетиты и испорченность, а не его ум, и видят в нём воплощение телесности, а не духа. Однако Оробас вовсе не глуп, хотя его и нельзя назвать гением, подобно Белиалу. За его неприкрытой разнузданностью скрывается план: Оробас знает от своих рабов о силе Церкви и о её нетерпимости к соперникам, а также о высокомерии и подавленных страстях её служителей.

Чревоугодие и похоть можно контролировать, но никогда нельзя по-настоящему избавиться от них, а контроль - вещь достаточно хрупкая.

Оробас целенаправленно стремится к тому, чтобы инквизиция прибыла в Майнц и уничтожила культ; судьба его последователей не заботит демона. Для того, чтобы обрести власть и влияние, ему необходимы не менее влиятельные слуги - а у кого, как ни у Церкви, в избытке и того, и другого. Таким образом, делая свой культ приманкой, Оробас стремится заполучить добычу более крупную. Когда инквизиторы явятся, он уже будет ждать их, суля возможность удовлетворить каждое заглушённое и отвергнутое желание их сердец. Если его усилия увенчаются успехом, Инквизиция покинет Майнц ещё более порочной, чем прежде.

Известные инферналисты

Даже среди столь незаурядных личностей, коими являются инферналисты, некоторые выделяются особенно ярко. Рабы могут добиться большой известности благодаря мощи своих повелителей, а диабололисты - заслужить собственную славу как среди Падших, так и среди их слуг. Иных честолюбцев влечёт возможность выбиться в лидеры культа и командовать другими смертными (или даже демонами) от лица своих хозяев. И если обычные служители в основном известны лишь в кругу своих товарищей, рабы и диабололисты имеют все шансы снискать выдающуюся репутацию и за его пределами.

Жития грешных

Жития - жанр церковной литературы, повествующий о жизни и деяниях святых, зачастую приукрашивая их экзальтированным идеализмом - в Средние века пользовались особенной популярностью. Помимо интересных и порой весьма драматичных историй, подобные сочинения зачастую демонстрировали примеры личного благочестия и в обычной жизни. Канва их обычно повторяет жизнеописание Христа, в том числе в части описания чудес и мученического исхода.

Инферналисты этой эпохи тоже не чужды веяниям времени. Написанные ими жития повествуют о последователях нечестивой веры, порой в том же ключе, что и жития обычные - представляя слуг демонов в роли святых, творящих чудеса (и, возможно, даже верящих в Божье благословение), порой - в красках прославляя греховность и тёмные деяния, которые они вершат во имя своих хозяев с пылом, ничуть не уступающим рабам Божьим. Многие культы хранят эти инфернальные сочинения и наставляют с их помощью неофитов, дабы показать тем могущество владык Ада.

Страсти брата Трациана

Пусть ангел бурь блюдет стадо своё ныне и вовеки веков.

Господь одарил брата Грациана необычайным мастерством живописца, и брат Грациан восславлял Его и Его ангелов своей кистью, позволяя созданиям земным причаститься созерцанием Небес. Отринув от себя всё мирское, он присоединился к ордену францисканцев, дабы продолжить дело своё вдали от соблазнов плоти и духа. За усердие столь пылкое Всевышний ниспослал одного из ангелов, Атаниэля Буревестника, дабы тот благословил брата Грациана и направил его труды к вящей славе Божьей.

Явившись во всём своём устрашающем величии, Атаниэль запечатлел поцелуй на челе брата Грациана - и озарение снизошло на него. Собрав все цвета земли и неба, он вновь воздел кисть, дабы вознести хвалу ангелу и его пророчице Женевре. И столь велико было искусство брата Грациана, что в творениях его смертные видели свет немеркнувшей славы Божьей и склонялись перед Атаниэлем, её воплощением.

Поскольку ангелу надлежало испытывать верных, он повелел брату Грациану оставить его - и тот повиновался безропотно, хотя душа его была исполнена скорби. Атаниэль наказал своему избраннику разнести весь о славе его среди заблудших. Так брат Грациан был спасён от гнева ложных приверженцев Божьих, что явились в обитель, дабы сеять сомнения подобно лукавому, искушавшему Христа отречься от веры. Но даже когда, тщась поколебать её веру, сожгли они на костре пророчицу Женевру, ангел явил чудо - и дух её вознёсся в грозовые облака. Дождь пролился на тлеющие уголья, и все узрели - воистину теперь она пребывает теперь подле Атаниэля на Небесах.

Ангел сберёт своего верного слугу, дабы тот стал его орудием на Земле - и пускай брат Грациан тоже желал воссоединиться с душами праведных, он продолжил нелёгкий свой труд. Его новая обитель была полна неверия, ибо монахи отвернулись от истины, предпочтя ей церковное писание, полное заблуждений и лжи.

Там же брата Грациана ожидало и новое испытание, принявшее облик обольстительницы (ибо чрез женщину в мир вошёл грех). Но искусства плоти оказались бессильны против веры. Брат Грациан отверг ухаживания женщины и простил её невольный грех, но вместо того, чтобы изгнать её прочь, как того хотели прочие, явил к ней милосердие. Столь велика была благословенная сила его искусства, что даже грешная душа узрела истину и склонилась пред величием ангела бурь.

Словно живой святой, брат Грациан сумел направить обитателей монастыря Святого Игнатия к истине, убедив их отказаться от ересей и чтить Атаниэля Буревестника.

Слепая вера: ангел, которому столь пылко поклоняется брат Грациан, на

самом деле является демоном по имени Атаниэль, призванным из Бездны братом Октинеллом и захватившим тело незадачливого демонолога. Грациан стал вторым рабом Атаниэля после сестры Женевры, и тот наделил его способностью создавать реликвии. Эту необычную аркану брат Грациан использует, чтобы вдохнуть в свои прекрасные иконы особую силу и тем самым пополнить культ Атаниэля новыми верующими.

