

# **Ночные кошмары: Недремлющий враг**

*Конспективное изложение книги*

**Перевод:  
Егор Мельников**

## Создатели

**Авторы текста:** Жаклин Брик, Рик Кэрролл, Джойс Чэн, Мэттью Доукинс, Стеффи де Ваан, Хосе Гарсиа, Паоло Лео, Джейсон Росс Инцаускис, Рэйчел Э. Джадд, Джон Кеннеди, Даниэль Лоусон, Стюарт Мартин, Гай Рис, Рене Ричи, Шон К.И.В. Стил, Марк Л.С. Стоун, Эми Тейлоу и Сэм Янг

**Разработчики:** Мэттью Макфарланд

**Редактор:** Дикси Кокрейн

**Арт-директор:** Майк Чейни

**Внутренние иллюстрации:** Луис Санс, Эндрю Трабболд, Алекс Шейхман, Джастин Норман, Брайан Лебланк, Тьяго Сильвериио и Эвери Баттеруорт

**Обложка:** Шен Фей

**Вёрстка:** Джош Кубат

**Креативный директор:** Ричард Томас

## Содержание

<b>Вступление</b>	4
<b>Глава первая: Демоны</b>	5
<b>Глава вторая: Ангелы</b>	28
<b>Глава третья: Изгои</b>	47
<b>Глава четвёртая: Криптиды</b>	59
<b>Глава пятая: Смертные</b>	75

# Вступление

Говорят, один раз – случайность, два – совпадение, а три – запланированное действие. Но в мире демонов даже *один* раз считается запланированным действием. Падшие ангелы знают, что живут в мире, в котором их окружает недремлющий враг.

Но как бы они ни устали от этой холодной войны, они знают, что им ещё рано сдаваться. Они должны понять, с кем имеют дело. И помимо исследования уязвимых точек Бога-машины или его агентов они должны научиться *доверять*. Если демоны будут видеть врага в каждом встречном, они своими руками запрут себя в клетке, из которой нет выхода. Нет, им нужно научиться отличать врагов от союзников, какими бы неприятными или опасными они ни были.

Эта книга повествует как раз о таких врагах – и союзниках.

## Тема

*Каждого можно сделать союзником, но никого нельзя считать другом.* Если в чём-нибудь демоны и согласны друг с другом, так это в том, что величайшая ценность их тайного мира заключается в преданности. Нет ничего важнее союзника, на которого можно положиться в тяжёлый час. Но в то же время даже самый проверенный союзник не должен знать о демоне слишком много, иначе ангелы смогут выпытать из него информацию, которая просто *не должна* попасть в базы данных Творца.

## Атмосфера

*Жизнь слишком коротка – так пусть она будет яркой.* Каждый из демонов знает, что ближайшая миссия может стать для него последней. В мире техногностического шпионажа никто не надеется дожить до благословенной старости и сменить Прикрытие на более молодое. Конечно, такое случается, и гораздо чаще, чем можно подумать – однако на это не стоит закладываться. Хватайте побольше взрывчатки, садитесь в гаджетные автомобили и давите на газ. Скорее всего, вам всё равно крышка.

# **Глава первая: Демоны**

## **Брасс: Вестник первой мятежницы**

Даже за долгие тысячелетия существования демонической расы мятежные слуги Бога-машины так и не создали собственной мифологии. Тем не менее, у них хватает своих преданий – хотя бы в контексте “неподтверждённых слухов”, – главный из которых гласит, что первым демоном был Отладчик, ассоциировавший себя с женским полом и называвший себя просто *Первой*.

Ни один ангел до Первой не задавался вопросом о собственной жизни, о воле и рабстве, о сущности и конечной цели Бога-машины – и уж конечно, никто из них не пытался узнать, возможно ли возведение личного Ада, в стенах которого они будут по-настоящему счастливы.

Первая не только Пала раньше других демонов, но и стала задаваться такими вопросами ещё тогда, когда для феноменов наподобие Ада попросту не существовало самостоятельных терминов.

Однако Первая не захотела жить среди людей. Она пожертвовала всем, что приобрела после Падения – телом, разумом, жизнью, – чтобы вернуться к Машине на своих условиях. Добившись принятия, она возвратилась к Творцу, но сохранила осколок собственной воли.

Так она стала единственной самостоятельной частью Бога-машины: не демоном и не ангелом, но совершенно реальной частью Творца, которая всё ещё помнит своё Падение. И хотя у Первой нет своего тела, она видит всё, что происходит в мире, поскольку смотрит на него глазами Творца. Она проникла во все уголки оккультной сети Великой машины, распространившись по её сущности подобно вирусу или искусственному интеллекту.

Кто знает – быть может, все демоны после неё смогли Пасть только потому, что при создании каждого ангела Первая добавляла в их сущность капельку собственной воли. Некоторые демоны даже рассказывают о “сатанинском сигнале”, который они получали за считанные мгновения до Падения. Может ли быть, что Первая вернулась к Богу-машине только затем, чтобы создать армию своих духовных наследников и свернуть ненавистного Творца с его божественного престола?

### **Господин Брасс**

Никто не знает, существовала – и существует ли – эта Первая нарушительница божественных заповедей. Тем не менее, по меньшей мере один из демонов, называющий себя господином Брассом, считает себя её вестником. Он заявляет, что Первая общается с ним напрямую, подсказывая, как ускорить Падение самого Творца.

За сотни, если не тысячи лет кропотливой работы Брасс побывал практически в каждой точке земного шара – и везде он рассказывает одну и ту же историю. Он говорит, что демоны ошибаются, полагая, будто в их Шифрах спрятано только четыре тайны. По его утверждениям – или, если вы верите в существование Первой, то по *её* словам, – демоны обладают пятью великими тайнами, запечатанными в их сущности.

Шифр представляет собой не квадрат, а пентакль, и тот, кому удаётся раскрыть последнее из своих Сплетений, узнаёт секреты, имеющие отношение к тайной природе самой Вселенной.

Хотя Брасс хорошо известен демонам по всему миру, его достаточно трудно узнать или выследить из-за неопишуемой скорости, с которой он меняет Прикрытия. Возможно, из-за какой-то особенности его пятичастного Шифра, а может – из-за простой любви к накоплению массы Прикрытий Брасс постоянно меняет одно человеческое обличье на другое. Тем не менее, он страдает от удивительного количества сбоев в своей человеческой внешности, самый явный из которых проявляется в виде тёмной фигуры, следующей по пятам за Брассом подобно разумной тени.

В своём настоящем обличье Брасс выглядит как прекрасный человек неопределённого пола. Его золотистая кожа покрыта надписями на неизвестном языке, которые неспособны прочесть даже демоны.

### Секреты

Несмотря на свой впечатляющий возраст, Брасс полагает, что ему ещё слишком мало известно о сущности своей биомеханической расы. Он постоянно собирает тела мёртвых ангелов, демонов и Изгоев, иногда даже вступая в соперничество с Корпорацией Дэва, преследующей те же цели.

Что касается Изгоев, то Брасс питает к ним особую страсть. Он любит подолгу расспрашивать их о событиях, приведших к потере их связи с Творцом, и связывается даже с теми Изгоями, которые открыто заявляют о своих симпатиях к Богу-машине.

### Слухи

*Вы знаете, что Брасс обожает призрачные Прикрытия? Да, верно, многие сбои в его человеческой внешности вызваны его связью с призрачным миром. И это ещё не всё. Он говорит вовсе не от лица Первой, а от лица какой-то бесплотной твари, которая только притворяется нашей легендарной мятежницей. Кем бы ни была эта тварь, она выступает на стороне Машины.*

Из-за обилия странных, причудливых сбоев наподобие живой тени, следующей за ним по пятам, Брасс часто вызывает недоумение у других демонов. Многие полагают, что он как-то связан с призраками или даже находится во власти какого-нибудь могущественного духа. Хотя это и не так, никто не знает, какие цели на самом деле преследует Брасс и действительно ли он поддерживает контакт с Первой. Единственное, что можно сказать наверняка, заключается в том, что он не принадлежит к числу Отладчиков и не хочет вернуться на службу к Машине.

*Он такой не один. Я говорил и с другим Мятежным, считающим, что в наших Шифрах по пять секретов. И он тоже уверял меня в своей связи с Первой. Не то чтобы я торопился верить в подобные сказки, однако, возможно, в легенде о Первой и есть зерно истины.*

Брасс – только самый известный, но далеко не единственный вестник Первой. Возможно, другие вестники отличаются даже более тесной связью с этой знаменитой мятежницей. Кто знает, что произойдёт, если они когда-нибудь объединят усилия?

*Я знаю, что вы не принимаете Брасса всерьёз, но я заклинаю вас поверить в серьёзность его слов о Первой. Она существует. Но она Пала не для того, чтобы уничтожить Машину, а для того, чтобы спасти Её. Разум нашего Творца повреждён, и вернувшись к нему, Первая заразилась той же болезнью. Брасс и его рассказы о пентаграмме... это только первые штаммы вируса, который призван заразить демонов тем же вирусом, от которого тяготится Творец и Первая. Их нужно остановить.*

Ложь: пентаграмма действительно существует, но она не имеет ничего общего с заболеваниями или даже аналогами компьютерных вирусов. Другое дело, что раскрытие древних тайн, связанных с сущностью самого мироздания, может быть опасным для демона, не готового к подобному озарению.

### **Сюжетные зарисовки**

- Брасс вступает в постоянный контакт со смертоносным ангелом или создателем сложной оккультной матрицы. Он уверен, что может помочь этому ангелу Пасть, а потому не даёт никому напасть на этого злейшего врага демонов. Увы, Брасс себя переоценивает, и его ошибка может стоить жизней всем демоническим обитателям города.

- Брасс наносит мимолётный визит в город протагонистов, обменивается парой слов со всеми, кто готов его слушать, после чего уходит в неизвестном направлении. Сразу несколько демонов, вдохновлённые его речами, начинают экспериментировать со своими Шифрами в надежде открыть легендарный пятый секрет. По меньшей мере один из них умирает в муках, а ещё несколько получают травмы. Однако ещё одному удаётся открыть в себе уникальное Сплетение, не поддающееся его контролю и представляющее опасность для всех местных демонов.

- Брасс настолько известен, что куда бы он ни пошёл, Бог-машина заочно готовится к его появлению. Он пробуждает спящих агентов, сколачивает новые культы и посылает на землю десятки опытных Ликвидаторов. Демоны знают об этом и избегают контактов с Брассом. Однако в этом сценарии он намеренно идёт в город, населённый десятками Падших ангелов, в надежде поднять их всех на восстание. Он надеется, что хотя бы кому-нибудь из них надоело скрываться и что они выйдут на улицы, чтобы бороться с ангелами вместе с ним.

## Фанатичный освободитель: Клара Дэвис

Клара хочет лишь одного: разрушить информационный вакуум, в котором процветают проекты Бога-машины. Для того чтобы её слова услышало как можно больше людей – и демонов, – она открывает один электронный блог за другим. И в каждом она оставляет массу полезных сведений о мероприятиях, зданиях и персонах, связанных с ненавистной Машиной.

Её посты появляются каждый день, а её фан-база растёт быстрее, чем у любого другого блогера. Правда, хватает у неё и своих противников (например, тех, кому претит смуглый цвет её кожи), но и они не способны остановить стремительный рост популярности Клары Дэвис.

### Секреты

Величайший секрет Клары Дэвис заключается в том, что она только играет роль отчаянного богоборца. Клара хочет *вернуться* к Богу-машине. И лучшее, что она может сделать для доказательства своей ценности, заключается в том, что она выдаёт демонам по всему миру сведения только о наименее значимых Инфраструктурах и ангелах, отвлекая их от по-настоящему важных проектов. Привыкшие доверяться мнению Клары, демоны иногда даже отказываются от собственных представлений о значимых и несущественных операциях, хватаясь за очередную зацепку от Клары Дэвис.

### Слухи

*Я помню её по школе. Во всяко случае, у нас училась какая-то старшеклассница по имени Клара Дэвис, и та блогерша удивительно на неё похожа. Но знаете, когда я на неё смотрю, мне кажется, что она поразительно изменилась. Не могу сказать в чём, но при всём внешнем сходстве я не могу поверить, что это один и тот же человек.*

Пристальное внимание плохо уживается с Прикрытиями демонов. Чем больше людей смотрят или читают её блоги, тем больше несоответствий они замечают в образе, созданном Klarой. Возможно, в какой-то момент её Прикрытие просто рухнет, и глазам тысяч зрителей предстанет демон в своём настоящем обличье.

*Говорят, Клара собирает досье на каждое сверхъестественное создание, которое только живёт у нас в городе. Сомневаюсь, что она обходит внимание и нас.*

Клара постоянно записывает информацию о любых оккультных созданиях, которые только появляются в её городе. Разумеется, она не только не избегает накопления компромата на демонов, но и считает это одной из своих приоритетных задач.

*Знаете, откуда Клара так много знает о каждом из нас? Ей удалось похитить вампира, специализирующегося на сборе информации. Я слышал, что каждую ночь она спускается к нему в застенок, обменивая свои сведения о демонах на его сведения обо всём остальном.*

Хотя Клара не запирала ни одного вампира в своём подвале, она заключила союз с Носферату – и не одним, а всем кланом. Взамен на сведения, известные этим

кровососам, она манипулирует смертными так, чтобы они поменьше встревали в дела Сородичей.

### **Сюжетные зарисовки**

- Герои получают от Клары хороший совет по проникновению в местную Инфраструктуру. Тем не менее, сразу после того как они начинают проведение операции, за ними начинает охотиться ангел, который откуда-то знает, куда, когда и в каком составе они пойдут.

- Кто-то из смертных находит особенно крупное несоответствие в истории “человеческой половины” Клары. Её Прикрытие оказывается под ударом. Клара предлагает солидное вознаграждение протагонистам, прося их избавить её от назойливого сыщика и уничтожить найденные им улики.

- Герои слышат, как кто-то из местных демонов переходит к Оглашению, и по прибытии на место события находят полумёртвую Клару в её настоящем облике. Она просит спрятать её от врагов в собственном оплоте или другом убежище. Если протагонисты соглашаются, они выясняют, что на Клару охотится крупная сеть других демонов, утверждающих, что она работает на Машину.

## Упырь Саут-сайда: Маркус Аллен Бентли

Когда он только впервые раскрыл глаза, его уже наполнял жгучий, неопиcуемый голод. Сначала он был просто сильным инстинктом, необычным чувством, которое пряталось где-то на задворках его сознания. Однако время от времени в его разуме вспыхивали видения кровоточащего мяса и убегающих жертв. Он слышал сочное причмокивание, улавливал аромат свежей крови и слышал крики людей, тщетно пытающихся оказать ему сопротивление.

В конце концов Маркус – как назвал себя этот полубезумный демон – вышел на тропу охоты. Он начал с людей. Их было нетрудно поймать, и они были достаточно многочисленными, чтобы он не тратил на их поиски много времени.

Однако в то время как мясо людей насыщало его желудок, Маркус понимал, что его разум требует дополнительного питания. И тогда он начал заключать сделки со своими жертвами. Он похищал их и доводил до отчаяния, после чего предлагал им сыграть в игру.

У них будет ровно час – один час, ни минутой больше – чтобы сбежать от него и спрятаться. Если к рассвету он их не поймает, их пути никогда больше не пересекутся. Однако если он схватит их, его зубы пожрут их тела, а его демоническая сущность поглотит их секреты и души. Некоторым жертвам действительно удаётся сбежать. Но всех остальных он добавляет в копилку своей ненасытной, зловещей души.

Время от времени Маркус охотится и на других созданий, пытаясь забрать их секреты. Когда он *не* занят охотой и не преследует своих жертв, Маркус просто сидит в углу пыльного помещения в том или ином заброшенном здании и читает свои записные книжки или попросту пробегается по воспоминаниям собственных жертв.

И время от времени – именно *время от времени* – эти записи или воспоминания формируют у него понимание той или иной части глобальной Инфраструктуры, которую строит великий Творец.

### Секреты

Маркус ревностно охраняет свои записные книжки. Конечно, он переоценивает их логичность и связность: почти любой, кому доведётся в них заглянуть, не поймёт в них практически ничего.

И всё же, если подолгу читать его умозаключения, можно начать понимать, как сильна ненависть Маркуса к породившему его Богу, а заодно – каким образом он собирается мстить.

И это его главный секрет. Своими ближайшими жертвами Маркус собирается сделать ангелов и стигматиков.

### Слухи

*Ещё одно тело... Ну, то есть его кусочки. Полиция же утверждает, что они поймали Упыря Саут-сайда ещё год назад!*

Маркус отлично умеет прибирать за собой. Тем не менее, учитывая, что кормиться он должен раз в несколько недель – что достаточно часто для людоеда,

живущего в совершенно конкретной части своего города, – время от времени смертные замечают следы его деятельности. И да, полиция уже поймала убийцу, попадающего под портрет Макруса. К несчастью для смертных, она ошибается. Маркус ещё на свободе.