Когда деятельность культа привлекла внимание теневой инквизиции, демон предпочёл сохранить покладистого иконописца, нежели пылкую и красноречивую сестру Женевру, чьи действия в значительной мере и послужили причиной этого внимания. Отправив своего слугу в находящийся неподалёку монастырь Святого Игнатия, Атаниэль поручил ему найти там новых последователей. На этом поприще брат Грациан достиг значительных успехов, хотя ему не хватает того обаяния и лидерских качеств, которые отличали его предшественницу.

Монах из монастыря Святого Игнатия написал «Страсти брата Грациана» под впечатлением одной из его чудесных икон. Рукопись неоднократно копировалась; среди поклоняющихся Атаниэлю она является излюбленным предметом для чтения. Служители культа распространяют её и в других обителях, однако пока им не удалось окончательно закрепиться где бы то ни было - возможно, из-за сомнений, мешающих демону набрать новых рабов или лично предстать перед своими верующими. Атаниэль общается с братом Грацианом исключительно с помощью мысленной связи, поскольку его собственное вместилище сильно пострадало от действия Муки.

Вознесение святого Адаларда

Нет Бога, кроме Абаддона, и святой Адалард - пророк Его. Некогда могущественный лорд, Адалард был повержен силою Абаддона - болезнью, что является даром Его верным и наказанием сильным мира сего, ибо одна она равняет и королей, и крестьян. Плоть его стала отмечена стигматами проказы, а дух открылся истине.

Господь Абаддон отыскал Адаларда, дабы тот стал пророком Его - ибо лишь в падении великого истина откроется ясно. Коснувшись юноши, Он наложил на него знак смирения и направил нести истину и бич Его. И куда бы не шёл Адалард, простые люди радовались приходу его и принимали на себя божественные язвы Абаддона.

Когда же король приказал ему покинуть свои земли, святой воздел руки и обрушил на него божественный недуг. Тогда король узрел собственную гордыню и глупость и понял, сколь велик был дар Адаларда. Он оставил свой трон и стал странствовать вместе со святым, неся благовест Господа Абаддона.

После долгих лет наставлений и проповедей святой Адалард сделался столь

чист духом, что не мог более носить плоть. На глазах сотен изумлённых свидетелей душа его покинула тело, опавшее лохмотьями к девственно-белым костям. Все, кто стал свидетелями этого чудесного вознесения, унесли с собой частицу плоти святого, дабы учение его распространилось по всей Европе и все люди стали равными.

Прокажённый святой: святой Адалард - фигура вымышленная, по крайней мере, в том виде, в каком его описывают inferнальные манускрипты. На самом деле этот образ и история сформировались из деяний нескольких рабов великого герцога Абаддона, повелителя болезней. Именно Абаддон стоит за созданием культов «прокажённых святых», которые разносят по Европе свой недуг вместе с заманчивым посланием о всеобщем равенстве. Многие общины прокажённых называют своим основателем святого Адаларда, и все они верят в ложь демона о том, что поразившая их болезнь каким-то образом возвысит их над всеми земными владыками. Некоторые из них носят фрагменты гниющей плоти, предположительно принадлежавшей святому, в качестве чудотворных реликвий. Впрочем, если истории о вознесении Адаларда имеют под собой хоть сколь-нибудь правдивое основание, куда вероятнее, что на самом деле «святой» встретил ужасную смерть от опустошения или был пожран собственной Мукой.

Порой людям, занимающим самое низкое положение в феодальном обществе, даже обещания равенства достаточно, чтобы начать поклоняться Повелителю скверны. Никто из них не подозревает, что демон использует свою власть для разрушения не только общества, но и всего человечества. Те, кто верит рассказам о святом Адаларде, зачастую лишь ищут освобождения от своей безнадежной, скорбной, исполненной страданий жизни. Для этих прокажённых мысль о том, что их болезнь является знаком Господним - единственно доступное утешение.

Другие примечательные фигуры

Не каждый отмеченный демоном смертный достоин личного жизнеописания, однако наибольшую опасность, как правило, представляют те inferналисты, о которых неизвестно почти ничего.

Этьен ле Ментьер

Этьен ле Ментьер (или Этьен Лжец) вот уже несколько десятилетий возглавляет Вольер д'Энфер - группу смертных диаболов, извлекающих прибыль из своих запретных практик. В прошлом разбойник и вор, Этьен из страха за свою жизнь когда-то заключил сделку с демоном по имени Эррепторус. Об этой тайне не знают даже его нынешние соратники. Несмотря на регулярные столкновения с лицом к лицу Падшими, Этьен остаётся прагматичен и невозмутим. Больше всего он боится того, что кто-то однажды отыщет книгу, в которой указано Истинное имя его прежнего повелителя. Даже из Бездны Эррепторус продолжает нашёптывать,

какая судьба ожидает его неверного раба. Хотя Этьен делает всё возможное, чтобы не замечать этот зловещий голос и выглядеть бодрым, его часто мучают кошмары. Этьен уже разменял шестой десяток, но внешне ему не дашь больше тридцати: седина лишь едва серебрит его чёрные волосы, а единственные морщины на его лице - от вечно смеющихся прищуренных глаз.

Брат Филангел

Брат Филангел, простой монах из Алого Ордена, воочию убедился в опасностях и притягательности inferнальных знаний. Хотя большинство его товарищей довольствуются рассказами о демонах из вторых рук, он отважился лично проследить за деяниями чудовища до самого первоисточника. Брат Филангел никогда не готовился к занятию столь опасному, и это составляет неизменный предмет его сетований. Всё началось в тот день, когда он принял участие в казни еретички по имени сестра Женевра. Присоединившись затем к своему коллеге, брату Тимотео, он направился в город, где, по слухам, нашёл убежище ещё один культ демонопоклонников. Выдавая себя за простых странствующих паломников, монахи начали свои поиски, но оказались не готовы к тому, что в итоге обнаружили. Настоятели Ордена даже не подозревали, сколь серьёзна была угроза: культ не просто глубоко укоренился в поселении - все его жители служили чудовищу невероятной жестокости и злобы. Брат Тимотео встретил страшную смерть от его рук, а брат Филангел в страхе бежал. Он обратился за помощью к Церкви, горя желанием отомстить за павшего друга, но все его просьбы и упования оставались без ответа. Терпение его иссякло вместе с верой, когда он понял, что Церковь не станет мстить за брата Тимотео. Размышляя о причине, брат Филангел начал задаться вопросом: не пробрались ли приспешники демона и в его Орден?