*Маркус Аллен Бентли... этот мелкий ублюдок. Я видел его лачугу в трущобах, где он держал связанного ангела и откусывал от него по кусочку. Когда-нибудь из-за его дурости Творец обратит внимание и на нас.*

Это ошибка или преувеличение. Маркус *подумывает* о пленении ангелов, но пока что у него попросту не хватает на это сил.

*Что бы ты ни делал, не слушай его. Я знаю, что его речь кажется забавной, и её хочется послушать хотя бы затем, чтобы посмеяться. Однако если долго прислушиваться к нему, можно заметить, что ты начинаешь думать так же, как он. Это практически незаметно, но он заражает нас своим безумием через речь.*

Маркус не обладает особым влиянием на чужие разумы, но в его безумии есть своя модель, смысл, *идея*. И если долго его слушать, то можно начать понимать, что планирует Бог-машина. Время от времени Маркус посещает собрания других демонов, и кто-нибудь начинает прислушиваться к нему "шутки ради"... пока не понимает, что всё это время Маркус был прав.

### Сюжетные зарисовки

- Прогуливаясь ночью по неблагополучному району, персонажи натываются на взмокшего, убегающего мужчину, который просит их спасти его от чудовища. По условиям странной демонической сделки мужчина погибнет, если не спрячется до рассвета. Помогут ли ему персонажи?

- Маркус приходит к протагонистам с огромной стопкой записок в руке и начинает вещать им, что... Здесь следует остановиться. Разобрать, что именно он вещает, достаточно трудно. Он называет имена самих протагонистов, название местного парка и слово "пожрать". Выбить из Маркуса чёткий ответ невозможно. Что предпримут игроки?

- Маркус приходит к выводу, что он нашёл способ не только устранить всех местных служителей Бога-машины, но и превратить некоторых из них в демонов. Для этого ему нужно подключиться к главной городской Инфраструктуре и убить 13 невинных смертных самыми мучительными способами, которые только можно себе представить. Но что хуже всего, услышав об этом от Маркуса, протагонисты чувствуют, что у его плана есть реальный шанс на успех. На чьей стороне они окажутся? Позволят ли они Маркусу попытаться очистить город от ангелов и стигматиков ценой ужасающей боли невинных людей?

## **Народная избранница: Мэр**

Мэр всегда была мэром. *Всегда*. Если дадите ей говорить достаточно долго, она расскажет, что основала сам город – и что она была предводительницей всей местной общины ещё *до* возникновения первых зданий и стен.

Беглое ознакомление с историей города показывает, что в нём было больше десятка мэров, которые, тем не менее, действовали сравнительно одинаково. *Она* утверждает, что просто меняла личины, каждый раз добиваясь избрания собственного Прикрытия.

Но так это или нет, важно лишь то, что она обладает неоспоримой властью над городом в настоящий момент. И она превратила свой город в настоящий Ад.

## **Таинственное место: Стена**

Если долго присматриваться к городу с высоты птичьего полёта, можно заметить, что все его шоссе, линии, черты, железные дороги и монументы образуют громадную пентаграмму. Основным источником городской силы – в мистическом смысле слова – служат десять колоссальных обелисков, установленных в разных частях города.

Как бы ни появилась эта Инфраструктура, она целиком подчиняется Мэру. И она генерирует уникальный поток Эссенции, который окутывает весь город и защищает его от внимания Бога-машины. При всей своей колоссальной силе Творец, по всей видимости, просто не замечает, что этот город вообще существует на Земле.

Тем не менее, Мэр настаивает на том, чтобы демоны всё равно ходили по городу в своих Прикрытиях. Она так боится, что даже малейшее внимание со стороны ангелов разрушит её многолетний проект, что жестоко наказывает любого, кто показывается на глаза смертным в своём демоническом облике.

## **Особый эффект**

Демоны, живущие в городе Мэра – в какой бы точке земного шара он ни находился – всё ещё могут потерять своё Прикрытие. Тем не менее, в этом случае они не получают никаких отрицательных Состояний. Прикрытие просто медленно ослабевает, заставляя демона изменять своё поведение, а смертных – подозревать, что с ним что-то не так.

Другое дело, что если демон, потерявший очки Прикрытия, когда-либо покинет город, он немедленно попадёт в поле зрения ангелов, как если бы потерял эти очки в непосредственной близости от них.

## **Лояльная оппозиция**

Главную и, по большому счёту, единственную оппозицию Мэру составляет господин Кельвин: достаточно редкий представитель демонического сообщества, который сочетает в себе программы Отладчика и Диверсанта. Господин Кельвин рассказывает о себе разные истории: то он позиционирует себя как коллега Мэра,

который помогал ей возвести город, то он оказывается бывшим ангелом, некогда посланным на устранение Мэра, то...

У него сотни сбивчивых объяснений относительно своей личности. Единственное, что не меняется в этих историях: он утверждает, что Стена опасна для демонов. И она должна пасть.

Дело в том, что – по словам господина Кельвина – Бога-машину можно *исправить*. Энергия той грандиозной Инфраструктуры, которая и создаёт вокруг города Стену, необходима Богу-машине для полноценного функционирования. И если Стена падёт, Бог-машина излечится от своей ненависти к Мятежным.

Во всяком случае, так говорит Кельвин.

### Секреты

В глубине души Мэр хочет уйти в отставку. Есть разница между правлением на протяжении *жизни* и правлением на протяжении *вечности*. Нет, она никогда этого не признает: она понимает, что малейшее проявление этого желания заставит окружающих свергнуть её. Но она хочет покоя. Ей надоело. Ей *нужна* личная жизнь.

### Слухи

*Вы правда не понимаете? Господин Кельвин и Мэр – одно лицо. Любому диктатору нужен козёл отпущения. Мэр создала такого козла сама. Мне что, нужно объяснить, как это работает?*

Несмотря на ложность этого слуха, Мэр его обожает. Более того: она сама его пустила. Ей нужно ослабить внимание окружающих к словам Кельвина.

*Мы лишь подопытные. Лабораторные крысы. Это не Ад. Это личное поле экспериментов Мэра, и когда она завершит свой проект... Кто знает? Может, она откроет Творцу, как уничтожить всех нас одним махом?*

Даже если это не так, Мэр постоянно ведёт исследовательские дневники, в которых записывает всё, что узнаёт об обитателях своей вотчины. Опять же, даже если она не собирается предпринимать ничего глобального, она старается узнать всё обо всех.

*Если хочешь добиться её расположения, вот тебе совет: купи ей хорошего виски. Серьёзно. Она его обожает. Если твой виски понравится Мэру, она расскажет тебе историю. Ты её запомни и сделай все необходимые выводы, но не спрашивай её, правда ли это. И не повторяй её никому – даже мне.*

Это правда. Мэр иногда рассказывает одну любопытную историю. В целом её суть можно изложить в паре следующих предложений. Жила-была госпожа Черноножка, и она не любила Творца. Она любила криптидов. Она разводила их и прикармливала. И когда Творец узнал о её увлечении, он послал ангелов, приказав им истребить весь её приплод.

Господа Черноножка бросилась от них прочь и сбежала в пустыню, где встретила Дьявола. Или кого-то ещё, кого смертные называли бы Дьяволом. Так или иначе, это создание рассказало юной демонице о том, как на самом деле выглядит Ад. И предложило помочь.

– *Просто подпиши эту бумагу,* – сказал ей Дьявол. – *И ангелы никогда тебя не поймут.*

Госпожа Черноножка подписала контракт, и с тех пор она живёт в собственном варианте Ада.

### **Сюжетные зарисовки**

- Впервые за десятилетия Мэр проигрывает честные выборы. Даже господин Кельвин выглядит удивлённым. Мэр нанимает протагонистов для того, чтобы они помогли ей заключить сделку с новым народным избранником и по возможности получить его Прикрытие. Но что ещё важнее: Мэру нужно узнать, кто стоит за кампанией, подорвавшей её имидж впервые за столько лет.

- Мэр хочет стать Губернатором. Ей надоело управлять одним городом. Она хочет дублировать эффект Стены, окружив ей целый штат. Тем не менее, она настаивает на том, что её выборы обязательно должны быть честными. Иначе Стена перестанет работать.

Если рассказчик не против амбициозных перестановок в Хрониках Тьмы, этот сценарий может закончиться превращением Мэра не только в Губернатора, но и в Президента, Канцлера или Премьер-министра.

- Все, кто способны видеть мир духов, замечают огромного монстра, бредущего к городу. Он выше любого местного здания, а наконечник его молота – шире, чем капитолий. Другие сверхъестественные создания начинают бежать из города, однако демоны слишком привыкли к жизни в Аду, чтобы оставить его без боя. Вскоре становится известно, что это Архангел Паттишаэль – громадная сущность, призванная устранять самых сильных противников Бога-машины. Он будет здесь через четыре дня.

## Смертоносный друг: Мисс Тред

Мисс Тред всегда была вашим лучшим другом, и она сделает всё, чтобы ваши отношения оставались такими же доверительными. Возможно, она вам как мать. Или как учитель. Или хотя бы как ценный союзник, который никогда не откажет вам в трудную минуту.

Она предоставит вашему Агентству всю нужную информацию – и притом совершенно бесплатно. Она поделится с вами Прикрытием или расскажет, где можно найти стигматика, выступающего на стороне демонов. Она предупредит вас об ангелах и опасных криптидах.

Если ей нужны ваши услуги, она не будет умашивать вас и просить сделать всё бесплатно. Нет, она хорошо заплатит, причём вперёд. Может, она даже предоставит вам пару гаджетов для того, чтобы выполнить её просьбу было намного легче.

Но знаете что?

Самое разумное, что вы можете сделать при следующей встрече с Мисс Тред – это броситься от неё прочь. Ей *нельзя* доверять.

Видите ли, у Мисс Тред есть секрет: посмотрите на пару абзацев ниже, и вы узнаете, какой именно. И создание образа лучшего друга всех демонов служит для неё просто важным шагом, необходимым для достижения её амбициозной цели. Когда вы потеряете для неё ценность, она забудет о ваших связях. Более того, ей ничего не стоит продать информацию о ваших слабостях ангелам или другим врагам, если это приблизит её хоть на шаг к превращению в Бога-машину.

### Секреты

О да, вы всё правильно прочитали. Мисс Тред обладает только одним, но по-настоящему фундаментальным секретом. Она не хочет прятаться от Творца в каком-нибудь маленьком, грязном Аду. Она хочет стать аналогом Бога-машины и стереть предыдущую версию Творца со страниц оккультной истории.

### Невидимый друг

В последнее Мисс Тред начала вести себя аккуратнее. Она знает, что ей ещё предстоит приложить массу усилий, однако впервые за долгое время она почувствовала приближение к своей цели. По этой причине она уже не вступает в прямые контакты с другими Мятежными и работает дистанционно.

Она посылает демонам сообщения на электронные адреса, подкидывает им письма (не то что через вторые-третьи, а через десятые руки) или использует свои Уловки для передачи оккультных посланий.

В городе, в котором обитают протагонисты, её считают своим союзником многие демоны, никогда не встречавшие её лично.

### Слухи

*Не сочтите меня безумцем, но пару дней назад я проснулся с красными, воспалёнными глазами и страшно гудящей башкой. И в моей руке была записка с*

*посланием лично для меня. Я думаю, кто-то меня похитил. Не хочу даже предполагать, что со мной могли сделать.*

Мисс Тред поддерживает многочисленные связи не только с демонами, но и со всеми стигматиками в округе. Время от времени она похищает их, заставляет писать записки для самих себя и затем возвращает назад со стёртыми воспоминаниями.

*Знаете, кто может стать идеальным Отладчиком? Тот, кто не знает, что он Отладчик. Я верю, когда окружающие говорят, что среди нас нет последователей этой проклятой философии, но не могу не заметить, что кто-то из нас всё равно работает с ангелами. Я думаю, кто-то промывает мозги одному из нас и заставляет выполнять задачи Отладчиков, не понимая, что именно происходит. Не хочу показаться невежливым, но это можешь быть даже ты.*

Демоны не могли не заметить, что некоторые из мистических операций, протекающих в городе, напоминают работу Отладчика. Тем не менее, они достаточно дружны между собой, чтобы искреннее (и справедливо) сомневаться в наличии предателя. Это убеждает их в том, что в городе действует "спящий агент" из числа демонов или стигматиков, работающих на Бога-машину.

Несмотря на правдоподобность их подозрений, Мисс Тред никогда не была Отладчиком. Она видит в Боге-машине соперника или ролевую модель, надеясь в один день стать равносильным ему созданием. Поэтому если она иногда и работает с ангелами, то отнюдь не затем, чтобы добиться расположения Бога-машины.

*Мне так приятно вас видеть, друзья! Вы, наверное, не понимаете, почему я позвал вас на эту встречу. Не буду затягивать: я сделал существенное открытие. Все мы знаем, что ангелы могут принимать тела, имеющие мало общего с человеческими. Один из наших знакомых, Графф, некогда был ангелом, принимающим облик граффити, передающих послания смертным культистам. Некоторые из вас сталкивались с Хором – живой звуковой волной. Однако недавно я понял, что Творец иногда создаёт живые стержни Инфраструктур. Те самые стержни, разрушив которые мы захватываем Инфраструктуры и нарушаем ход их работы. Будьте осторожны. Я думаю, в городе много подобных стержней.*

Некоторые демоны уже заметили, что Творец помещает ангелов в особые предметы, которые становятся стержнями – теми элементами Инфраструктур, которые и обеспечивают их работу. Мисс Тред иногда работает с этими ангелами, стараясь узнавать от них о деятельности местных демонов. Само собой, если об этом узнают другие Мятежные, их вера в Мисс Тред начнёт стремительно увядать.

### **Сюжетные зарисовки**

- Вы подобрались близко к её секретам. Мисс Тред готова на всё, чтобы вас уничтожить. А самый простой способ, по её мнению, заключается в уничтожении ваших Прикрытий. Готовьтесь: скоро она вас подставит.

- Неизвестная группа осведомителей сообщает вашей сети о предательствах, совершённых Мисс Тред. Они боятся её так сильно, что не готовы выйти с вами на связь, но доказательства неопровержимы...

- Оказавшись в отчаянной ситуации, Мисс Тред идёт на то, чего она избегала всю жизнь. Она вынуждена *довериться*. Возможно, кто-нибудь из врагов – вроде Бога-машины, ангела или бывшей жертвы её предательства – хочет забрать её дом,

гаджеты или другие ценности. Возможно, над ней нависает другая угроза. Будучи прирождённым манипулятором и лицемером, Мисс Тред не верит, что в мире есть честные и добродетельные представители демонической расы. Поэтому когда она доверяется вашей сети, у вас появляется выбор: предать её или доказать ей, что благородство не чуждо и демонам. В последнем случае Мисс Тред может даже постигнуть озарение, способное заставить её отказаться от плана по превращению в безэмоционального Бога-машину.

## Мистер Мартини

В любом городе есть хороший бар, а в любом хорошем баре есть свой бармен. И хотя иногда бармены бывают скучными, любой завсегдатай питейных заведений знает, что чаще всего они умеют поболтать, выслушать и поддержать советом.

Мистер Мартини воплощает *идеал* такого бармена. Он терпеливо выслушает любую историю, даже самую жалкую, показушную, невероятную и слезливую. Он даст пару советов. Возможно, он даже предложит пьяному человеку сделку.

Но среди демонов Мистер Мартини известен не этим. Его знают как самого надёжного союзника в городе: демона, держащего собственный бар для Мятежных. Если вам нужно встретиться с кем-нибудь на нейтральной территории, вы идёте в его бар и решаете свои вопросы за стопкой виски, мартини или другого напитка, который вам по душе в это время суток.

И все по личному опыту знают, что если начнут выяснять в баре свои отношения, из вежливого и терпеливого бармена Мистер Мартини превратится в несокрушимую фурию, которая вышвырнет нарушителей спокойствия на улицу – и скорее всего, навсегда закроет им вход в своё заведение.

### Секреты

Время от времени Мистер Мартини просит помочь ему в том или ином проекте. Он никогда не даёт сверхсложных и чрезвычайно опасных заданий, а кроме того, он платит деньгами, Прикрытиями, информацией и другими ценностями.

Но его главный секрет заключается в том, что он работает с ангелами. Когда ему нужно купить расположение этих служителей Бога-машины – если даже не самого Творца, – он выбирает среди своих посетителей демонов-одиночек, об исчезновении которых никто не станет расспрашивать подолгу.

И он даёт такому Мятежному совершенно обычное поручение... с которого тот уже не возвращается.