Всё более ожесточаясь и подозревая всех вокруг, он удалился в уединённый монастырь. Однако вскоре его отыскал посланник демона, который предложил ему книгу, которая могла бы ответить на мучившие его вопросы. Поначалу брат Филангел сопротивлялся искушению и даже подумывал рассказать обо всём настоятелю, но, боясь обвинений в диаволизме, спрятал рукопись в скриптории. Любопытство в итоге пересилило страх. В книге брат Филангел обнаружил ритуалы, позволяющие поработить демона, и подробные инструкции по их проведению.

Однако ему неизвестно, что демон, которому принадлежала данная рукопись, планирует с его помощью устранить своих соперников. Этот властолюбивый и коварный Падший желает вернуть себе былое могущество и не остановится ни перед чем ради своих целей. Брат Филангел уже успел узнать достаточно, чтобы суметь связать демона, и теперь ждёт лишь удобного случая опробовать новые знания на практике. Впрочем, мотивы неведомого «благодетеля» до сих пор остаются для него загадкой.

Приложение.

Другие проклятые души

Дети Божию и дети дьявола узнаются так: всякий, не делающий правды, не есть от Бога, равно и не любящий брата своего.

1-е Иоанна. 3:10

Хотя демоны и поработают смертных и сверхъестественных созданий, некоторые предпочитают заключать сделки с Падшими на своих условиях. Наиболее примечательными из таких фракций в средневековом Мире Тьмы являются родословная вампиров Баали и маги Красного Круга. Обе они нередко оказываются опасными соперниками и даже врагами демонов, поскольку куда больше помощи последним озабочены собственным могуществом. Ошибкой будет считать, что эти диабололисты служат Падшим - и те при любом удобном случае стремятся уничтожить или поработить подобных «слуг». Если демоны и вступают с ними в союзы, то каждая из сторон неизбежно принимается тянуть одеяло на себя.

Баали

Легенды каинитов называют Баали первой родословной, отделившейся от тринадцати основных кланов. И по сию ночь об их происхождении нет достоверных сведений: члены Высоких Кланов с подозрением косятся на «безродных» собратьев из числа Низких, а Тремеры обвиняют в этом то Цимисхов, то стремительно исчезающих Салюбри. Малкавиане посмеиваются над всеми своим многозначительным смехом, но их напускная таинственность, скорее всего, просто очередной розыгрыш. Как бы то ни было, у Баали немного союзников, и среди других каинитов их привечают с той же теплотой, что и смертных инферналистов среди людей богобоязненных - с теплотой факелов и костров. Сами Баали утверждают, что они служат непостижимым хтоническим сущностям - так называемым «Детям» - и смеются над обвинениями в дьяволопоклонничестве.

По их словам, Дети предшествовали ничтожным выдумкам христианства, а демоны столь жалки, что не заслуживают поклонения. Подобное высокомерие забавляет последних, почитающих рассказы Баали глупостью не меньшей, чем напыщенные речи Церкви.

Сложив из разрозненных обрывков более-менее цельную картину, демоны пришли к выводу, что прародитель Баали с высокой долей вероятности принадлежал к одному из древних культов Падших, возможно, даже зародившемуся ещё до того, как Господь изгнал мятежных ангелов в Бездну. Продолжая цепляться за свои кровавые жертвоприношения и зверства, эти фанатики едва ли до конца осознавали, кому и зачем они поклоняются. Со временем сам культ наверняка истёрся бы из памяти и истории, как и сотни других подобных ему. Однако его порочные ритуалы привлекли внимание одного из первых вампиров. До сих пор неизвестно, намеренно ли он дал Становление кому-то из культистов или же просто с отвращением плюнул кровью на их остывающие трупы? Демонам остаётся только гадать, ибо Баали возникли прежде, чем хотя бы один из Падших смог выбраться из своей тюрьмы. Как бы то ни было, искажённые верования Баали оставались с ними, и первый из их числа весьма быстро обратил силу своей порченной крови в темнейшее искусство. Но, хотя проклятие Каина в ту пору было ещё свежо и кипело Мукой, даже его сила не могла пробить ни единой трещинки в стенах Бездны. Для этого потребовалась вера смертных. Впрочем, даже и скромного результата Баали вполне хватило. Их полные зловещей мощи обряды словно направляла чья-то незримая рука. Так или иначе, они сумели призвать демона.

Это событие внесло раскол в ряды Баали. Одни стремились вернуться к своим обычным практикам и жертвоприношениям, рассматривая жажду крови как иную их форму. Другие же видели в новообретённых силах путь к господству над Бездной. Раскол ширился и рос, и со временем вампирское наследие полностью затмило былую веру. Большинство старейшин Баали на словах продолжали служить прежним хозяевам, требуя покорности от других, но их интересовало лишь собственное могущество и власть. Часть осталась верна на деле, добровольно отдав себя в рабство равнодушным и безликим тварям.

В Тёмные века Баали по-прежнему раздроблены и окружены врагами со всех сторон. Ни один клан не осквернит себя союзом с ними, однако ходят упорные слухи о помощи, которую они предоставляют Тремерам в их борьбе с Салюбри в обмен на некие услуги. Многие каиниты охотно подкидывают Церкви информацию о Баали, позволяя охотникам инквизиции самим разбираться с докучливыми инферналистами. Особая ирония заключается в том, что врагов среди Падших у Баали даже больше, чем среди остальных: столетия призыва, подчинения и обмана демонов едва ли способствовали возникновению у

последних любви к своим прежним слугам.