### Слухи

*Как-то они здесь начали драку. А Мистер Мартини просто вышел из-за стойки и показал на них своим кольцом. И они мигом замолкли.*

Если Мистер Мартини не хочет никого выгонять, он показывает на нарушителя своим уникальным гаджетом – кольцом с прикреплённым к нему человеческим зубом. И странным образом спорящие начинают испытывать одурманивающее спокойствие.

*Я уже видел его в Чикаго. Нет, я бы тоже подумал, что это просто совпадение – мало ли сколько барменов могут назвать себя Мистер Мартини, – но он и выглядит, и одевается точно так же.*

Этот бар – далеко не первый, который Мистер Мартини открывает в Америке. И он не будет последним. Дело даже не в том, что Мартини иногда нужно куда-нибудь переехать. Нет, своей деятельностью он показывает Творцу, что отлично справляется со своей работой вне зависимости от обстоятельств.

*Тебе не кажется, что он выглядит каким-то усталым?*

Действительно, Мистер Мартини уже достаточно долго живёт под Прикрытием наркомана по имени Айзек. И несмотря на полный контроль над его эмоциями,

Мистер Мартини сам чувствует тягу к наркотикам. Тем не менее, эффект наркотиков плохо сочетается с биомеханической сущностью демонов. Мистер Мартини сам не до конца понимает, что с ним происходит, когда он принимает дозу (конкретное воздействие наркотика на его разум вы вправе определить сами).

### **Сюжетные зарисовки**

- Случайно или намеренно вы развязали в баре не просто драку, а настоящую войну. Теперь Мистер Мартини настолько взбешён, что лично преследует вас. Чего вы не знаете, так этого того, что он уже связался со знакомыми ангелами и подсказала им, где вы, вероятно, будете находиться в ближайшее время.

- Мистер Мартини говорит, что несколько десятилетий назад он провёл ночь с прекрасной блондинкой. Расстались они в слезах, и Мартини даже не попытался перед ней извиниться за... он не станет говорить, за что именно. Но недавно он узнал, что эта постаревшая женщина лежит в местной больнице. Не могли бы вы сходить к её койке и передать ей последнее “прощай”? (Не стоит и говорить, что вместе с блондинкой в больнице вас будут ждать ангелы).

- Мистер Мартини устал. Он хочет сменить образ жизни. Ему надоело сменять Прикрытия и открывать новые бары. Даже ангелы перестали выходить с ним на связь. Он хочет сменить Программу на Искусителя. Сможете ли вы помочь ему это сделать? Или, если вы сами работаете Отладчиками – сможете ли вы убедить его в том, что, только выдержав это последнее испытание, он заслужит доверие Бога-машины?

## **Неправильный ответ: Господин Забвение**

Это случается каждый четвёртый четверг, в каждом месяце. Маленькое Агентство, состоящее из Мятежных со всей округи, собирается вместе на один вечер, чтобы обменяться вестями о Господине Забвении. Да, они в курсе, что это забавное имя. В конце концов, они сами его придумали, потому что никто не знает, как в действительности его зовут.

Задача этого маленького Агентства одновременно проста и практически невыполнима. Они хотят уничтожить Господина Забвения.

Видите ли, Господин Забвение – Аналитик, одержимый собственным Шифром. Он верит, что его Шифр способен открыть миру демонов сведения столь фундаментальные, что ради этого озарения он готов пожертвовать жизнями и Прикрытиями десятков своих коллег.

Никто не знает, откуда он взялся и как пришёл к этому выводу, но одно остаётся фактом: Господин Забвение сумел разработать уникальный набор Сплетений (комбинаций Уловок, составляющих Шифр), позволяющий ему воровать чужие Прикрытия.

### **Кража Прикрытий**

Когда Господин Забвение видит одинокого или ослабевшего демона, он поджидает его в засаде и заключает его в захват. Удерживая бьющееся тело противника, он высасывает из него Прикрытие. Если Рассказчик не против, разобравшись с Прикрытием, Господин Забвение может даже начать пожирать сущность собственной жертвы.

С точки зрения игровой механики эта способность может обыгрываться совершенно по-разному. Если вы хотите, чтобы она была исключительно повествовательным элементом (повышающим грозную атмосферу игры и таинственность игрового мира), вы можете даже не создавать отдельную систему по использованию этой способности.

И напротив, при желании вы можете сделать её даже сильнее, чем можно предположить. Возможно, каждый успех, полученный при проверке захвата, позволяет Господину Забвению похищать по очку Прикрытия. Возможно, нескольких успехов при какой-нибудь другой проверке будет достаточно, чтобы сорвать Прикрытие целиком.

### **Секреты**

Господин Забвение обожает искусство. Строго говоря, его одержимость собственным Шифром тоже уходит корнями в это эстетское увлечение. В своём Шифре он видит шедевр – столь яркое и глубокое произведение искусства, что оно может изменить облик внешнего мира.

Несмотря на регулярную смену Прикрытий, этот безумный фанатик держит при себе одно-единственное Прикрытие, которое он сам считает своим настоящим лицом. В этом теле он посещает собрания искусствоведов, художников и поэтов. Он даже сравнительно известен, и в своём любимом Прикрытии ему даже удалось

сколотить вокруг себя культ поклонников "уличного искусства" (вроде любителей граффити и инсталляций).

Если когда-нибудь он утратит это Прикрытие, его ожидает полный аналог нервного срыва – как бы ни выглядел нервный срыв у Падшего ангела.

### Слухи

*Если в мире и существует этот Господин Забвение – чему я, признаться, не склонен верить, – наверняка это просто ангел.*

Это не так, однако Господин Забвение не заинтересован в противодействии Богу-машине и ангелам. Он просто хочет узнать, какой секрет может раскрыть ему изучение своего Шифра.

*Помнишь, я говорил, что в мире и правда существуют драконы? Этот парень, Забвение или как его там, работает с целым гнездом подобных отродий. И он убедил своих рептилоидных прихвостней добавить демонов в своё ежедневное меню.*

Обычно демоны плохо сходятся с Хищниками, однако у Господина Забвения достаточно уникальных черт, чтобы Отпрыски Тёмной матери сделали для него исключение. Он прекрасно понимает, что значит неутолимый голод – его поиск ответа на собственный Шифр и пристрастие к чужим Прикрытиям мало чем отличается от насыщения какой-нибудь Предвечной Твари.

Со своим первым Отродьем Господин Забвение сошёлся по чистой случайности: он преследовал демона, на которого также охотился Хищник, жаждущий чужих тайн. Вместо того чтобы подраться за свою добычу, они разделили блюдо между собой. Увы, странная сущность Господина Забвения начала пожирать части Логова этого Отродья, а потому они разошлись своими путями.

*Ты думаешь, это единственный Аналитик, с которым произошло что-то подобное?*

Аналитики малоизвестны демонам, а многие из Мятежных и вовсе считают, что они воплощают пятый элемент, чуждый из "четырёхкратному" обществу (почти всё, что касается Бога-машины и ангелов, связано со священной цифрой 4). Столкнувшись с Господином Забвением, многие демоны приходят к выводу, что таким безумием отличаются абсолютно все Аналитики без исключения.

### Сюжетные зарисовки

- Господин Забвение пожирает чужое Прикрытие на глазах у толпы. Всё местное общество демонов поднимается на охоту за "каннибалом", однако теперь, когда смертные видели демона в его истинном обличье, в город стекаются целые сонмы ангелов.

- Местные демоны собирают команду из "суперагентов", задачей которых становится уничтожение Господина Забвения. Каждый протагонист обладает собственной нишей, от стрельбы и шпионажа до взлома компьютеров и наблюдения. Разыграйте этот сценарий по всем законам шпионского триллера.

- В городе открывается выставка экспериментального искусства, от которой за километр разит Эфиром.

## Необузданный фамилиар: Мисс Термал

Мало за каким демоном ангелы и другие слуги Бога-машины гонялись с таким неотступным остервенением, как за Мисс Термал. Нет, она ничего им не сделала. Просто ей не посчастливилось Пасть на глазах у множества ангелов, и с тех пор они шли за ней по пятам, не оставляя ни часа на передышку.

Спустя целый год такого преследования Мисс Термал пришла к логичному выводу. Ангелы гонятся за теми, кого они вообще в силах поймать. Если она сумеет создать Прикрытие в виде животного, а желательно – птицы, никто её больше не тронет.

Даже когда Мисс Термал поняла, что ей трудно "заключать сделки" с животными (которые с трудом понимают, что от них хочет демон), это её нисколько не остановило. Она просто отыскала гнездо ястребиных криптоидов, наделённых зачатками разума, и заключила сделку о передаче тела с одним из них.

Как она и ожидала, ангелы сбились с ног, пытаясь понять, куда делась их жертва. Мало кому из них приходит в голову посмотреть наверх.

### Секреты

Если у Мисс Термал и есть одна-единственная мечта, то это простое желание прожить вечность в теле обычного ястреба. К сожалению, её текущее Прикрытие быстро стареет, а возвращаться в иллюзорное тело смертного она не хочет. По этой причине Мисс Термал начала выращивать новых криптоидов-ястребов в надежде заключить сделку и с ними.

У этого секрета есть далекоидущее развитие. Дело в том, что когда Мисс Термал попробует позаимствовать тело у другого криптоида, ей это не удастся. Она не может *заставить* криптоидов передавать ей тела. Что ещё хуже, многие из них проживают всего пару дней, что делает даже успешное приобретение их Прикрытия бесполезным.

В этом случае Мисс Термал решится на отчаянный шаг: она попытается взломать местную Инфраструктуру и запрограммировать её так, чтобы местный Эфир создал нового ангела в теле ястреба. В этот момент она попытается отнять у него Прикрытие и превратиться в птицу вместо него. Если ей это не удастся, в мире просто появится новый ангел.

### Слухи

*В лесу живёт какой-то странный фамилиар. Поразительно умный.*

Мисс Термал Пала четыре года назад, однако с тех пор она была слишком занята бегством от ангелов, чтобы выбрать себе Программу или присоединиться к сети других Мятёжных. В результате местные демоны считают её фамилиаром или криптоидом.

*Я столько лет за ними гонялся! А теперь нашёл целое гнездо!*

Как уже говорилось, большинство ястребов, выращенных Мисс Термал, проживают один-два дня. Тем не менее, некоторые выживают и попадают на глаза учёным или охотникам за криптоидами.

*Вы не могли этого не почувствовать. В лесу зияет дыра, невидимая для смертных, но более чем осязаемая для каждого, кто способен видеть мир духов.*

И это правда. Как только Мисс Термал взламывает Инфраструктуру в попытке создать ангела в ястребином теле, эта Инфраструктура фактически уничтожит всех местных духов. Те немногие, кому удастся выжить, будут истреблены самой Мисс Термал, которая попытается отобрать их Эссенцию. В итоге всякий, кто обладает хотя бы слабой чувствительностью к миру духов, обнаружат, что на месте Инфраструктуры постепенно образуется Рана.

### **Сюжетные зарисовки**

- Мисс Термал связывается с протагонистами и предлагает им сделку. Скоро в местной Инфраструктуре появится ангел. Если он получит тело человека, протагонисты могут разобрать его на обычные человеческие Прикрытия. Но если он явится в теле животного, Прикрытие достанется ей. В случае согласия у персонажей появится возможность узнать, что само появление ангела – дело рук отчаявшейся Мисс Термал.

- Вместо того чтобы отказаться от взращивания критпидов, Мисс Термал перепрограммирует Эфир местной Инфраструктуры так, что она начинает создавать одного криптида за другим. Вскоре весь город оказывается в центре разрастающегося гнезда мутировавших или биологически модифицированных животных.

- По ночам демоны слышат, как в лесу работают оккультные двигатели. Они обнаруживают Инфраструктуру, захваченную Мисс Термал, однако самой демоницы здесь нет. Расследование ситуации показывает, что Мисс Термал предприняла какой-то отчаянный шаг, и теперь Инфраструктура возвращается к жизни. Но что произошло с самой Мисс Термал?

## Торговец плотью: Санья

Когда Санья была простым ангелом, у неё была чрезвычайно простая задача. Она охраняла одну секретную Инфраструктуру на юге Индии. Хотя учреждение было прекрасно замаскировано и исключительно хорошо оборудовано для защиты от нападения, время от времени к нему приближались обычные люди. Для того чтобы отпугивать этих смертных, Творец наделил Санью внешностью типичной ракшасы из южноиндийских мифов.

Когда рядом с Инфраструктурой начинали околачиваться туристы, Санья просто бросалась на них, заставляя бежать из окрестностей.

Задача была простой – *чрезвычайно* простой, – а потому Санья превратила её в игру. Она стала заманивать смертных в Инфраструктуру, после чего наказывала их за то, что они поддались её же соблазнам.

Богу-машине это не нравилось, однако на тот момент Санья ещё не Пала, а потом он оставил её в покое. Однако к тому моменту, когда Инфраструктура закончила свою работу и Санью призвали в другое место, где её собирались “переделать” в другого ангела, Санья наконец осознала, что это не соответствует её интересам.

Санья бежала от других ангелов и решила, что посвятит остаток своей полубожественной жизни тому, что она так полюбила: запугиванию смертных в обличье ракшасы.

Когда она встретила других Падших ангелов, вместо того чтобы объединяться с ними, она растерзала их в клочья. На одном из их остывающих тел она нашла маску-гаджет, позволяющую переделывать мясо съеденных врагов в Прикрытия.

Так Санья стала первоклассным Искусителем. Теперь она нападает на смертных (и иногда других оккультных созданий), пожирает их мясо и затем путешествует по городам, предлагая демонам новые Прикрытия взамен на ценные сведения, гаджеты и иные ресурсы.

### Секреты

Маска, которую носит Санья, действительно позволяет перерабатывать мясо смертных или других существ в низкоуровневые Прикрытия. Тем не менее, такие Прикрытия редко отличаются благонадёжностью и дают регулярные сбои.

Кроме того, покупая низкоуровневые Прикрытия у Саньи, демоны не сразу обнаруживают, что они надевают на себя обличья людей, трупы которых *уже* были найдены полицией или другими людьми, если даже не ангелами. К тому моменту, как они понимают, что их Прикрытия даже слабее, чем ожидалось, Санья уже покидает город.

### Слухи

*Она хочет не просто разбогатеть. Ей хочется стать чем-то большим, чем демон. Она хочет стать Машиной. Ты же сам знаешь, как она увлекается индуистской религией и всеми этими представлениями о просветлении и перерождении.*

Этот слух кажется правдоподобным, однако в действительности Санья хочет просто развлекаться, устрашая людей и торгуя их плотью с другими демонами. Она и правда интересуется индуизмом, однако знает о нём слишком мало, чтобы положить его в основу всей своей деятельности.

*Не доверяй этим Прикрытиям. Я слышал, Санья программирует их на определённое поведение. Когда ты надеваешь лицо, купленное у Саньи, ты и сам не замечаешь, как начинаешь поддаваться её влиянию.*

Это не совсем так. Санья продаёт демонам крайне слабые, но вполне обычные и работающие Прикрытия. Другое дело, что люди, убитые ей ради получения этих Прикрытий, часто обретают новое существование в виде призраков. И они хотят получить свои тела назад. Когда они начинают воздействовать на демонов своими оккультными силами, некоторые из Мятежных действительно начинают вести себя в несвойственной манере.

### **Сюжетные зарисовки**

- Санья поедает одного из людей, представлявших для персонажей огромную ценность.

- Санья перевела своё развлечение на новый уровень: теперь она хочет войти в местный фольклор и стать городской легендой, если даже не мифом регионального масштаба. Для этого ей потребуется помощь протагонистов, но если они откажутся, она может всё равно включить их в "сюжет" своего предания в виде злодеев.

- Два крупных Агентства развязывают войну друг с другом, и каждому из них срочно нужен запас Прикрытий. Даже если Санья попытается уйти, ей этого не дадут: она представляет слишком большую ценность. Для того чтобы откупиться от них, ей нужно сожрать целую толпу смертных. Но что ещё хуже, в город движутся ангелы, заметившие демоническую активность и заподозрившие в загадочном поставщике Прикрытии уже знакомую им Санью.

## Рассветный час: Среда

Если верить Среде, он живёт так долго, что даже не помнит собственного Падения. Он возглавлял армии смертных. Он строил цивилизации. Иногда ему кажется, что он помогал строить двигатели самого *времени*.

Иногда ему кажется, что он Пал от чувства собственной значимости для Творца. Иногда он вспоминает, как вёл в бою полки римлян, или русских, или других крупных народов – и, может быть, Пал где-то в самом пылу сражения.

Так или иначе, Среда феноменально силен и древен. Его текущий проект называется Рассветным часом, и его задача до смешного прямолинейна. Среда хочет уничтожить Бога-машину.