Хотя Баали и Падшие редко вступают в прямое физическое противостояние, демоны ведут тайную войну со всеми, кто может их поработить. Они не раз выдавали местонахождение гнёзд Баали другим каинитам, полагая, что те поспешат избавиться от сородичей-диабололистов. Но в тех случаях, когда демон находит вампира, ответственного за своё прошлое порабощение, враждебность принимает куда более простую и кровавую форму.

Дисциплинами этой родословной являются Затемнение, Присутствие и Демонизм. Из-за своей связи с инфернальным злом её члены должны избегать любых святых символов и мест, не заброшенных по меньшей мере на полвека. Также они получают удвоенный урон от всех проявлений Истинной веры. Дополнительную информацию о Баали можно найти в книге «Помощник Рассказчика по Тёмным векам».

Демонизм

• Ощущение зреха

В дополнение к обычным эффектам данной силы, один успех позволяет вампиру узнать главный Порок демона или инферналиста.

•• Страх перед разверстой бездной

Демоны и рабы, обладающие арканой Нерушимой души, способны игнорировать действие этой силы, пока у них остаётся хотя бы один пункт Решимости. Применяя её против персонажей, не имеющих такой защиты, баали делает бросок по сложности, равной Решимости цели +2. Вместо того, чтобы вселять ужас в жертву, эта сила увеличивает её временную Муку на 1 за каждый успех.

••• Огонь преисподней

Вызванное этой силой тёмное пламя несёт в себе прикосновение Муки. Демоны и рабы, поражённые им, должны немедленно пройти проверку на деградацию.

•••• Психомахия

Демоны, в отличие от смертных, не обладают Добродетелями и сопротивляются данной силе с помощью Решимости. Смертные инферналисты сопротивляются как обычно, с помощью Добродетелей. Если баали достигает успеха, жертва на сцену предаётся своему Пороку, а также немедленно выполняет проверку на деградацию. Для демонов вызванная таким образом иллюзия предстаёт в облике их собственной апокалиптической формы, для рабов - в облике апокалиптической формы их хозяина. Иллюзия обладает запасом кубов на действия, равным постоянной Муке жертвы. Если жертва «погибает» от рук иллюзии, она должна пройти ещё одну проверку на деградацию.

•••• Проклятие

Вложив до пяти успехов в тяжесть проклятия, баали способен вырвать демона из его смертной оболочки и отправить обратно в Бездну. В течение всего срока действия проклятия вернуть его обратно на землю невозможно никаким способом. Данный эффект, однако, не может быть постоянным. Эта сила не действует на реликварии Привязанных, однако с её помощью можно изгнать тех, кто лишился своего вместилища. Демон, подвергшийся воздействию Проклятия, становится врагом изгнавшего его инферналиста.

•••• • Дьявольский залож

Данная сила позволяет баали получить одновременно 10 пунктов аркан (одобренных Рассказчиком) и может быть приобретена несколько раз. Однако её помощью нельзя устранить потребность в крови или защититься от действия солнечного света и Истинной веры. Для активации и усиления указанных аркан вампир может использовать кровь вместо Решимости.

•••• •• Воснутья бездны

Старейшины Баали умеют направлять Муку в своей проклятой крови на установление духовной связи с обитателями Бездны. Одного мгновения достаточно, чтобы вырвать демона из небытия и заставить его предстать перед заклинателем во вспышке огня и облаке серы.

Система: персонаж тратит три пункта крови и делает бросок Интеллект + Оккультизм, сложность которого варьируется в зависимости от того, известно баали Истинное имя цели (5), Небесное имя (7) или же он и вовсе действует наугад (9). Одного успеха достаточно, чтобы призвать указанного (или, в последнем варианте, случайного) демона. Демон не ощущает притяжения Бездны в течение нескольких часов, равном количеству выпавших успехов, но сразу же возвращается обратно, даже если он находит себе смертный сосуд или реликварий. Вампир может в любой момент скормить демону пункт собственного витэ, увеличивая его пребывание на земле ещё на один час. Теоретически, этот промежуток времени может быть сколь угодно долгим - при условии достаточного количества крови. Потреблённое таким образом витэ не вызывает автоматического повышения Муки. Хотя демон не может напасть на призвавшего его вампира, он также не обязан беспрекословно подчиняться его командам. Каждый раз, когда каинит отдаёт приказ, он выполняет бросок Силы воли по сложности, равной Решимости демона. В случае успеха демон выполняет приказ, хотя ничто не мешает ему исказить непродуманные формулировки в собственных интересах. Кроме того, таким образом нельзя принудить Падшего раскрыть своё Истинное имя. Изгнание демона до конца действия силы также считается приказом, хотя для этого

баали должен потратить пункт Силы воли. Провал на броске призыва тоже приводит к появлению демона, но не имеющего никакого контроля со стороны заклинателя. В указанном случае демон будет испытывать притяжение Бездны, но не возвращается туда автоматически после окончания действия силы, и может остаться на земле, если найдёт себе вместилище. Провал на броске приказа даёт демону возможность действовать по своему усмотрению в течение целого хода. Баали может попытаться вернуть контроль в следующем ходу, если, конечно, не будет уничтожен прежде.

•••• •• Заражение

При помощи этой силы баали способен отравлять чужие умы и души, заражая всё вокруг своей порочностью. Пелена страха и отчаяния окутывает выбранную область, порождая вспышки спонтанного насилия и беспричинной ярости, сея раздоры и вытягивая на поверхность худшие из людских склонностей.

Система: игрок делает бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 8). Количество успехов определяет тяжесть эффекта в радиусе одной мили (1,5 км.), а также позволяет увеличивать размер выбранной области (плюс одна миля за каждый вложенный успех). По истечении суток тяжесть эффекта снижается на один уровень, пока в конце концов он не развеивается полностью. Потратив пункт постоянной Силы воли, баали может замедлить этот процесс до одного уровня в год. Заражённая область не перемещается за создавшим её каинитом.

1 успех: внезапные вспышки гнева и дурного настроения

2 успеха: домашние ссоры и скандалы

3 успеха: буйное поведение

4 успеха: драки в публичных местах, убийства и насилие

5 успехов: бездумная, необузданная жестокость

Вампиры, гули и любые другие существа, которым требуется выполнять проверки на деградацию, добавляют значение Заражения в области к сложности данных бросков, вплоть до максимума в 10.

Сильные личности (персонажи игроков и все, чья Сила воли выше или равна 7) могут противостоять действию Заражения, однако все их проверки Харизмы и Добродетелей получают +1 к сложности - сопротивляться собственным дурным наклонностям не так-то просто.

•••• •• Распахнуть ворота

Об этой ужасающей силе известно лишь из легенд. Лишь трое старцев-баали предпринимали попытку использовать её, и одному из них это не удалось; за свою неудачу все они расплатились Последней смертью. Одни утверждают, что

она позволяет раскрыть настежь врата Бездны и выпустить в мир всю мощь Ада. Другие - что с её помощью Баали призовут непостижимые и колоссальные в своей мощи ужасы из тьмы за пределами Творения. Кто-то и вовсе считает, что это приведёт к Судному дню и последней битве между силами Творца и Врага. Так или иначе, никто не приходит к согласию относительно действия данной силы, за исключением двух моментов: во-первых, успех будет означать конец известного мира, и, во-вторых, ни в коем случае нельзя позволить этому произойти.

Система: эта сила выходит за рамки игровой механики. Стоит лишь упомянуть, что подобный ритуал невероятно сложен, включает ряд особых условий и требует огромного количества ресурсов, жертв и времени (достаточного для персонажей игроков, желающих спасти мир от неизбежной гибели).

Комбинированные Дисциплины

Малый обряд призыва (Демонизм 5, Присутствие 3)

Хотя лишь старейшины Баали могут повелевать демонами напрямую, даже те, чья кровь не столь сильна, способны призывать обитателей Бездны. Как и в других подобных ритуалах, вампиру необходимо знать Небесное или Истинное имя Падшего. Он также может заранее подготовить смертного, реликварий или место, куда затем вселится демон. Эта Дисциплина подходит лишь для призыва: чтобы управлять демоном, вампиру придётся искать другие средства.

Система: подготовка к ритуалу занимает один час. Вампир тратит пять пунктов своего витэ, чтобы начертать магический круг. По окончании часа выполняется бросок Интеллект + Оккультизм, сложность которого варьируется в зависимости от того, известно баали Истинное имя демона (Мука демона +2) или же только Небесное (Мука демона +5). Если сложность броска таким образом превышает 10, то ритуал не возымеет никакого эффекта. При провале заклинатель лишается любой возможности вызвать указанного демона с помощью данной силы. При неудаче кровь и усилия оказываются потрачены впустую, но баали может предпринять ещё одну попытку (разумеется, для этого опять понадобится кровь и время). В случае успеха демон появляется в центре круга. До тех пор, пока он остаётся в границах круга или пока границ не касается солнечный свет, притяжение Бездны не действует на демона; в противном случае круг теряет свою силу. Для подготовки вместилища вампир должен потратить пункт своего витэ и начертать на человеке (жертва должна быть связана или действовать по своей воле) или предмете нечестивые письма. Это также занимает один час; затем выполняется бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 8). Каждый успех снижает на 1 сложность первой попытки демона вселиться в указанного человека либо предмет.

Как было указано ранее, данная сила позволяет лишь осуществить призыв, но не управлять демоном. Для этого баали необходимо использовать другой ритуал (и держать под рукой помощников).

Стоимость в очках опыта: 35

Как использовать Баали в хрониках

Хотя в книге «Помощник Рассказчика по Тёмным векам» содержится подробная информация о Баали, представители этой родословной плохо подходят для игры в рамках смешанных котерий. Вампиры других кланов откровенно недолюбливают их, и потому Баали куда лучше смотрятся в роли персонажей Рассказчика, будь то антагонисты, тайные враги или загадочные благодетели.

- **Враг моего врага.** Баали разыскивают демонов, пленяют их нечестивой силой своей крови и превращают целые культы в свои личные стада. Поэтому они отлично подходят на роль антагонистов в историях о персонажах-рабах. Стремясь защитить своего хозяина, персонажи могут вести тайную войну против Баали или сражаться с ними в открытую. Другие инферналисты могут соперничать с ними за артефакт или гримуар, содержащий Истинное имя демона. Такого рода сюжеты наверняка будут способствовать возникновению причудливых союзов между персонажами и другими вампирами - и даже инквизиторами! - против общего врага. Или, напротив, персонажи могут объединиться с Баали против могущественного Привязанного или другого ужасного существа.
- **Тайны старейших.** Баали - древнейшие из диабололистов, а бессмертная природа вампиров позволяет предположить, что первые из них до сих пор скрываются в ночи или покоятся в торпоре во тьме забытых гробниц. Старейшины родословной владеют тайнами, за которые многие инферналисты продали бы свои души ещё раз. Но что это за тайны? Истинные имена Небесного воинства, знание о мире до Потопа, конечная цель Падших, способ избавить рабов от власти их хозяев? Рассказчики могут создавать целые хроники вокруг поиска ответов на эти вопросы.

• **Чума на дом твой.** В городе, где обитают персонажи, появляется гнездо Баали, и район, в котором они обосновались, превращается в рассадник порока и преступности. Ситуация становится всё опаснее, и миазмы греха, разносимого проклятой родословной, отравляют воздух, землю и души живых и не-мёртвых. Улицы заполняют жаждущие крови толпы, и персонажи должны найти источник этих беспорядков. Всем, кто вступает в поражённую область, приходится бороться не только с баали, но и с собственными демонами. Если силы персонажей существенно уступают, они могут искать союза с местными каинитами или даже привлечь внимание Церкви.

Красный Круг

Орден демонологов и диабололистов, Красный Круг можно смело назвать полной противоположностью Мессинских Голосов. Их учение базируется на искажении и ниспровержении иудео-христианских традиций и понятий, в особенности - понятия греха. Венефики, как называют себя эти маги, верят, что никакое знание не должно быть запретным, независимо от его природы или назначения. Они не считают себя или свой орден злодеями; по их мнению, преднамеренное потворство греховным побуждениям лишает грех незаметной власти над душой человека и его поступками. Подобно тому, как Бог существует вне греха по своей собственной безгрешной воле, венефики ищут той же свободы и могущества вне пределов божественного порядка.