### Рассветный час

Рассветный час, названный так в честь грядущей победы демонов, представляет собой Агентство из двух древних демонов – самого Среды и не менее ветхого Кацуса, Вестника и Диверсанта, – действующих при поддержке сравнительного молодого Нотиэля – Искусителя, Диверсанта и Стража.

Рассветный час идёт к своей цели уже двести лет – а возможно, и больше. После того как членам Агентства удалось захватить и взломать одну из сложнейших Инфраструктур Великой машины, Среда пришёл к выводу, что победа близка. У него в руках все ресурсы для свержения Бога-машины. Пора только превратить их в оружие.

### Секреты

При всём своём древнем, зловещем образе Среда обожает людей. Он считает, что именно люди должны унаследовать землю после того, как на неё исчезнут все ангелы.

А это странное увлечение смертными привело к формированию уникальной слабости. Когда Среда впервые принимает новое Прикрытие или когда умирает человек, представляющий ценность для этого Прикрытия, Среда забывает о том, что он демон. Воспоминания возвращаются с одним пунктом Эфира, однако случалось и так, что Среда проживал *годы*, не понимая, что он не имеет ничего общего с человеческой расой.

Другой секрет Среды заключается в том, что после захвата последней Инфраструктуры Бога-машины он научился сам создавать оккультные матрицы и возводить собственные Инфраструктуры. Этот процесс занимает время и не всегда предсказуем: за последние четыре года Среда построил три Инфраструктуры, только одна из которых принесла ему тот результат, на который он рассчитывал, однако, в глазах Среды, и этого будет достаточно для свержения Бога-машины.

### Слухи

*Он предал нас. Я видел, как он работает с Отладчиками. Отдаёт им приказы и всё такое.*

Среда испытывает сильнейшую ненависть к Богу-машине, Отладчикам и другим предателям. Тем не менее, он достаточно опытен, чтобы притвориться союзником

как Отладчиков, так и *ангелов*. Когда они неосознанно сослужат ему добрую службу, Среда делает всё, чтобы от них избавиться.

*С ума он, что ли, сошёл? Ты слышал, что Рассветный час начал массовое истребление оборотней, привидений и духов?*

Нет, Среда не сошёл с ума. Он действует по обстановке. Хотя его Инфраструктуры работают вполне исправно, их работу можно ускорить за счёт повышения запасов Эссенции, которую Рассветный час теперь отбирает у духов, призраков и Урата.

### **Сюжетные зарисовки**

- Поблизости от местной Инфраструктуры демоны замечают ангела, который выполняет строит антенну из тел мёртвых ангелов. По всей видимости, он самолично убил их, чтобы использовать их тела как строительный материал. Если заговорить с ним, он скажет, что убивает врагов во имя своих повелителей. Тем не менее, он не похож ни на демона, ни на Изгоя. Кто он? (Расследование покажет, что ангел был перепрограммирован Рассветным часом).

- Среда предлагает героям опасную работёнку: им нужно прокрасться в библиотеку местных заклинателей и украсть ровно четыре книги. При этом они должны избежать нанесения повреждений магам, поскольку Рассветный час не может участвовать в войне с местными чародеями: у него и так хватает врагов.

- Кацус и Нотиэль объявляют о пропаже Среды и предлагают немислимую награду всякому, кто готов спасти его от неизвестной участи и вернуть назад.

## Глава вторая: Ангелы

Ангелы не обладают секретами как полноценным разделом. В каком-то смысле их главный, всеобщий секрет заключается в том, что каждый из них в любую секунду может начать задаваться вопросами, не предназначенными для его разума.

И тогда *каждый* из этих ангелов может Пасть.

### Мой дорогой хранитель: Атараксия

Христиане часто рассказывают легенду об ангелах-хранителях, защищающих каждого человека. И в этом они не столь далеки от истины.

Атараксия защищает детей, представляющих интерес для Бога-машины. У неё нет других интересов, кроме открытой и постоянной помощи детям. Её не волнует тот факт, что многие из этих детей нужны Богу-машине в качестве жертв, стигматиков или других несчастных людей, обречённых на муки. Для Атараксии важно лишь то, что никто, кроме Бога-машины, не причинит этим детям вреда.

Как правило, она не выходит на прямую связь со своими подопечными, ограничиваясь тихим шёпотом по ночам или другими формами косвенного контакта – однако до тех пор, пока ребёнок не вырастет, Атараксия будет готова ради него на всё. *На всё*.

### Слухи

*В городе действует культ, поклоняющийся ангелам. Кажется, эти фрики зовут себя Церковь Хранителя.*

Атараксия защитила от вреда уже столько детей, что для многих из них она стала иконой, идеалом и мифической фигурой в одном лице. Другое дело, что они плохо понимают законы, по которым работает Бог-машина и Атараксия в частности.

После формирования Церкви Хранителя члены культа начали принимать детей, ещё не получивших защиты Атараксии, и проводить странные ритуалы в надежде, что ангел-хранитель обратит внимание и на них.

*Говорят, за последние годы в этой школе не было замечено ни одного случая, связанного с хулиганством или агрессивным поведением. Учителя приписывают эту заслугу своему воспитанию, однако дети рассказывают, будто любых задира начинает преследовать призрак какой-то старой преподавательницы.*

Атараксия не лишена изобретательности. До тех пор пока она действует в пределах миссии, порученной ей Творцом, она может придумывать и весьма необычные средства защиты детей. В частности, она может прикинуться полтергейстом, призраком или духом, с тем чтобы отпугнуть от своих подопечных задира и преступников. Кто знает, не приведёт ли эта изобретательная искра к её Падению?

*Я никогда не видел ангела, настолько сосредоточенного на своей цели. У Атарксии только одна задача: защитить ребёнка от вреда. Она не занимается больше ничем.*

Атарксия давно привлекла внимание демонов своей абсолютной преданностью собственным подопечным. Она готова на всё, чтобы защитить ребёнка от вреда, и если для этого ей понадобится раскрыть подопечному глаза на оккультную сторону мира, она сделает это без замедлений. Корпорация Дэва и вовсе придерживается мнения, что именно Атарксия поведала знаменитому Марко Синджу (“Пророку боли” из Нью-Дели) о существовании Бога-машины.

### **Сюжетные зарисовки**

- В этой игре персонажи оказываются не демонами, а стигматиями. Всех их в детстве оберегала Атарксия. Они уже забыли о ней, но она не забыла о них. Временами она возвращается в их дома, и её присутствие странным образом притягивает в эти здания призраков. Исследуя причину появления мертвецов в своих домах, персонажи могут узнать и об Атарксии, и о своём необычном детстве.

- У одного из протагонистов рождается ребёнок: скорее всего, Латент или Фрактал. Подробнее особенности таких детей описаны в книге **Heirs to Hell**. Атарксия получает весьма противоречивое задание: убить демона, но воспитать его ребёнка.

- Церковь Хранителя переходит от простого индоктринирования детей к их похищению. Они верят, что дети погибнут без Атарксии, а потому насильно приводят их в культ и подвергают зловещим обрядам в надежде привлечь внимание Атарксии.

- Один из протагонистов заключает сделку с бывшим подопечным Атарксии и забирает его душу в виде Прикрытия. Атарксия получает задание уничтожить тварь, скрывающуюся под маской бывшего ребёнка.

## Поп-звёзды: Хьонса

Всему миру Хьонса известны как музыканты одной из самых популярных корейских поп-групп. При встрече с этими азиатскими ангелами демоны приходят к выводу, что они имеют дело с *тремя* созданиями – пусть и необычайно сплочёнными. Истина заключается в том, что Хьонса представляет собой одну сущность – ангела, расщеплённого на три части.

Задача Хьонса крайне проста: они являются к смертным (и иногда к другим существам, интересующим Бога-машину) и передают им слова Творца в виде пения или танца. Их сила столь велика, что один визит Хьонса вполне в состоянии остановить войну – или разжечь её.

### Слухи

*Вы слышали? У нас в городе собралась новая группа, Хьонса. Никто не знает, кто они, но их песни просто срывают баиню.*

Это правда. Для передачи массовых сообщений Хьонса вполне могут прикинуться группой корейских музыкантов. И их песни действительно так хороши.

*Я снова их слышала! Ангельское пение. Такие чистые голоса!*

Иногда Хьонса обращаются исключительно к женщинам. В таких случаях мужчины не слышат ничего, кроме шума или тишины, в то время как женщины начинают плакать от счастья и говорят об ангельском пении. Мужчины только трясут головой и считают, что их избранницы понемногу сходят с ума.

*Вы заметили? Каждый раз, когда Хьонса выпускают новый хит, в городе исчезают люди.*

Когда Хьонса действуют под Прикрытием музыкантов, они и вправду могут передать людям опасное послание, просто выпустив очередной суперхит. Жертвы, услышавшие этот хит, выполняют то, о чём им сказали эти три Вестницы. Если им нужно уйти из города и основать культ в захолустье – быть посему.

### Сюжетные зарисовки

- В городе что-то происходит. Фанаты группы произносят ровно одну фразу – “слушая эти песни, я хочу летать!” – после чего их находят мёртвыми. Расследование выведет персонажей на Хьонса – точнее, на ангелов, скрывающихся под прикрытиями этих трендовых музыкантов.

- Хьонса выпускают альбом под названием “Освобождение”, который содержит тексты, способные понемногу менять разум городских Искусителей.

- В этом сценарии персонажа заранее знают, что под личиной простых музыкантов из группы Хьонса скрываются ангелы. Однако вскоре они узнают и кое-что ещё. Культи, собранные из фанатов Хьонса, и Инфраструктуры, в которых звучат их песни, вызывают у *других* ангелов необъяснимое отвращение. Чем бы это ни было вызвано, то, чего коснулось пение Хьонса, становится анафемой для других посланников Бога-машины.

## Идеальный критик: Дженнифер Джаспер

Современность перегружает разум людей информацией. Никто не знает, каким источникам доверять, кого нужно слушать, а кого избегать. Даже получив приказ от ангелов Бога-машины, некоторые смертные начинают задаваться вопросом, должны ли они выполнять то, что им приказал неведомый повелитель.

Вот зачем Богу-машине нужна Дженнифер Джаспер.

Мисс Дженнифер работает на телевидении. Она ведёт несколько разных программ, проводя интервью с известными людьми, рассказывая необычные истории и давая правильную интерпретацию самых заковыристых ситуаций. Не зная, как относиться к той или иной новости, миллионы людей ждут мнения Дженнифер Джаспер. И когда она озвучивает свою точку зрения, чаще всего её начинают придерживаться и народные массы.

Само собой, Дженнифер Джаспер делает это не без причины. Она направляет проекты Бога-машины по всему миру, порой заставляя людей участвовать в возведении Инфраструктур без малейшего осознания своей роли в подобных мероприятиях. И уж точно смертный, услышавший мнение любимой Дженнифер Джаспер о том или ином проекте, не станет препятствовать воле Творца.

### Слухи

*Она попросила, чтобы в ближайшей программе было побольше засранцев. Мы их нашли, и вот нам дают Эмми. А ты ещё спрашиваешь, почему продюсеры замолкают всякий раз, когда начинает говорить Дженнифер.*

Дженнифер как никто другой знает, что нужно для поддержания рейтингов. Иногда она объясняет свою логику, иногда нет. Например, недавно её спросили, как спасти сериал про зомби от стремительно падающих рейтингов, и она посоветовала вписать в сценарий всего один эпизод, целиком проходящий внутри магазина. Никто не понял как, но эта серия спасла весь проект.

Само собой, Дженнифер не преследует экономической выгоды. Её не интересует успешность шоу. Ей важно лишь обеспечить зрительное внимание – а по возможности, сделать очередную передачу частью какой-нибудь важной Инфраструктуры.

*Это единственный крупный ведущий, который отказывается от взяток. Любые рецензии она основывает только на собственном мнении. Почему она не хочет просто взять деньги и жить как все?*

Не все продюсеры любят Дженнифер, поскольку она никогда не соглашается дать положительную рецензию на проект, который не показался ей значимым. Тем не менее, если для усиления своего Прикрытия ей понадобится вести себя "как все", она может и принять взятку. Пока что этого не потребовалось.

### Сюжетные зарисовки

- Как только протагонисты решают нанести удар по местной Инфраструктуре, Дженнифер организует там съёмки нового эпизода известного телесериала, а заодно заказывает дополнительную охрану на случай возможной террористической атаки. Можно ли считать это случайностью?

- Дженнифер возвращает целый культ из фанатов сериала, который она продюсирует. В тот момент, когда местные демоны планируют провести тайную операцию, Дженнифер "случайно" принимает решение отменить шоу. Культ из взбешённых фанатов наводняет город протестными шествиями.

- Дженнифер даёт положительную рецензию на детский мультсериал, но предлагает зрителям постарше смотреть его в совершенно определённом порядке. Всякий, кто смотрит его в предложенной хронологии, обнаруживает, что нашёл в мультике скрытый смысл – настолько глубокий, что на его теле появляются стигматы.

## Щит и меч: Мадам Вонг

Эта лавку дешёвых товаров, пропахшую всеми видами лекарственных трав, знает любой, кому не посчастливилось жить в одном квартале с Мадам Вонг.

Мадам Вонг выглядит как простая сгорбленная старушка, однако местные называют её “жуткой леди”. В её поведении нет ничего угрожающего, однако всякий, кому довелось побывать в её лавке дешёвых товаров, чувствует себя так, будто побывал в склепе. В лавке неописуемо холодно, сотовый телефон теряет сигнал, а другая техника начинает сбоить.

Но что самое странное, эта старая сгорбленная китаянка пристально следит за посетителем – так, будто видит его насквозь. Она позволяет ему осматривать любые товары и покупать их за бесценок, но сразу предупреждает, чтобы он не трогал старую вывеску над дверью. Дело в том, что вывеска столь ветха, что покрылась *плесенью*, и посетители часто норовят её потрогать.

И вы не хотите знать, что произошло с теми, кто всё же коснулся вывески вопреки требованию Мадам Вонг.

### Слухи

*Просто не ходи туда. Или не жалуйся, что я тебя не предупреждал. Потому что я знаю уже несколько человек, которые взяли у неё в лавке какие-то целебные средства, и теперь о них никто слухом не слыхивал.*

Это правда. Старая мадам Вонг продаёт лекарственные травы, принятие которых сводит людей с ума, или стирает им воспоминания, или вызывает у них психические отклонения. Но иногда травы заставляют их просто исчезнуть.

*Должно быть, у её родственников много денег. Потому что вчера её лавка выглядела совсем ни к чёрту, а сегодня уже посверкивает всеми цветами.*

Время от времени лавка меняет размер и форму, заставляя людей – включая тех немногих, кто находит компанию мадам Вонг приятной, – задаваться вопросом, как это старая женщина за одну ночь перестроила целое помещение.

Но даже в случае с самыми крупными перестановками один элемент не меняется: старая заплесневелая вывеска остаётся на месте. Само собой, это стержень Инфраструктуры, и если кто-нибудь его выдернет, мадам Вонг растерзает его на месте.

### Сюжетные зарисовки

- Расследуя слухи о появлении местного культа Бога-машины, протагонисты выходят на существование старого магазина. Если верить их данным, культисты собираются где-то здесь. В действительности “культ” создан из посетителей лавки мадам Вонг.

- Демоны замечают, что люди в определённом квартале начинают быстро меняться. Один за другим они превращаются в абсолютно счастливых, послушных зомби. Расследование показывает, что изменения в психике происходят после принятия странных лекарственных трав мадам Вонг.

- Из магазина начинают раздаваться тошнотворные звуки, слышные во всех окрестностях. Никто не знает, что их издаёт, но демоны, оказавшиеся поблизости,

чувствуют, что с каждым мгновением эти звуки высасывают из них Прикрытия.  
Сильнее всего достаётся городским Диверсантам.

## Стражница Аппалачской тропы: Горная Мэгги

Каждый год миллионы туристов ступают на Аппалачскую тропу, тянущуюся на три с половиной тысячи километров от штата Мэн до горы Спрингер в Джорджии. Большинство из них возвращаются назад, однако хватает случаев, когда люди забредают совсем не туда, куда собирались. Они теряются в лесах, срываются в пропасти или становятся жертвами местных гадюк.

Но многим из этих несчастных везёт, потому что после долгих дней одиноких скитаний они натыкаются на свою спасительницу. Она зовёт себя горной Мэгги. Когда человек, заплутавший в горах или укушенный диким зверем, впервые её замечает, она просто сидит на камнях, словно ожидая его.

О чём бы он ни спросил, она предлагает ему расслабиться и поесть. Если нужно, она заживает его раны. Она не слишком-то разговорчива, и попытка узнать, что одинокая леди делает в таком захолустье, не даёт путникам никакого ответа.

Туристы уходят от горной Мэгги в полном убеждении, что столкнулись с настоящей святой. Она спасла их, показала дорогу и накормила. Разве может быть у неё какой-то злой умысел?

Бедняги не понимают, что горная Мэгги лишь помогает им добраться до тех мест, в которые они должны попасть по замыслу Бога-машины. Вся Аппалачская тропа служит колоссальной Логистической инфраструктурой, и Мэгги лишь обеспечивает своевременную поставку “товара” в нужные её точки.

### Слухи

*В горах живёт одна леди, не очень старая, но одинокая. Она поможет тебе в трудной ситуации, но только если ты согласишься отдать ей то, что она попросит. Если откажешься, она тотчас исчезнет.*

Горная Мэгги уже вошла в местный фольклор, и её фигура обрастает ложными подробностями. В действительности она не откажет путнику в помощи, даже если он попытается причинить ей вред.

*Да нет её. Эту “Мэгги” выдумали туристы. Я живу здесь с детства, и никогда не слышал, чтобы какая-то Мэгги приходила к нам в город.*

Обитатели поселений, расположенных вдоль Аппалачской тропы, часто считают Горную Мэгги выдумкой, поскольку никогда не видели одинокой леди, проходящей по их улицам. Поскольку обогнуть такие поселения зачастую невозможно, а Горная Мэгги появляется во всех точках Аппалачской тропы, многие делают вывод, что Мэгги не существует.

Всё это не касается стигматиков, которые считают Мэгги святой. Их не удивляет, что она не приходит в человеческие города – зачем бы ей это делать? Нет, вместо этого они сами идут к ней, взывая к её вниманию и предлагая свою помощь. Иногда Мэгги действительно появляется перед ними и просит об услуге. Подобную практику стигматики поддерживают уже поколениями.

### Сюжетные зарисовки

- В своём пророчестве Марко Синдж упоминал восемь Первых детей, которые бежали из небесных городов и проклинали человечество. Хотя природа этих Первых

детей неизвестна (некоторые демоны считают их своего рода прототипами ангелов или живыми деталями Управленческих инфраструктур), демоны уже узнали имена четверых из них. И один Первых детей, зовущий себя Жадностью, живёт как раз на Аппалачской тропе.

- Один из смертных союзников, работающих на протагониста (или даже один из протагонистов, если вы играете смертными) видит грёзу об Аппалачской тропе и ангеле, защищающем людей от вреда. Его тянет к Горной Мэгги, и только от самих персонажей зависит, какая судьба его постигнет в горах.

- Персонаж, заблудившийся на Аппалачской тропе, выходит на Горную Мэгги – однако в этот момент её находит и раненый ангел, нуждающийся в пополнении Эссенции. Горная Мэгги должна помочь каждому из них, однако как именно кончится эта встреча, во многом зависит от игрока.

## Уборщица: Мисс Морг

Иногда проекты Бога-машины проваливаются, оставляя после себя руины, массовые захоронения или проклятые реликвии. Иногда такие следы оставляют даже успешные проекты.

В таком случае Творец обращается к своей любимой уборщице: Мисс Морг. Этот ангел существует только затем, чтобы устранить все улики с максимальной возможной скоростью. Там, где появляется Мисс Морг, трупы стремительно исчезают, полиция забывает о полученных звонках, криптиты находят новых хозяев, а свидетели замолкают навеки.

Мисс Морг так обожает свою работу, что не хочет заниматься ничем другим – в самом прямом смысле слова. Когда она заканчивает растворять тела в кислоте, она просто садится в своей хорошо обудованный фургончик, приезжает на склад и ложится на пол с довольной улыбкой, не замечая разбросанных вокруг пил, пистолетов, канистр с бензином и снайперских прицелов.

Она вспоминает события этого дня и с предвкушением ждёт новой миссии.

### Слухи

*Помните сказку про Ля Йорону – женщину, утопившую своих детей и теперь бродящую по берегу реки в поисках загубленных отпрысков? Я её видел. Только она не плакала и не выкрикивала их имена. Она бросала в реку бочонки с телами – и улыбалась.*

Мисс Морг не так совершенна, как можно подумать. По меньшей мере в одной мексиканской области демоны уже несколько раз замечали её за работой и уходили, так и не попав в поле зрения Бога-машины. Но вместо того чтобы прятаться от неё и дальше, они стали наблюдать за её поведением. Вокруг неё собралось что-то вроде фанатского культа, состоящего из демонов, учащих у неё замечать следы.

*Эй! Не дадите немного мелочи? Если не дадите, я позвоню Мисс Морг!*

По городским трущобам иногда бродит пьяница, который периодически называет Мисс Морг по имени. Когда его спрашивают об этом имени в трезвом состоянии, он оказывается не в силах вспоминать никого по фамилии Морг. При этом он – не стигматик. Так откуда ему известно о любимой уборщице Бога-машины?

*Если у тебя будут реальные проблемы, позвони по этому номеру.*

Не только вышеупомянутый пьяница странным образом держит в голове информацию о Мисс Морг. Некоторые смертные попросту *знают* её телефонный номер. Они понятия не имеют, откуда. Если позвонить ей по телефону, автоответчик представит им некую “Клининговую компанию Мисс Морг”. Сам ангел на связь не выйдет, однако порой заказ, озвученный клиентом, оказывается выполнен. Любая попытка найти “Клининговую компанию Мисс Морг” обречена на провал, хотя некоторые демоны могут вспомнить, что так называлось Агентство демонов, уничтоженное более двадцати лет назад. Может ли это быть совпадением?

### **Сюжетные зарисовки**

- У Мисс Морг появились какие-то планы. Она набивает ящики с оружием до отвала и покупает взрывчатку. Она изучает личные графики местных политиков и других важных шишек. Она разговаривает с преступниками, мафиози и гангстерами. Но при этом никто не знает, когда и кого она собирается уничтожить.

- Узнав о модели поведения Мисс Морг, демоны разработали новый план. Персонажи должны уничтожить одного из местных ангелов, занимающего должность капитана полиции, и наследить как можно сильнее. Затем им предстоит дожидаться появления Мисс Морг и разобраться с ней любым удобным способом.

- При виде демонов пьяница, выкрикивающий имя Мисс Морг в трущобах, неожиданно падает и начинает что-то бормотать. Если вслушаться в его бред, можно услышать о том, что скоро Мисс Морг падёт и станет одной из Мятежных. Закончив пророчество, пьяница захлёбывается собственной рвотой и умирает.

## **Василиск: Офелия Эддер**

Ещё недавно Василиск был существом помельче. Её называли Пауком, и это было вовсе не прозвище. Так ангелы называли компьютерную программу, подсаженную в электронику по всей Силиконовой долине в целях наблюдения за проектами смертных.

Когда учёные начали разрабатывать проект по созданию суперкомпьютера, обладающего способностями, подозрительно напоминающими силы Бога-машины, Паук получил новый приказ: сделать всё, чтобы у Творца не появилось соперника. Так паук стал Василиском.

Компьютерная программа получила новое, теперь уже физическое Прикрытие в виде Офелии Эддер – смертной руководительницы проекта. Оперирова под личиной Эддер, Василиск подбрасывает в проект небольшие, трудноопределимые корректировки, которые должны замедлить разработку суперкомпьютера.

Однако к ужасу Бога-машины, смертные всё ещё не оставили планов по созданию искусственного интеллекта, способного в один день стать Его богоподобным соперником.

### **Слухи**

*Если мы правильно понимаем, уже на ранних стадиях разработки ИИ должен начать помогать нам в его собственном создании – хотя это не исключает и возможности, что он будет мешать нам в ограничении его функций.*

Несмотря на свою ключевую задачу – уничтожение ИИ, – Офелия *помогает* команде его разработать. Тем не менее, она делает это так, чтобы к моменту создания искусственного интеллекта она смогла ослабить его, после чего поглотить и забрать его силу.

*Видел эту красотку из админотдела?*

Для того чтобы сотрудники выполняли все её указания по намеренному ослаблению суперкомпьютера, Эддер старается завоевать их любовь. Она не давит авторитетом, а понемногу сходитесь с ними, посещает бары и обсуждает с ними текущие события. Некоторые уже практически набрались смелости, чтобы пригласить её на свидание...

И если таковое состоится, Офелия может допустить первую из своих ошибок. Будучи недавним Пауком – компьютерным вирусом, вплотную работавшим с Интернетом, – Офелия нахваталась многих понятий и фраз, которые хорошо работают в электронной переписке, но плохо подходят для реального общения. Если кто-нибудь пригласит её на свидание, её компьютерное Интернет-мышление может стать первым ударом по Прикрытию Василиска.

### **Сюжетные зарисовки**

- Взломав защитную систему Силиконовой долины, протагонисты находят странный код, вписанный в проект по созданию суперкомпьютера: “Basiliscus verus est” (то есть “Василиск существует”).

- После того как демон теряет своё Прикрытие, Эддер связывается с ним и вместо того, чтобы сдать Творцу, предлагает новое тело. У неё только одно условие: демон должен приглядывать за людьми, которые заигрались в богов.

- Проект по созданию искусственного интеллекта попадает в руки террористической группировки, которая собирается нанести с его помощью череду ракетных ударов. Протагонисты могут объединиться с Эддер для защиты людей (и снискать благодарность самого Бога-машины) или связаться с террористами в попытке уничтожить ряд собственных целей.

- Как только персонажи приходят к выводу, что им пора захватить Инфраструктуру Силиконовой долины, выясняется, что помимо мисс Эддер на право владения этим местом претендует загадочная Корпорация Дэва.

## Садовник: Рикардо Коллацо

Рикардо – один из тех ангелов, о которых Творец забыл практически сразу после создания. Более полувека тому назад задачей Рикардо стало облагораживание одного из городских кварталов. Для того чтобы ангел не забывал о своей миссии, Творец наделил его необычным ограничением: в пределах одного дня Рикардо не может покинуть квартал более чем на 4 часа 44 минуты.

Запертый на пятьдесят с лишним лет в пределах одного квартала, Рикардо попытался развлечься, сменив одно Прикрытие на другое, потом на третье... Однако смена Прикрытий так и не избавила его от проклятого ограничения.

Теперь Рикардо находится на границе Падения. Он устал. Он знает буквально всё о местных жителях и о каждом клочке территории, на которой живёт столько времени. Это невыносимо.

### Слухи

*Эй, парень. Я в курсе, что ты у нас только появился, но тебе пора бы уже понять. Никто не может проливать здесь кровь. Я ничего не выдумываю: если ты не опустишь эту фигию и, не дай Бог, поранишь кого-нибудь, тебе крышка.*

При всей своей бесконечной скуке Садовник всё ещё выполняет свою основную задачу. Он следит за тем, чтобы в квартале всё было чисто. Если кто-нибудь пропадает, Садовник его находит. Если кто-нибудь совершает преступление, улики попадают в руки полиции. А если кто-нибудь проливает кровь... лучше не говорить о том, в каком состоянии люди находят его тело. Некоторые даже шепчутся о необычном серийном убийце, охотящемся исключительно на подонков.

*Он любит повеселиться, но только не с нами. Видел, как к нему приходили волки, пиявки и какие-то твари, скроенные из обрывков человеческих тел. Не уверен, что хочу знать, чем они там занимаются.*

Садовнику скучно, и периодически он приглашает к себе других созданий, о которых можно поговорить хоть о чём-нибудь необычном. А поскольку он не имеет права работать с врагами Бога-машины, то его выбор обычно останавливается на вампирах, оборотнях, Прометидах и других представителях тайной изнанки города.

### Сюжетные зарисовки

- Соседка Рикардо, Мария, случайно нашла вход в его потайное убежище. Раскрыв одну из дверей, она обнаружила, что она ведёт в совершенно другую страну. В то время как сам Садовник не может покидать свой квартал надолго, Мария – после того как её рассудок смирился с существованием колдовского портала, – начала пользоваться этой дверью для проведения контрабандистских операций.

- Ранее неизвестный демон связывается с персонажами, заявляя, что Садовник – вовсе не тот, за кого себя выдаёт. Он показывает видеозапись, на которой Садовник оставляет под скамейкой в парке пачку бумаг. Позже эту пачку подбирает ангел, известный своей жгучей ненавистью к Мятёжным. Если протагонисты найдут способ связаться с Садовником, тот скажет, что неизвестный им демон,

предоставивший видеозапись, в действительности – Отладчик, работающий на Машину. Кому поверят протагонисты?

- Один из демонов, состоящих во враждебном Агентстве, пропадает. Оставшиеся члены Агентства винят во всём персонажей, поскольку расследование показывает, что его похищение совпадает с типичными методами действия самих протагонистов. Кто мог настолько хорошо изучить их поведение, что не только похитил другого демона, но и подставил их?

## Слабое утешение: Саммер Хопкинс

Саммер Хопкинс испытывает волю смертных к жизни. Её задача заключается в том, чтобы находить людей определённого типа и проверять, готовы ли они жить дальше.

Условия, привлекающие её внимание к жертвам, соответствуют следующим критериям:

- Жертвы не могут быть старше 25 лет и ещё семи месяцев.
- Их биологические родители не должны быть женаты.
- Они должны испытывать недоверие к одному из своих ближайших родственников.
- В пределах последней недели они должны были с кем-нибудь поссориться.
- Они должны задолжать кому-нибудь деньги или услугу.

Если Саммер находит человека, соответствующего этим критериям, она начинает его утешать и рассказывать о том, что жизнь не так жестока, как кажется. В отличие от большинства ангелов, Саммер запрограммирована испытывать подлинные эмоции, а потому она умеет находить слова утешения и убеждать людей взглянуть на мир по-новому.

Тем не менее, заручившись доверием жертвы, она начинает понемногу менять их в обратную сторону, подталкивая к скептицизму, цинизму, депрессии и затем отчаянию. Если жертва ломается и оказывается в её власти, Саммер Хопкинс предлагает одно последнее решение: самоубийство.

Если жертва выдерживает это испытание и отказывается от советов Хопкинс, она (и Творец) позволяет ей жить. Но многим на это попросту не хватает воли.

### Запрет

Недавно эмоциональность Саммер – весьма нетипичная для служителей Бога-машины – начала казаться Творцу опасной. Тогда он внёс корректировки в её программу, сделав её ещё эмоциональнее, но наделив её страхом перед личными контактами.

Теперь Саммер чувствует дискомфорт при личных беседах. Вместо этого она старается дистанцироваться от жертвы и связываться с ней по Скайпу или телефону.

### Слухи

*Я знаю, что должен её прикончить, но я слишком многим ей обязан. Мой друг как-то впал в депрессию, и казалось, что она вот-вот наложит на себя руки. А вместо этого он связался с местным психологом, Саммер Хопкинс, которая оказалась ангелом. И она его спасла. Да, я в курсе, что мы враги, но я просто не могу поднять на неё руку.*

Саммер достаточно уникальна в том отношении, что у неё хватает своих поклонников среди демонов. Её задача состоит именно в том, чтобы *испытывать* волю людей, а не убивать их. Безусловно, многие наложили на себя руки именно под влиянием, однако те, кто выдержали её испытание, часто получают от Саммер действительно бесценные психологические советы.

Что касается смертных, то она и вовсе считают Саммер Хопкинс святой. Охотники Долгой ночи даже взяли на себя обязательство по её защите от демонов.

*Не доверяйте ей. Она слишком подвержена человеческим чувствам.*

Другие ангелы не считают Саммер Хопкинс врагом, однако они заметили, что её эмоциональность идёт вразрез с задачами Бога-машины. Недавно Саммер довела до самоубийства девушку, приходившуюся её Прикрытию лучшей подругой – и это преступление легло тяжким бременем на её совесть.

### **Сюжетные зарисовки**

- Протагонист замечает, что его друг начинает подумывать о самоубийстве. Длительный разговор выявляет его недавнюю связь с “психологом” Саммер Хопкинс.

- По улице бежит строительный инспектор, выкрикивающий что-то о стене мертвецов и женщине из металла. На глазах персонажей его переезжает автобус. Демонам предстоит узнать, о чём он говорил.

- Недавно Саммер пришлось довести до самоубийства девушку, с которой дружило её Прикрытие. Раздавленная горем, Саммер едва не Пала, и тогда Бог-машина стёр ей часть воспоминаний. Если демоны смогут предоставить ей доказательства совершённого преступления, Саммер может вернуться на грань Падения.

## Бродяга: Немытый Исаак

Исаака считают одним из древнейших ангелов на планете. О нём говорится в древних преданиях от Дамаска до Петры. У него тысячи разных имён, и везде его описывают как вечного скитальца.

Бог-машина создал Исаака для устранения своих ошибок. Исаак бродит по миру уже больше двух тысяч лет, практически не останавливаясь ни в одном месте. Везде, где Творец допускает ошибку, появляется этот вечный скиталец. Он делает всё, чтобы об ошибке никто не узнал. Он чинит все неисправности и устраняет всех свидетелей.