Аура

Жизни членов Красного Круга состоят из строго чередуемых периодов самоотречения и полного погружения в порок. Их аура отражает этот постоянный контроль: венефики получают модификатор к любым броскам на сопротивление искушениям и проявление самообладания. Эта аура проявляет себя как тревожное чувство заточения или лёгкой клаустрофобии, окружающее мага.

Основание: Трех

Отказ от вины

Отрицая принятые в христианской традиции понятия «добра» и «зла», маги Красного Круга совершают греховные поступки осознанно, стремясь добиться полной власти над своим телом, духом и разумом. Как намеренное прегрешение ослабляет искус, который в противном случае ведёт к сиюминутному потворству желаниям, так и многократный грех превращается из запретного удовольствия в рутину. Не доставляя радости и не вызывая вины, грех становится бессмыслен. А там, где нет греха, есть лишь выбор и его последствия - первооснова власти, суть контроля. Не имея никаких моральных обязательств, налагаемых добродетелью

или пороком, венефикти избавляется от пут естественного - или божественного - порядка.

- Начинаящий венефикти постигает природу греха, исследуя первородные побуждения, которые заставляют смертных идти наперекор воле Божьей. Дияболист учится видеть изъяны в божественном замысле, хотя использовать или усугублять их пока не может. Он сознаёт, сколь тернист путь к обретению полной власти над самим собой, и получает начальные знания о Бездне.

- Маг начинает находить равновесие между самоотречением и невоздержанностью, развивая в себе желание побороть грех, преодолеть слабость и необходимость полагаться на других. Отношения с людьми вне Красного Круга в большинстве своём прекращаются.

- Маг полностью контролирует своё тело и способен игнорировать голод, усталость и другие физические неудобства. Он может добавлять количество кубов, равное числу успехов на броске Основания, к любым проверкам Выносливости на сопротивление болезням, ядам и т.д. Маг сознательно предаётся греху и редко испытывает сильные чувства к другим людям. Любовь и дружба воспринимаются им как эмоциональная слабость, отвлекающая от главной цели.

- Осознание ущербности Божьего замысла порождает у мага неизбежное чувство превосходства над теми, кто ищет помощи и наставлений у других людей или у высших сил. Маг становится крайне холоден и отстранён; его не волнует тот вред, который он причиняет окружающим своими действиями.

- На этом уровне маг демонстрирует безупречный самоконтроль и может по праву считаться образцовым членом Красного Круга. Его духовное разложение очевидно, однако он неподвластен стороннему искушению. Его нельзя заставить согрешить против воли: для броска на сопротивление любым подобным попыткам значение Силы воли мага считается равным 10 (но для всех других ситуаций применяется обычное её значение).

Специализации: дияболизм, демонология, совращение слабых

Столпы: ниспровержение воли Божьей

Венефикти верят, что замысел Божий служит лишь порабощению человечества, поощряя слабости и заставляя людей в своих поступках полагаться на веру и добродетель. Таким образом, Столпы Красного Круга представляют собой ниспровержение воли Божьей, намеренное разрушение планов и заповедей Создателя. Везде и всюду, начиная от грубой тварной реальности и заканчивая неуловимыми оттенками истины, маги Красного Круга стремятся извратить любые проявления божественного.

Осквернение

Насмешка над Творением

Опора на Божий замысел - верный путь к слабости. Творение может и должно быть улучшено. В основе любого из его аспектов, будь то живое или неживое, материальное или духовное, лежат определённые узоры закономерностей. И каждый такой узор содержит скрытые изъяны, мельчайшие прорехи для греха, пронизывающие саму ткань мироздания. Осквернение позволяет магу использовать эти изъяны, переделывая узоры Творения по собственной воле. Но единожды изменившись, узор всё менее охотно поддаётся дальнейшим манипуляциям, поскольку с каждым разом всё дальше отклоняется от своего истинного назначения. Посредством этого Столпа венефики контролируют Творение также, как и самих себя.

- На этом уровне маг учится ощущать изначальный узор Творения, находить и использовать скрытые изъяны его плетения. Он обретает возможность чувствовать демонов и их рабов - из-за того диссонанса, который Мука вносит в Творение, а также других магов - благодаря их способности изменять Творение.
- Венефики обретает возможность управлять узором неживых объектов, изменяя их физические свойства, такие как плотность, форма и состав. Кроме того, маг способен вносить временные изменения в собственную внешность и физическую конституцию (увеличивая или уменьшая значение Внешности или Физических Атрибутов на один пункт за каждый успех на броске Столпа).
- Маг, достигший этого уровня, способен изменять физические формы других живых существ. Изучив узор цели, он может использовать скрытые изъяны и возможности, чтобы преобразовать животное или человека в чудовищное нечто. Маг также обретает умение воздействовать на своё ментальное состояние (увеличивая значение Ментальных Атрибутов на один пункт за каждый успех на броске Столпа), временно улучшая память (Интеллект), обостряя внимание (Восприятие) и повышая скорость реакции (Смекалка).
- На этом уровне маг может влиять на ментальное состояние других людей, например, вызывая у них приступы сильных эмоций (гнев, паника и т.д.). Он способен воздействовать на чужую память: удалять воспоминания, искажать их по собственному желанию, вызывать у жертв психические расстройства и амнезию. Также маг может осквернить нечестивым знанием свою душу, на время наделяя себя могуществом аркан (общая стоимость равна числу успехов на броске Столпа, умноженному на 2), как если бы он был рабом демона.
- Обретя умение искажать узор бытия на глубинном уровне, венефики способен осквернить духовную суть другого существа или места. Он получает возможность напрямую наносить ущерб Решимости демонов и Убеждённости благословенных, причинять цели физический и ментальный урон, изменять

её духовную природу. Маг также может отравлять энергии крэя, каэрна или Источника.