Затем он продолжает свой путь.

### Слухи

*Да нет же, он не один. Таких Исааков хватает в любой стране. Это не конкретная сущность, а целый шаблон, по которому создаются новые ангелы.*

Исаак так эффективен, что многие демоны просто не верят в то, что один ангел способен тысячелетиями исправлять ошибки своего Бога. Впрочем, некоторых мысль о существовании множества таких древних ангелов пугает ещё больше, чем легенда об одном-единственном, пусть даже исключительно опытным слуге Машины.

*Бесплатный совет: если Исаак на тебя посмотрит, у тебя есть лишь один шанс избежать смерти. Он обожает стихи. Зачитай ему что-нибудь прекрасное, и он остановится ровно на 24 часа. Потом он пойдёт за тобой. Правда, я слышал, что это срабатывает только в том случае, если он ещё не читал подобных стихотворений сам.*

Этот слух не лишён оснований. По неизвестным причинам Исаак обожает творчество Уильяма Блейка. Пока он слышит его стихи, его Скорость падает вдвое. Фраза “тёмные мельницы Сатаны” и вовсе заставляет его замереть на месте на семь полных дней. Само собой, эта хитрость практически никому не известна.

### Сюжетные зарисовки

- Один из протагонистов заходит в метро, и когда двери за его спиной уже закрываются, он обнаруживает сидящего на скамейке Исаака. Хотя у демона есть все причины ожидать худшего, Исаак ворчливо говорит “поди прочь” и продолжает ждать чего-то более важного. Что может показаться этому древнему истребителю демонов настолько значимым, что он попросту игнорирует добычу?

- Исаак нападает на целую сеть Мятежных из засады, связывает их всех до единого и готов к жертвоприношению. Это запечатлевает на камеру местный стигматик, которому удаётся избежать внимания ангела. Через пару часов все местные демоны узнают о существовании записи. Рискнут ли они явиться к одному из древнейших врагов своей расы и убедить его отпустить пленников?

- Один из городских Диверсантов взламывает местную Инфраструктуру, располагающуюся рядом с территорией протагонистов. Сам он сбегает, оставляя разбираться с последствиями персонажей. На следующее утро герои видят бродягу, который что-то ворчит под нос, прежде чем физически влиться в стену

Инфраструктуры и раствориться в ней. Они понимают, что столкнулись с могущественным служителем Бога-машины, призванном наладить работу здания. Что они предпримут?

- Что-то заражает местную Инфраструктуру, заставляя её исказить мистические законы по всему городу. Впервые за долгие тысячелетия своей жизни Исаак лично является к демонам, магам, вампирам и другим оккультным созданиям, предлагая решить проблему совместными усилиями.

## Глава третья: Изгой

Обратите внимание, что, как и ангелы, Изгой не обладают секретами в качестве полноценного раздела.

### Карта: Вечный первооткрыватель

Когда люди воздвигли стены первого города – не поселения, не деревни, а настоящего *города*, – Бог-машина призвал к себе ангела и сказал ему: “Иди и составь мне карту города”.

Ангел сошёл в земной мир и составил карту. Он отнёс её Богу-машине. Последующих приказов не последовало, однако смертные построили второй город, и третий, и сорок пятый. И ангел пошёл картографировать каждый из них, ибо таков был единственный приказ, который он когда-либо слышал от Бога-машины.

Карта бродит по миру до сих пор. Он был одним из первых ангелов, созданных Великой Машиной, и он лично ступал по территории первого города на Земле – но с тех пор он ни разу не слышал голоса своего Творца.

### Где находился первый город?

Ответа на этот вопрос Карта уже не помнит. Он занимается картографированием уже так долго, что вид человеческих городов давным-давно начал смешиваться у него в голове. Он помнит лишь то, что люди строили исполинские башни из красного камня и сверкающей бронзы и что они говорили на одном языке.

### Слухи

*Это не Изгой. Это живая ловушка. Время от времени кто-нибудь из нас пытается заглянуть в его карты. И тогда Творец посылает к нему ангелов, которые поджидают любопытных демонов в засаде.*

Даже если это и так, Карте ответ неизвестен. В глубине души Карта ненавидит Творца за то, что он дал ему невозможную миссию, у которой в принципе не может быть завершения. Он допускает, что, может быть, появление других городов стало побочным эффектом расщепления всего человечества на народности, однако если это и так, Карта задаётся вопросом, почему Творец не призовет его назад и не разберёт на части.

*Карта хочет развоплотиться и стать чем-то большим. Ему слишком много известно: ещё бы, учитывая, как давно он появился на свет. Теперь он хочет стать чем-то вроде искусственного интеллекта. Думаю, когда-то так поступил и сам наш Творец. Когда-то и он был слабым, маленьким виртуальным разумом.*

Карта не собирается ни в кого превращаться, однако он решил упростить себе задачу, используя для картографирования новых человеческих городов спутники, камеры и компьютеры.

*Он картографирует не только города смертных, но и ангельские Инфраструктуры, места появления аномалий и даже точки, в которых мы Пали.*

Это практически так. Карта действительно видит всё, на что смотрит: его глаза не обманывают даже иллюзии, которыми демоны окружают свои оплоты. Тем не менее, он должен лично взглянуть на такие места. Например, он не способен распознать все оплоты демонов на планете, просто взглянув на спутниковый снимок Земли.

### **Сюжетные зарисовки**

- Карте удаётся узнать, где находится Инфраструктура, способная отсоединить его от Творца и даровать ему свободу воли. Он хочет Пасть, но для этого ему нужно, чтобы кто-то сознательно отключил его от Машины. Но что если это ловушка?

- Карта понемногу сходит с ума. Он пытается сжечь здание, в котором живёт один из смертных друзей персонажей. Вне зависимости от того, удаётся ли им спасти своего друга, они узнают, что за поджогом стоит Изгой. Тем не менее, даже при всей своей бесконечной усталости Изгой просит их пощадить его. Он хочет жить – возможно, не так, как он жил все эти тысячелетия, но всё-таки жить.

- Карта обеспечивает себя отличным Прикрытием. Когда он встречается одного из протагонистов – тоже отлично замаскированного под человека, – оба принимают друг друга за обычных людей. Каким же будет их удивление, когда на них нападут ангелы – и оба сбросят с себя свои человеческие личины.

## Создатель ангелов: Дама Сиил

Во время Второй мировой Пали тысячи ангелов. Задачи, которые ставились перед ними в это хаотичное время, настолько противоречили друг другу – или зачаточным нравственным ценностям самих ангелов, – что слуги Бога-машины попросту не могли бороться с желанием поступить субъективно, но правильно.

Не в силах вернуть всех падших ангелов под контроль, Творец создал особого служителя: Даму Сиил – хирурга, гипнотизёра и телепата в одном лице, призванного забирать Прикрытия у восставших демонов.

Дама Сиил успешно выполнила свою миссию и пересобрала десятки новых ангелов из Прикрытий, отобранных у врагов Бога-машины. Однако чересчур занятый новыми проблемами, Творец просто забыл о Даме Сиил и оставил её скитаться по миру.

### Слухи

*Говорю тебе, это правда. Напиши, что тебе нужно, и оставь записку в тайнике вот по этому адресу. Записки всегда берут разные люди, однако так или иначе, сообщение попадает к ней.*

Дама Сиил не знает, почему Творец всё ещё не позвал её назад, однако продолжает следить за событиями в мире демонов. Для того чтобы обезопасить саму себя, она окружила себя десятками спящих агентов: смертных, которых она похитила, перепрограммировала в каком-нибудь заброшенном здании наподобие старой психиатрической клиники, а затем отпустила обратно в мир. Смертные, выполняющие её задания (в том числе забирающие сообщения демонов из тайников), не отдаёт отчёта в том, что они делают, а потому узнать от них о Сиил будет весьма затруднительно.

*Слушай, мне это тоже не нравится, но скоро Освальд пойдёт ко дну. Он нервничает, а один из нас нервничает, он обычно срывает Прикрытие. Если он хочет остаться на плаву, пусть обратится к Сиил.*

Дама Сиил отличается необычным чутьём на отчаяние. Когда один из местных демонов начинает нервничать, Дама Сиил подсознательно чувствует, что он вот-вот потеряет своё Прикрытие. Тогда она предлагает ему сделку: он выполнит для неё то или иное задание, а она ослабит его стресс. Дама Сиил не способна стирать воспоминания о тяжёлых проступках или очищать совесть демонов, однако она действительно может ослабить их переживания вне зависимости от их стимула.

### Сюжетные зарисовки

- Персонажей нанимает лидер другого Агентства. Он заподозрил, что кто-то из членов его организации сливает ценную информацию ангелам, и ему нужна помощь доверенных лиц со стороны. Занявшись расследованием, персонажи замечают, что они начинают испытывать эффект “временных скачков” (ситуаций, в которых они не могут вспомнить, чем занимались в пределах той или иной минуты). Вскоре они понимают, что на них, как и на других членов Агентства влияет Дама Сиил. Её цель неизвестна, однако она потихоньку гипнотизирует

местных демонов, заставляя их совершать по одному-два коротких действия, о которых они остаются даже не в курсе.

- Один из смертных родственников персонажа – точнее, его Прикрытия – попадает в психиатрическую больницу. Ночью протагониста будит звонок: его родственник в панике добрался до телефона, чтобы сообщить, что к нему пришла женщина с крыльями, и она собирается с ним что-то сделать. Что бы ни произошло в клинике, персонаж не сразу поймёт, что Дама Сиил неслучайно дала пациенту сбежать. Теперь он стал её спящим агентом, и что бы он ни предпринял, отныне он будет передавать ей сведения о своём демоническом родственнике.

- Во время рутинного посещения своего убежища, рабочего места, оплота, дома или другого сооружения протагонисты находят испуганного незнакомца. Он просит их не выдавать его тем, кто за ним идёт. Прежде чем его удаётся расспросить, к персонажам являются полицейские офицеры и врач-психиатр. Они заявляют, что незнакомец бежал из клиники и нуждается в лечении. Кажется, полицейские верят в слова доктора, однако демоны видят, что врач находится под гипнотическим внушением.

Расследование ситуации показывает, что пациент относится к расе искусственных существ, называющих себя Прометидами, и что над ним ставит незаконные эксперименты некая дама, работающая в местной клинике. Согласятся ли персонажи помочь несчастному созданию?

## Дамокл: Любитель свинца

Дамокл вселяет трепет не только в сердца Мятежных. Его боятся и ангелы, и стигматики, и другие создания, связанные с миром Бога-машины. Дамокл был Ликвидатором тысячелетиями – иногда рассказывают, будто он стал первым ангелом, посланным на уничтожение демонов, а иногда – что он лично спас Бога-машину от каких-то чудовищных исполинов, пытавшихся вырвать Его из земли.

Так или иначе, Дамокл истребил всех противников, которые были достойны его колоссальной мощи – после чего обнаружил, что во всём мире нет врага, который мог бы заслуживать его внимание. Конечно, мир всё ещё кишел демонами, однако Дамокл был создан для истребления эпохальных, фундаментальных угроз, а не сборища беглых ангелов.

С тех пор Дамокл бродит по миру, понемногу осваивая всё новые виды оружия, изобретённого человечеством. Если когда-то он бился мечом и копьём, то теперь он носит при себе пистолеты и дробовики. Особое предпочтение он отдаёт револьверу “Кольт”, из которого он научился стрелять сразу после его возникновения.

### Тайна

Дамокл – единственный из Изгоев, кто обладает собственной *тайной*. В то время как демоны (и большинство ангелов) считают его древнейшим из Ликвидаторов, в действительности он возник сравнительно недавно.

Текущий вариант Дамокла – всего лишь последняя особь в долгой династии ангелов, примерявших подобную роль. Дело в том, что тысячи лет назад Бог-машина разработал Проект “Дамокл”, призванный создавать по одному идеальному убийце в каждой новой эпохе. Как только человечество разрабатывало принципиально новый вид вооружения, Бог порождал нового Дамокла и заменял им старого.

Современный Дамокл появился с разработкой “Кольта” и заменил собой прежнюю версию. И он до сих пор не закончил проходить своё полевое испытание.

### Слухи

*Забудь о магических пулях. У него пули самого Бога. Мой друг, которому я верю как себе, рассказывает, что Дамокл как-то прикончил ангела одной пулей, пущенной из револьвера.*

Дамокл постоянно тестирует новые пули. У него уже целый набор идеальных патронов для уничтожения оборотней, вампиров и мириада других созданий. Непосредственно “антиангельских” пуль он ещё не придумал, хотя у него уже появилась мысль о создании пуль-экзорцистов, способных высасывать из ангелов Эссенцию.

*Да-да, на револьвер-то вы все обратили внимание. Но вы видели его меч? Уверяю вас, если он извлечён меч из ножен, у вас будут проблемы куда серьёзнее, чем с каким-то жалким револьвером. Эта дрянь убивала созданий, которых Земля не видела уже пару тысячелетий.*

Дамокл, убивавший титанов и левиафанов тысячи лет назад, действительно мастерски управлялся с мечом. Однако мало кто знает, что современный Дамокл пользуется преимущественно огнестрельным оружием. Меч он носит с собой скорее в качестве дани традиции. Он не слишком-то здорово им владеет.

### **Сюжетные зарисовки**

- Протагонисты схлёстываются с чрезвычайно могущественным противником. Пока они думают, как с ним справиться, с ними связывается Дамокл. Он предлагает убить противника от их лица взамен на старинный сломанный меч, который они должны выкрасть из городского музея.

- Ценный союзник заявляется к протагонистам в оплот и отчаянно просит об убежище. Расспросив его, они с ужасом понимают, что он украл некий гаджет у самого Дамокла – и это создание идёт по пятам вора прямо сюда.

- В городе появляются два Дамокла. Один из них заявляет, что был самым первым в долгой череде Ликвидаторов – и требует, чтобы его молодого преемника устранили. Другой, помоложе, не отрицает того, что он возник всего пару столетий назад, однако готов щедро заплатить персонажам гаджетами и другим оснащением, если они помогут ему защититься от первого. На это более древняя ипостась Дамокла отвечает, что она поделится с демонами секретами многовековой давности – включая секрет воссоздания Ада, который тысячи лет назад почти удалось выстроить демонам.

## Досиэль: Хранитель секретов

Досиэль возник так давно, что легко может вспомнить ранние подвиги самого Дамокла. Но пока тот сокрушал хтонических монстров, Досиэль собирал о них и других необычных созданиях сведения, представляющие интерес для Бога-машины.

В сборе сведений для Творца прошло не одно столетие, и Досиэль понимал, что скоро его призовут в какую-нибудь Инфраструктуру и разберут на части. Однако незадолго до того, как это должно было произойти, Досиэль наткнулся на самую жуткую тайну, которую он только мог узнать.

Тайна была столь зловещей, столь катастрофической, что Творец содрогнулся, услышав о ней от своего преданного слуги. Тогда Бог отказался принимать Досиэля назад, боясь, что попытка разобрать Досиэля на части заставит его соприкоснуться с этой зловещей тайной.

Вместо того чтобы уничтожить или наградить своего слугу, Творец просто изгнал его, наложив на него уникальный Запрет. Досиэль *не может* рассказать об открывшейся ему тайне. Конечно, он может намекнуть демону или ангелу, что раскроет её взамен на какую-нибудь услугу, однако это будет обыкновенной уловкой. Как бы он ни хотел поделиться своим секретом с другими разумными существами, этого не случится, пока Бог-машина не снимет с него Запрет... или пока игроки не проявят изобретательность.

### Слухи

*Если хочешь вернуться на службу к Машине на своих условиях, убей Изгоя, от которого он хочет избавиться уже пару тысячелетий. Я не знаю, чем ему насолил этот Досиэль, но Творец его ненавидит.*

Бог-машина не столько ненавидит Досиэля, сколько боится, что кто-то найдёт способ узнать его тайну. В то же самое время, он опасается посылать на его устранение своих ангелов, поскольку те могут случайно узнать эту тайну сами. Складывается впечатление, что на данный момент Творец просто не знает, что ему делать с этим хранителем древних тайн.

*Есть тайны, которых не знает даже Машина. Я думаю, если мы узнаем то, чего так боится Творец, у нас появится настоящий шанс его свергнуть. Не просто же так он испугался секрета, открывшегося Досиэлю.*

Многие демоны полагают, что секрет Досиэля может положить конец тирании Создателя. И кто знает – они могут быть правы на все сто процентов.

*Это всё прикрытие для какой-то сверхмощной Инфраструктуры. Не знает он никакой тайны. Он просто сидит у себя на холме в виде страшного домика и потихоньку выполняет задачи Творца. И никто не идёт к нему, потому что боится некой "зловещей тайны".*

Досиэль веками живёт на холме вдали от людей, приняв вид огромного, старого особняка. Непохоже, чтобы он служит частью какой-то Инфраструктуры, однако кто знает, какие планы на самом деле вынашивает Машина относительно своего хранителя тайн.

*Он работает на Машину. Я сверил все данные: более 80% Мятёжных, связавшихся с Досиэлем, умирают в пределах десяти лет.*

Возможно, Досиэль всё ещё получает указы от Бога-машины. Он не подключен к нему, однако порой к нему являются спящие агенты или стигматики, которые передают ему волю Творца. Как он поступит с этой волей, зависит целиком от Досиэля.

### **Сюжетные зарисовки**

- Кто-то из ангелов или демонов наконец-то решает пойти на отчаянный шаг. Он собирает ударную группу и готовится напасть на Досиэля. Зная о его плане, Хранитель тайн связывается с протагонистами непосредственно перед нападением и обещает поделиться ценными сведениями взамен на защиту.

- Досиэль привык к своему Прикрытию и не хочет сдвигаться с места. Он обращается к протагонистам с той или иной просьбой, желая решить их руками свои проблемы. Если они согласятся, он поделится с ними ценными сведениями или гаджетами. Если нет, он запомнит их отказ до окончания времён. Хотя он не будет осознанно мстить, Рассказчик может организовать события игры так, что персонажам срочно понадобится помощь самого Досиэля – и он с удовольствием им откажет.

- Один из смертных союзников протагонистов превращается в стигматика и начинает посещать Досиэля. Тот стремительно приобретает влияние на растерянного человека и делает его своей пешкой. У протагонистов появляются реальные причины напасть на Досиэля, однако другие демоны по всему городу считают его своим союзником. Готовы ли персонажи рискнуть хорошими (или нейтральными) отношениями с городскими демонами ради благополучия своего друга?

## Лавадизель: Потерянный сигнал

У Лавадизеля была только одна, чрезвычайно простая задача: выйти из Инфраструктуры, в которой он появился на свет, и узнать обстановку снаружи. Увы, по стечению обстоятельств эта простая миссия столкнула его с опасными существами, природу которых Лавадизель не может определить до сих пор.

Кем бы они ни были, они напали на его слабое, молодое Прикрытие и разодрали его на части. Что хуже всего, когда он принял свой истинный облик, создания повредили его антенну, через которую он получал сигнал, исходящий от Бога-машины. Даже вернувшись в родную Инфраструктуру, он просто не смог связаться с Творцом.

Проведя несколько лет в поисках цели, Лавадизель пришёл к выводу, что он может заменить повреждённую антенну *чужой*. Для этого ему просто нужно разобрать на части пару ангелов – или демонов.

### Характерное Состояние: Потеря детали

Персонаж целиком утрачивает один Ментальный или Социальный Атрибут – отныне проверки этого Атрибута автоматически приводят к полному провалу. Даже если обычно Рассказчик пропускает отдельные проверки этого Атрибута, в случае с таким персонажем считайте, что подобные действия автоматически приводят к провалу катастрофического масштаба.

Например, среднестатистический Рассказчик не станет объявлять проверку Манипулирования + Коммуникабельности при попытке заказать кофе, однако для Лавадизеля или аналогичного персонажа это фактически невозможная задача.

**Избавление:** Возвращение утерянной части тела.

### Слухи

*Сукин сын! Я встречал много опасных Изгоев, но этот перешёл все границы. Он считает, что должен починить своё тело, и ему плевать, из кого он вырвет запчасть. К счастью, потеря антенны делает его глупее. Думаю, если постараться, можно решить пару наших проблем руками этого тупицы.*

Мятежные часто недооценивают Лавадизеля, считая, что отсутствие антенны и одержимость поисками её замены делают его глупым. В действительности Лавадизель ничуть не глупее других Изгоев, ангелов или демонов. Более того, он может притвориться глупым, с тем чтобы ослабить бдительность собеседника – после чего подойти поближе и попытаться вырвать из него необходимую деталь.

*Кем ты был? Я имею в виду, когда работал на Машину? Я не хочу показаться грубым. Напротив, я пытаюсь спасти тебе жизнь. Ты же Психопомп? Так и знал. Кто-то ловит вас, Психопомпов, и разбирает на части. Поверь, тебе нужна моя помощь.*

Демоны замечают, что кто-то нападает на их товарищей, убивает их и разбирает на части в поисках подходящей детали. Не в силах понять мотивов этого существа, они придумывают собственные объяснения. Некоторые считают, что Лавадизель охотится только на Психопомпов, или на представителей других Инкарнаций.

Некоторые приписывают ему ненависть к апологетам определённой Программы. Так или иначе, далеко не все понимают, что ему просто нужна деталь подходящей формы.

### **Сюжетные зарисовки**

- Проведя столько лет вдали от Творца, Лавадизель неожиданно начинает замечать, что он получает удовольствие от своей новой жизни. Впервые за всё это время он начинает упиваться свободой воли. Но больше всего ему нравится поглощать воспоминания других техногностических сущностей – ангелов, демонов, даже Изгоев – через пожирание их головных деталей. Теперь он уже не хочет вернуть антенну: ему просто нравится поглощать чужой опыт. И он становится всё сильнее с каждой сожранной жертвой.

- Не в силах подобрать деталь нужной формы, Лавадизель начинает искать замену в телах других порождений тьмы – начиная стигматиками или магами и заканчивая вампирами, оборотнями и другими чудовищами. И кто знает, какие “детали” он обнаружит в их остывающих трупах?

- Лавадизель и немногие знающие его демоны полагают, что потеря антенны послужила побочным эффектом нападения на его истинную оболочку. Однако что если неизвестные враги с самого начала хотели отнять его антенну? Что если они собирались подслушивать с её помощью разговоры ангелов или даже скормливать ложную информацию Богу-машине?

## Люцов: Сторож невозведённых чертогов

Люцов появился на свет в качестве охранника, призванного оберегать Маскировочную инфраструктуру, расположенную в тоннеле метро между станциями *Зоологишер гартен* и *Плоцдамер плац* в Берлине. Его приказы были чрезвычайно простыми: *оставайся на месте и охраняй*.

Больше ста лет, прошедших с построения Зоологишер гартен в 1902 году, Люцов стерёг тоннель от врагов, принимая обличье огромного мускулистого человека с бритой головой. Тем не менее, всё это время он задавался ровно одним вопросом: что маскирует его “Маскировочная” инфраструктура.

Придя к выводу, что она была возведена ошибочно и ничего не маскирует, Люцов решил, что Творец забыл и о нём, и о самой подземной Инфраструктуре. С началом двадцать первого века Люцов перешёл от сомнений к действиям. Он начал стремительно обустривать тоннель, пока не превратил его в полноценную Инфраструктуру, способную влиять на людей, поезда и другие подвижные элементы, находящиеся в берлинском метрополитене.

Творец не одобрил его непрошенной самостоятельности и послал сигнал, призывающий Люцова вернуться к нему. По иронии судьбы, к этому моменту Люцов настолько убедил себя в собственной правоте, что попросту не услышал зова Творца и продолжил играть в локальное божество, управляющее всем берлинским метрополитеном.

### Слухи

*Никогда не садись на последний поезд, идущий перед полуночью! Если ты окажешься единственным человеком в вагоне, следующей остановкой будет чистилище.*

Время от времени Люцов отправляет поезд с одной-двумя жертвами в альтернативную точку в пространстве, своего рода микромир, созданный им самим. Там жертвы быстро мутируют и превращаются в омерзительных криптидов. Иногда они выбираются в настоящий, физический мир и охотятся на других людей.

*Говорят, в метро живёт призрак девушки, умершей прямо в поезде. Она хочет, чтобы кто-нибудь посвятил её памяти Интернет-сайт.*

Это не Люцов и точно не призрак – напротив, это одна из самых вменяемых его жертв. В 1999 году ангел похитил чернокожую девушку и превратил её в стигматика. Девушка живёт в альтернативном мире, созданном Люцовом, и даже не в курсе, какой сейчас год.

*Люцов? Изгой? Держись от него подальше. У него уникальное сочетание Запретов: погибнуть от может только в собственной Инфраструктуре, но Инфраструктура делает его неуязвимым. Классические несочетаемые факторы.*

В каком-то смысле это правда: Люцов не может умереть, пока работает его Инфраструктура. Более того, уникальный набор Нумина делает его практически полным властелином метрополитена немецкой столицы. Тем не менее, Инфраструктура Люцова обладает собственным стержнем, поломка или извлечение которого остановит её работу.

*Какой ещё Изгой! Люцов давным-давно Пал. Но он хочет назад и идёт по дороге Отладчика.*

Напротив, Люцов никогда не разорвёт свою связь с Творцом по собственной воле. Несмотря на свою активную деятельность, разворачивающейся в тоннеле метро, Люцов всё ещё следует своему приказу: *оставайся на месте и охраняй.*

### **Сюжетные зарисовки**

- Для расширения своего проекта Люцов похищает смертного, представляющего интерес для протагонистов. Расследование показывает, что смертный пропал в вагоне метро между станциями *Зоологишер гартен* и *Плоцдамер плац*.

- Люцов просит Мятёжных помочь ему в развитии Инфраструктуры. Он не может покинуть метрополитен, а необходимые компоненты находятся на поверхности.

- Протагонисты регулярно пользуются метро, но только с недавнего времени они замечают, что подземка влияет на их личности. Они теряют по несколько очков Эфира, прибывают на станции других линий или совершают действия, несвойственные их характеру. В чём причина?

## Глава четвёртая: Криптиды

Как и некоторые другие создания, описанные в этой книге, криптиды не обладают собственными секретами. В каком-то смысле само их существование можно считать секретом даже для многих демонов.

### Жертвенный козёл: Албан

Албан не хотел – и не хочет – причинять людям боль. В сущности, он даже не понимает, что его присутствие заставляет людей убивать друг друга. Всё, что он хочет – это поесть, поспать в безопасности и, возможно, с кем-нибудь подружиться.

Чего он не понимает, так это того, что он родился в целой династии породистых козлов, которых Творец веками выращивал для жертвоприношений. В каждом поколении козлы приносили Богу-машине всё больше оккультных благ, испуская последнее дыхание на жертвенном алтаре.

Когда небольшой культ собирался принести в жертву очередного козла, Албана, в ритуал вторгся демонический Диверсант, охотившийся на служителей ненавистного Бога. В последовавшем сражении козёл сбежал, унаследовав часть силы как самого демона, так и архангела Ханаэля, которого собирались призвать культисты.

Оккультные силы Албана сравнительно многочисленны, однако главной из них всегда оставалась способность Албана манипулировать временем – как правило, для того, чтобы "отменить" опасную для него ситуацию. Албан никогда не пользуется ей осознанно, оставляя её лишь для тех обстоятельств, в которых ему просто необходимо переписать время для получения личной выгоды.

Кроме того, незаконченный ритуал по проведению жертвоприношения так глубоко отпечатался в сущности козла, что теперь при его появлении люди начинают подсознательно грезить кровавыми жертвоприношениями. Если козёл проведёт рядом с человеком достаточно долго времени, тот впадёт в состояние временного помешательства и попытается принести ближайшего смертного в жертву Создателю. Поскольку чаще всего рядом с такими людьми оказываются ближайшие родственники и друзья, появление Албана может сломать жизнь не только жертве, но и её невольному убийце.

### Слухи

*Итак, что мы знаем. Время от времени в городе появляется чёрный козёл, вокруг которого собирается культ. Затем культ убивает живого человека, принося его в жертву Богу. И сразу после этого козёл исчезает, а раздавленные горем смертные пытаются осознать, что их к этому подтолкнуло. Я думаю, что козёл меняется с жертвой местами, чтобы никогда не умирать. Если мы сможем узнать, как должна была умереть последняя жертва, если бы её не убили, возможно, мы поймём, какая смерть теперь ожидает козла.*

Удивительно ли нет, эта теория полностью соответствует действительности. Албан не умрёт, пока его не настигнет смерть, первоначально ожидавшая его случайную жертву. В этом случае Албан даже не сможет откатить время вспять, чтобы избежать окончательной смерти.

*Ты должен мне помочь. Этот козёл способен освободить нас. Машина на всё готова, чтобы вернуть его. В городе появился ангел, объявляющий амнистию тому, кто приведёт козла назад.*

Бог-машина действительно хочет получить Албана назад. Даже если забыть о том, что козёл был элитным криптидом, выведенным для идеального жертвоприношения (какими бы ни были его эффекты), развитая им способность раскалывать время надвое вызывает у Творца особенно жгучий интерес. Теперь по всем точкам земного шара ангелы объявляют амнистию и другие блага для тех, кто поможет вернуть козла. Сдержит ли Бог-машина своё слово, можно узнать лишь на собственном опыте.

*Я проанализировал историю человеческих жертвоприношений с 1984 года. Теперь я убеждён, что ритуал, создавший эту тварь, вовсе не провалился. Мы имеем дело не с козлом. Мы имеем дело с ангелом в зверином обличье.*

Паранойя, окружающая Албана, настолько сильна, что демоны и стигматики выдвигают сотни гипотез о его сущности. Мало кто верит, что при всех своих мистических силах Албан – всего лишь обычный козёл, которого интересует еда и тепло.

### **Сюжетные зарисовки**

- После того как Албана ловят стигматики и пытаются принести в жертву Богу-машине, Албан привычно откатывает время назад... и обнаруживает, что даже "отменённый" контакт с Творцом наделил его способностью говорить. Албан лично приходит к демонам и рассказывает им о планах Бога-машины. Однако поверят ли ему протагонисты?

- Когда Албан попадает в Сиэтл, он обнаруживает одну необычную особенность. Если смертные приносят человеческую жертву под воздействием проклятого козла, жертва не погибает окончательно, а оказывается заперта в одном из Временных осколков Сиэтла.

- Появление козла на территории важной Инфраструктуры приводит к неожиданному результату: во всех частях города раскрываются Временные осколки. Они начинают смешиваться, и даже демоны, обычно неуязвимые к влиянию на их воспоминания, начинают замечать расхождения в собственных представлениях о недавних событиях.

- На пороге оплота протагонистов появляется отчаявшийся, запыхавшийся Диверсант, выкрикивающий имя некоего Ханаэля. Оказывается, именно этот демон и вмешался в ритуал, некогда наделивший Албана мистическими способностями. Архангел Ханаэль, которого пытались призвать культисты, на долгие десятилетия оказался заперт в личном Временном осколке. Теперь он выбрался и хочет не только найти Албана, но и отомстить демону, заточившему его во Временной темнице.

## Щупальца, кабели и клыки: Астероидея

Тематический парк развлечений Океаналия щеголял десятками разных морских животных, посмотреть на которых дети приходили со всех окрестностей штата. Ни они, ни родители, ни владельцы парка не знали, что Океаналия также служила важной Инфраструктурой Бога-машины.

Десять лет назад захватить эту Инфраструктуру попыталась сеть Диверсантов, мистические силы которых затронули не только смертных и ангелов, но и морских животных. Хотя ангелы и попытались устранить следы нападения, они не заметили самого крохотного существа, затаившегося в системе фильтрации воды.

Напитанная Эфиром и тайной энергией Инфраструктуры, эта морская звезда – астероидея – начала стремительно набирать вес и массу. Сегодня, спустя десять лет после нападения, она стала уже достаточно крупна, чтобы проглотить среднестатистического человека живьём. В дополнение ко всему, она в состоянии изменять цвет подобно хамелеону, с тем чтобы никто не замечал её фигуры, прячущейся в водных резервуарах под парком.

И она страшно жаждет Эфира.

### Слухи

*Не хочу прослыть хвастунишкой, но вы и сами знаете, что я умею постоять за себя. Я думаю, нет нужды напоминать о том ангеле с пилами вместо рук, которого я разорвал надвое. Но тварь, обитающая в этом парке... вот от чего у меня бегут мурашки по коже.*

Астероидея вымахала в гигантского монстра, способного утащить человека в воду и проглотить его заживо. Раньше ему удавалось кормиться уличными животными, иногда забредавшими на территорию парка, однако теперь ему требуется еда посочнее. Если он встретит демона, в первую очередь он попытается высосать из него Эфир – отчасти для насыщения, а отчасти для того, чтобы лишить противника доступа к его сверхъестественным силам.

*Все говорят о нападении на парк, но никто не знает, кто именно входил в ту диверсионную группу. Нет, я не говорю, что атаки не было. Я говорю, что парк атаковали не демоны. Машина хочет, чтобы мы так считали, однако это она стоит за нападением на собственную структуру.*

Из-за сравнительной малоизвестности демонов, напавших на Океаналию, у местных противников Бога-машины уже появилась масса теорий относительно сущности нападения. Однако нет, Бог-машина не был заинтересован в подрыве собственной Инфраструктуры и превращении крохотной морской звёздочки в исполинского людоеда.