Специализации: сотворение чудовищ, управление демонами

Фокусы: кости, камни, резные и плетёные идолы

Дорча

Извращение знаний

Красный Круг противится любым попыткам запрещать и подвергать цензуре знания. Как правило, его представители имеют весьма обширные практические навыки в демонологии и других оккультных науках: членство в рядах венефикти открывает доступ к огромному количеству еретических (или признанных таковыми) и откровенно inferнальных сочинений. Многие такие тексты смертельно опасны для неподготовленного читателя, а зашифрованные в них тайны требуют не только тренированного ума, но и магии. Овладев этим Столпом, венефикти понимает устройство устных и письменных языков и может с лёгкостью изучать их. Красный Круг ревностно оберегает свои знания, подменяя, искажая и опошляя те сведения, которые просачиваются за его пределы.

- Венефикти может читать inferнальные тексты, не подвергаясь риску безумия и другим негативным последствиям, описанным в главе 2. Он развивает естественное понимание языков и может использовать магию для перевода письменной и устной речи. Также маг способен видеть настоящее, концентрируясь на простых вещах вроде зеркал или пламени.
- Маг может видеть настоящее, не используя фокус, или использовать его, чтобы заглядывать в события прошлого и будущего. Вступив в беседу или коснувшись другого человека, он способен узнать его поверхностные мысли. Его мастерство в освоении языков растёт, открывая возможность понимать незнакомые языки и бегло говорить на них (в течение количества дней, равного числу успехов на броске Столпа). Таким образом можно овладеть лишь одним языком за раз.
- Достигший этого уровня маг может читать глубинные мысли других людей и выуживать их скрытые воспоминания в ходе разговора или физического контакта. Он способен напрямую перенимать чужой опыт и умения, незаметно «одалживая» воспоминания (обретая на время любое из Познаний жертвы в количестве пунктов, равном числу успехов на броске Столпа). Венефикти также может внедрить в чужой разум «волшебное слово», которое немедленно воскресит в памяти жертвы некое болезненное переживание.
- Маг способен управлять разумом других людей напрямую, искажая их мысли. Он может вложить в сознание жертвы слово, провоцирующее ту на определённое действие или последовательность действий, а также переделать

чужие воспоминания, уничтожить их или подменить ложными. Маг обретает умение говорить и писать на любом языке, хотя для этого всё ещё требуется накладывать на себя чары.

•••• Венефикти, полностью овладевший искусством порчи, может связывать демонов и управлять ими. Он умеет сам создавать inferнальные тексты, способные довести неподготовленного читателя до безумия, убийства или самоубийства, либо захватить контроль над его разумом и заставить выполнить какие-либо действия.

Специализации: изменение воспоминаний, создание запретных текстов

Фокусы: зеркала, огонь, запретные тексты

Диаболизм

Очернение веры

В своём сознательном стремлении к греху венефикти ищут любые возможности подчинять обитателей Ада, открыто бросая вызов Божьей воле. Почти неограниченные ресурсы, имеющиеся в распоряжении Красного Круга, позволяют призывать и использовать пойманных в ловушку Падших. У мага, владеющего этим Столпом, его значение не может превышать значение Познания Демонология.

• На данном уровне маг может чувствовать присутствие демонов на расстоянии и отслеживать их перемещения по оставленным следам inferнальных энергий. Он обретает интуитивное понимание Демонологии и способен узнать, когда и где был проведён ритуал призыва Падшего.

•• Маг умеет создавать как обереги и защитные чары против демонов, так и круги для их призыва. Он может вызвать демона с помощью Небесного или Истинного имени и обращаться напрямую к разуму Падшего. В присутствии демона маг способен узнать его Небесное имя. Кроме того, он может призывать энергии самой Бездны, обычно принимающие форму зловещего адского пламени.

••• Зная Небесное имя демона, маг может призвать его без предварительной подготовки, сотворив ритуал спонтанно. Маг также способен на время удержать демона в физическом мире, без необходимости во вместилище (один час за каждый успех на броске Столпа).

•••• На этом уровне маг может предпринять попытку по своему желанию изгнать демона обратно в Бездну, вне зависимости от силы последнего. Созданные им обереги от демонов действуют постоянно, равно как и защитные чары на небольшой территории; также маг способен распространить чары и на большую территорию. Он умеет создавать артефакты для призыва демонов, которыми может воспользоваться любой другой человек. Подобные «двери в

Бездну» рассчитаны на ограниченное количество применений (равное числу успехов на броске Столпа) и обычно приводятся в действие кровью.

•••• Достигнув подобного мастерства, венефикти способен призывать и изгонять демонов без ритуала, с помощью одного лишь Истинного имени. Он может повелевать адскими легионами, призывая в процессе ритуала через старшего демона всех подчинённых тому младших демонов. Кроме того, в присутствии Падшего маг способен узнать его Истинное имя.

Специализации: призыв демонов, защита от демонов

Фокусы: кровь, плоть, огонь, заклинания

Проклятие

Попрание правды

Красный Круг желает сохранить свои тайны и всеми силами поддерживает вокруг них завесу кощунственных слухов и откровенной лжи. Столп Проклятия позволяет магу постичь истины Божьего замысла, а также дарует умение искажать их, превращая правду в ложь и творя собственную правду.

• Венефикти овладевает умением чувствовать ложь и замечать чужие секреты. Маг может распознать обман и то, что скрывается за ним, а также понять, насколько продажен или честен тот или иной человек.

•• Маг способен тонко и незаметно искажать правду, вплетая в свои слова крайне убедительную ложь (что позволяет снижать сложность проверок Хитрости на 1 за каждый успех на броске Столпа, до минимальной сложности 4). Кроме того, венефикти может защитить свой разум от любых вторжений, направленных на его мысли, чувства и воспоминания (добавляя по одному кубу за каждый успех на броске Столпа к значению своей Силы воли или любой другой подходящей характеристике).

••• На этом уровне маг может оградить себя от чужих взглядов, оставаясь незамеченным даже в толпе, а также создать временную иллюзию, которая заставит окружающих видеть в нём другого человека. Эта сила аналогична эффекту Маски Тысячи Лиц, способности вампирской дисциплины Затемнение 3 уровня (см. «Тёмные века: вампир»).

•••• Маг способен становиться физически невидимым, а также может заставить других людей забыть о его существовании даже после неоднократных взаимодействий с ним. Он обретает умение создавать масштабные иллюзии, влияющие на всех, кто их видит.

••••• Венефикти может скрывать свою душу от других: его нельзя обнаружить с помощью магии. Он способен на время создавать ложную ауру, модификатор которой превосходит значение его Основания, и получать все сопутствующие преимущества.

Специализации: создание ересей, сокрытие истины

Фокусы: человеческая кожа, дым, вуали и маски

Примеры заклинаний

Клеймо скверны (Осквернение ••)

Маги Красного Круга умеют добывать самые сокровенные знания о конкретном человеке посредством простых физических манипуляций, а также могут оставлять свою метку в его узоре. Пометив таким образом цель, маг способен отслеживать её местонахождение. Как правило, подобные метки принимают форму богохульных символов или подозрительных родимых пятен, хотя тщеславный инферналист может оставить даже свои инициалы.

Система: каждый успех в броске Восприятие + Осквернение позволяет отслеживать цель в течение 15 минут до тех пор, пока она остаётся в радиусе мили (1,5 км) от заклинателя. По мере того как маг приближается к цели, притяжение и точность, указывающие на её местонахождение, возрастают. Если цель покидает обозначенный радиус, маг может определить лишь общее направление движения. Этот верно даже для тех случаев, когда цель вновь оказывается в зоне действия чар. По истечении указанного срока метка исчезает, хотя эффект можно продлить, если она наложена как постоянное заклинание (см. «Тёмные века: маг»).

Незаслуженный дар (Осквернение ••••, Порча •••)

Инферналист способен менять воспоминания цели, дополняя их несуществующими ранее сведениями. Таким образом в чужую память может быть внедрена информация о новой Способности, новые знания и опыт их применения. Это происходит столь естественно и незаметно, что цель не осознаёт происходящих изменений и не подозревает об отсутствии у себя указанной Способности в прошлом.

Система: цель получает один пункт Способности за успех, вплоть до максимального её значения у самого заклинателя. «Дары» такого рода постоянны, но имеют свою цену: за каждый пункт новой Способности цель теряет один пункт в другой Способности либо пункт постоянной Силы Воли.

Усказать Имя (Диаболизм •••••, Проклятие •••••)

С разрешения демона маг может отсечь слог его Истинного имени, делая бесполезными все тексты с изначальным именем и препятствуя попыткам призвать и подчинить демона. С помощью этого ритуала могущественные венефики ведут борьбу за власть и избавляются от врагов внутри Круга. Так, изменив Истинное имя и освободив чужого «домашнего демона», маг получает двойную выгоду: услугу от освобождённого и помеху противнику. Поскольку новое Истинное имя лишь немногим отличается от старого, его можно обнаружить

посредством исследований - данный ритуал эффективен, но отнюдь не всемогущ. Во многих отношениях это самое близкое, чего могут достичь смертные в попытке присвоить себе Слово Божье. Ходят слухи о ритуале, позволяющем изменить Истинное имя без согласия демона... но слухи порой возникают и на пустом месте.

Система: поскольку данная техника подразумевает союз между магом и демоном, обычные правила сотворения магии для неё неприменимы. Если маг достигает успеха, Рассказчику стоит представить это достаточно впечатляющим событием: в конце концов, падших ангелов переименовывают не каждый день. Тот факт, что маги Красного Круга используют подобную тактику друг против друга, наглядно показывает, сколь далеко они готовы зайти ради абсолютной власти.

Демон, добровольно позволяющий изменить своё Истинное имя, теряет пункт постоянной Решимости и может даже сменить Натуру или Порок. В ходе такой трансформации он утрачивает ещё одну часть своего ангельского прошлого и связи с той божественной предопределённой целью, для которой был создан.

Помимо прочего, маг, применяющий эту технику, должен пожертвовать пунктом постоянной Силы воли, чтобы превозмочь могущество Слова Божья. Лишь самые старшие из венефикти знают цену подобной гордыни.

Разрушить очаг (Осквернение •••••)

Искусные в разрушении и искажении узора Творения, венефикти способны опуститься до прямого уничтожения духовных источников других магов и гару. Эту зловещую технику они используют для осложнения жизни соперникам и для устранения конкурентов внутри самого Круга. Именно из-за неё о Красном Круге стало известно гару, когда некоторые из их каэрнов были осквернены демонической порчей.

Система: чтобы отравить один пункт Источника, каэрна или крэя, венефикти нужно набрать пять успехов. Эта техника всегда выполняется как продолжительное действие, и каждый бросок отражает один полный день волшбы (так, например, для отравления крэя третьего уровня потребуется не менее трёх дней и пятнадцать успехов). Однако венефикти могут объединять свои усилия и сообща воздействовать на одну цель, что позволяет в кратчайшие сроки запятнать даже могучий источник.

Крэй, каэрн или Источник, отравленный полностью, станет производить порченную квинтэссенцию до тех пор, пока не будет очищен. Для очищения потребуются немалые усилия, тщательная подготовка и время, чтобы исцелить нанесённый ущерб. За каждый пункт квинтэссенции, впитанный магом из порченного крэя или Источника, он получает одну единицу непоглощаемого летального урона. «Ядовитая» квинтэссенция всегда будет усваиваться в первую

очередь, до тех пор пока место не очистится полностью. Аналогичные правила применимы к каэрнам оборотней и Гнозису из них.

Персонажи, впитавши такую квинтэссенцию, излучают отчётливое ощущение скверны, способное привлечь внимание оборотней или Благословенных. И хотя гару не будут страдать от порчи, если только не станут использовать отравленный Гнозис, проведя достаточно времени в осквернённом каэрне, они пропахнут Вирмом - что может сделать их врагами в глазах соплеменников.