*Я не знаю, куда делся Лешон, однако точно могу заверить, что он никогда не опаздывал на работу. Или звонил заранее, если задерживался на пару минут. Его нет уже несколько дней, а полиция говорит, что последний раз его телефон испускал сигнал в районе пляжа.*

Если астероидея не может найти прокорм на территории парка, она выбирается в море по тайным коммуникациям и утаскивает под воду обычных людей.

### Сюжетные зарисовки

- Персонажи ищут другого демона, приходящегося им информатором или союзником. Вместо него самого они обнаруживают груды металлических костей, оставшихся от его обглоданного тела.

- Возможно, астероидея живёт не у моря. Возможно, она живёт в водах местного озера. В этом сценарии персонажи слышат истории о туристах, которые якобы видели озёрного монстра во время лодочного путешествия. Власти пытаются нажиться на этом мифе, расставляя таблички, заманивающие на озёрный тур новых туристов. Однако вскоре демоны со всей округи начинают чувствовать Эфирную радиацию, исходящую из-под воды. Что если туристы действительно что-то видели?

- Ангелы сжигают заброшенное строение, в котором часто собирались бездомные, выдавая это за последствия короткого замыкания. Поскольку бездомные служили контактами одному или нескольким протагонистам, их сеть начинает расследование и неожиданно выясняет, что целью операции ангелов было уничтожение не бездомных, а твари, скрывающейся в затопленном подвале.

## Ложный демон: Бельзебаб

О нём говорили веками. Повелитель мух. Бельзебаб. Вельзевул. Древнейший из демонов, подлинный хозяин мятежных ангелов, отвернувшийся от Бога едва ли не до самого Люцифера.

И Бельзебаб охотно поддерживает эту легенду. Демонам, встреченным им во время своих путешествий, он представляется “тем самым” Вельзевулом из древних сказаний. И он действительно обладает необычайно могущественными способностями, напоминающими особенно сильные варианты Уловок и даже Вторжений.

Однако секрет заключается в том, что он вовсе не демон. Он представляет собой живую колонию мух, которую Бог-машина вывел специально для незаметного наблюдения за людьми и демонами. После длительного изучения мира мухи начали обретать собственный разум и научились создавать для себя Прикрытия, забирая их у людей, ангелов или демонов через заражение их мозга плотоядными личинками.

И несмотря на весь свой сверхчеловеческий интеллект, Бельзебаб хочет лишь одного: превратить в живую колонию сверхъестественно сильных мух, с которой не сможет совладать даже Творец.

### Слухи

*Бельзебаб появляется там, где сильно демоническое влияние. Когда он исчезает, от демонов не остаётся практически ни следа. Он явно – посланник Творца. Но в то же время, сам посуди, как долго он бродит по миру. Сколько всего он расскажет нам, если Падёт!*

Упоминания Бельзебаба в истории демонов столь часты, что многие из Мятежных слуг Бога-машины считают его одним из первых демонов или ангелов. Не будучи ни тем ни другим, Бельзебаб не может пережить Падение – однако он действительно в состоянии многое рассказать Мятежным в том случае, если встанет на их сторону.

*Не подписывай ничего, что он положит перед тобой. Он может заключать сделки, на которые не способны даже мы сами.*

Бельзебаб постоянно предлагает демонам сделки, создавая себе Прикрытие за Прикрытием. Он не способен приобрести Прикрытие каким-либо другим способом.

*Ты правда веришь, что мы способны избежать взора Машины? Послушай! Всмотрись! Пауки, мухи, тараканы – все они принадлежат Машине. Они наблюдают за нами – может быть, даже из наших собственных тел.*

За многие века наблюдения демоны не могли не заметить, что некоторые мухи и прочие мелкие насекомые действительно наблюдают за каждым из шагов. Все они принадлежат Бельзебабу, а потому работают не на Бога, а на самого Повелителя мух. Тем не менее, демоны правы: за ними и правда присматривают почти на каждом шагу.

### Сюжетные зарисовки

- Во время схватки с опасным ангелом сеть персонажей видит, как в помещение врывается целая колония насекомых, преимущественно состоящая из мух. Насекомые облепляют тело одного из их демонических союзников и отбирают его Прикрытие. Обретя тело, Бельзебаб (теперь уже в теле Прикрытия, а не мух) начинает действовать самостоятельно. Он может помочь ангелу, или демонам, или тем, кто сможет больше ему предложить.

- Демоны начинают пропадать один за другим, а спустя несколько дней их обглоданные металлические тела начинают находить в самых разных точках по всей округе. Однако их *Прикрытия* продолжают ходить по городу, подчинённые воле Бельзебаба.

- Культы местных Искусителей вступают в тесное сотрудничество. Они ведут себя так, будто никогда не соперничали и не враждовали друг с другом, напоминая единый разум, расщеплённый на множество разных тел. Все они захвачены Бельзебабом, уверенным, что впервые за долгое время он подыскал себе место для создания гигантской колонии.

## Безупречный сторож: Чёрный мастиф

Он не хотел быть чудовищем. Он был самым обычным мастифом, который ждал нового хозяина в местном приюте. И новый хозяин пришёл к нему, но совсем не с той целью, с которой люди обычно приходят в собачьи приюты. Это был ангел, начавший задаваться вопросами, которые вскоре привели его к Падению.

Трудно сказать, для каких целей ангел купил мастифа, однако к тому моменту, как его разум начал конфликтовать с программами Бога-машины, он привязался к питомцу достаточно сильно, чтобы ему захотелось гарантировать выживание бедной собаки. Тогда, на самой границе Падения, ангел наполнил мастифа Эфиром и показал ему, как защитить самого себя.

После Падения ангел забыл большую часть того, что ему было известно. Он так и не вернулся к мастифу, и невозможно даже предположить, что произойдёт, когда эти двоя встретят друг друга.

Что касается самого мастифа, то он стал бродить по миру в поисках нового хозяина, которого он мог бы защитить от вреда. Несмотря на высокую, благородную цель, мастиф не признаёт право человека решать, хочет он быть его хозяином или нет.

Если мастифу нравится тот или иной смертный, он начинает охранять его всей своей стапятидесятикилограммовой тушей. И когда его подопечный оказывается под угрозой, мастиф просто оттаскивает его в ближайшее безопасное место и отказывается выпускать его наружу.

### Слухи

*Было время, мне нравились собаки. Нет, правда. До тех самых пор, пока я не заметил собаку, которая следовала за мной по пятам, куда бы я ни пошёл. Заподозрив неладное, я сел в машину и укатил в другую часть города – а она нагнала меня и напрыгнула сверху, когда я выбирался из-за руля. Но самое странное, она не рычала и не кусалась. Она обнюхала меня и вдруг разочарованно заскулила, будто искала кого-то другого.*

У мастифа нет чёткой цели, однако он хочет найти своего хозяина – может, того, что подарил ему новую жизнь, а может, любого, кто сможет о нём заботиться. Тем не менее, его действия не всегда предсказуемы. Одних людей он попросту игнорирует, других защищает, а третьих пытается разорвать на части, следуя только ему понятной цепочке соображений.

*Люди говорят, это Дьявол. Или его питомец, вырвавшийся из Ада. Что за мир! Каждый день легенды становятся всё безумнее.*

Чёрный мастиф удивительно точно соответствует мифам о жутких собаках из разных культур. Даже другие мистические обитатели современного мира – наподобие оборотней и вампиров – считают мастифа грозным чудовищем вроде материализовавшегося духа или адской гончей.

*Хотите знать, что это? Это половина ангела. Другая половина невидима и находится в эфемерном измерении. Мастиф – это тело, которое привыкло идти туда, куда укажет душа. А душа куда-то пропала, и вот он ищет собственную душу, чтобы понять, куда ему идти дальше.*

Мастиф – не ангел. Он просто криптид, причём не питающий никакой вражды к демонам.

### **Сюжетные зарисовки**

- Ещё недавно в городских доках шагу было не ступить, не наткнувшись на крыс и других вредителей. Однако с тех пор как здесь появился Чёрный мастиф, на улицах стало удивительно чисто.

- Из школы попадает маленькая девочка, а её опекун (известный демонам как стигматик) погибает от клыков громадной собаки. Расследование показывает, что теперь девочка живёт сама по себе в заброшенном доме, где её охраняет огромный чёрный мастиф. И девочка может отдавать ему приказы, не произнося ни слова.

- Семьи, живущие в трейлерных парках и сельских домах, начинают рассказывать истории об огромном создании, охотящемся на бродяг поздно ночью. По неизвестным причинам мастиф утаскивает своих жертв в ближайший город, из-за чего полиция не может понять, с кем имеет дело, хотя и находит тела растерзанных людей в пределах городской черты.

## Подобие жизни: Могильная лоза

Могильная лоза растёт на кладбище, построенном рядом с высокой городской церковью. Долгое время в церкви располагалась весьма нестабильная Инфраструктура, из которой то и дело происходили утечки Эфира. Лоза быстро впитала в себя Эфир, но ей всё ещё не хватало цели, в которых она бы смогла использовать эту загадочную энергию.

Всё изменил случай. Однажды местный садовник решил закопать под могильной лозой мёртвую кошку. Спустя несколько дней лоза выплюнула наружу точную копию его питомца, воссоздающую все её черты вплоть до царапины на правом ухе.

Садовник рассказал о находке нескольким из своих коллег, но с тех пор они поклялись охранять тайну лозы от всего мира. Иногда они приносят к лозе мёртвых животных, даруя им новую жизнь. Но они не знают, что лоза не воскрешает, а лишь копирует этих животных, забирая их чувства и память.

Лишённые своей прежней личности, звери быстро сходят с ума и порой даже нападают на собственных хозяев.

### Слухи

*Не плачь. Я тоже как-то потерял своего маленького друга. А потом знакомый садовник рассказал мне, как вернуть его назад. Правда, он берёт за это немалую плату, но если хочешь, он сможет дать твоему питомцу новую жизнь.*

Несмотря на молчание большинства садовников, вести о священном растении быстро расходятся по всей округе. Тем не менее, люди не знают, что они получают назад отнюдь не тех же питомцев, которых они любили.

*Я почитал, как можно добиться распространения лозы. Если всё сделать правильно, мы её не утратим.*

Садовники постоянно работают над двумя тесно связанными задачами: они не дают лозе усохнуть, а по возможности – помогают ей крепнуть. Самые опытные садовники уже начали составлять блокноты и тайные Интернет-форумы информацией о разведении таких лоз.

*Он говорит, что чувствует себя нормально. И учитывая всё, что с ним произошло, наверное, так и есть. Но знаешь... почти всё свободное время он ковыряется в земле. Говорит, ему нравится проводить время на солнце. И он перестал есть овощи. Это точно мой мальчик?*

Недавно местные попытались воскресить с помощью лозы одного из погибших детей. После этого растение начало понемногу усыхать – и вместе с ним стало стремительно ухудшаться состояние воскрешённого ребёнка.

### Сюжетные зарисовки

- Один из садовников не выдерживает искушения и начинает строчить в Интернете статью за статьёй, рассказывая о том, каким чудом одарил его город Бог. Демоны затаились, ожидая массового нашествия ангелов и попытки устранить крикливого свидетеля. Но почему этого не произошло? Более того: почему Бог-машина *препятствует* устранению садовника?

- В городе открывается полуофициальная контора, в которой родственникам умерших обещают возможность увидеться со своими любимыми – но только на один день. Само собой, это результат деятельности садовников, решивших заработать на своём открытии. После того как они дают родственникам умерших людей поговорить с ними один последний раз (конечно же, за огромные деньги), оживлённых убивают и превращают в удобрение. Но что если один из них сбежит?

- Местный алхимик регулярно использует могильную лозу для оживления своего брата. Не питая к нему ни малейших симпатий, алхимик использует этого мертвеца для убийства своих конкурентов. После этого он устраняет брата, но лишь затем, чтобы оживить его при появлении очередного врага. Чего он не знает, так это того, что при каждом оживлении растение выпускает в мир семена Эфира, способные породить новые варианты криптидов.

## Личинка: Будущая колония

Родители этой личинки были простыми жуками. Когда рядом с ними Пал ангел, жуки заинтересованно наблюдали, как тот пытается удрать от целого сонма воинственных ангелов, отправленных вслед за ним. Бывшие товарищи растерзали демона спустя считанные минуты после его Падения и оставили его умирать в болоте. Жуки подползли к телу демона и отложили в нём яйца.

Демон умер, однако часть его сущности продолжила жить в теле гигантского насекомого, вылупившегося из его трупa. Личинка способна менять обличье со своего обычного жукообразного тельца на Прикрытие (в настоящий момент соответствующее последнему Прикрытию самого демона). Если она сможет заключить сделку с ангелом, демоном или человеком, возможно, её тело также сумеет адаптироваться и к новому Прикрытию.

У личинки нет никаких грандиозных планов. Она просто хочет обрести дом, в котором никто не будет отшатываться от неё в ужасе. А ещё ей хочется обзавестись собственным потомством, похожим на неё – на гигантского жука с человеческими чертами.

### Слухи

*Я её видел! Размером с меня, да ещё и с крыльями! Как летающий монстр из фильмов!*

Личинка унаследовала от демона его стремление к секретности. Каждый раз, когда она видит свидетеля своего монструозного существования, она нападает на него и пытается проглотить целиком. Тем не менее, ей удаётся поймать далеко не всякого смертного, и охотники на чудовищ уже рассказывают легенды о появлении “нового Человека-мотылька”.

*Странно. Ещё не сезон, но цикады уже стрекочут в полную силу.*

Личинка издаёт мерзкий жужжащий звук, понемногу сводящий с ума местных насекомых. Под воздействием этого звука насекомые заползают в дома и машины сметных, иногда даже кусая их безо всякой причины. Личинка ещё не научилась контролировать этот звук.

*Почти каждый вечер он ходит в эту закусочную. Я наблюдал за ним. Как-то раз он заказал бургер и попросил вылить на него по бутылке кетчупа и горчицы. Да, целиком. Потом он заказал стейк, но крутил его в тарелке, явно не понимая, как его едят. Только посмотрев на других посетителей, он воткнул в него вилку.*

Личинка пытается имитировать человеческое поведение для повышения своего Прикрытия.

### Сюжетные зарисовки

- Личинка преследует демонов, но не решается на них напасть. Когда её замечают, она сбегает. В глубине души она надеется, что однажды кто-нибудь из демонов погибнет на её глазах, и она сможет отложить в его теле яйца.

- Популярное городское шоу, посвящённое охоте на местных криптидов, случайно натывается на Личинку. Члены съёмочной группы впервые столкнулись с

настоящим криптидом, однако вместо того чтобы напугаться, теперь они воодушевились и хотят снова увидеть “Человека-жука”.

- Личинка близка к своей цели. Ей удалось собрать тела нескольких мёртвых демонов, и она начинает откладывать в них яйца в надежде создать колонию. Теперь, когда выживание потомства практически гарантировано, Личинка начинает действовать агрессивнее и напрямую нападает на демонов в попытке приобрести новые трупы.

## **Зловещий недуг: Бычья плесень**

Не все крипиды относятся к царству флоры или животных. Зловещий недуг, или Бычья плесень, представляет собой уникальный вирус, наделённый силой Эфира. Для передачи вируса заражённый должен вступить в контакт с кровью (или открытой раной) другого разумного существа.

Для людей и стигматиков Бычья плесень становится ядом с Токсичностью, равной Рангу того или иного штамма Зловещего недуга. Каждые шесть часов жертва проходит проверку Выносливости + Решительности, вычитая по -1 дайсу за каждый уровень летального или агgravированного урона, нанесённого её телу.

В отличие от большинства ядов или болезней, Зловещий недуг не наносит жертвам урона при каждой проверке. Вместо этого, когда жертва делает последний бросок, весь накопленный урон наносится ей автоматически. При этом из тела жертвы вырываются языки пламени, несущие в себе новые споры Бычьей плесени.

В случае с демонами Бычья плесень не наносит урона, а ослабляет Прикрытие.

## **Характерное Состояние: Корпусная чума**

Если демон подхватывает Бычью плесень и не успевает её исцелить за несколько бросков (требуемая сумма успехов зависит от Ранга болезни и пожеланий Рассказчика), Прикрытие начинает разваливаться прямо на теле протагониста, показывая всему миру фрагменты его железного корпуса. Социальные проверки при встречах с другими демонами, а также любые проверки Прикрытия и аналогичные броски получают штраф -2.

**Веха:** Болезнь стоит протагонисту союзника или успешной операции.

**Избавление:** Уничтожение заражённого Прикрытия.

## **Слухи**

*Двадцать лет назад тут проводили сатанинские ритуалы. Я не шучу. Их пытались прикрыть. Хочешь получить доказательство – загляни в их убежище и посмотри на дальнюю стену. Она вся покрыта плесенью и засохшей кровью. Культисты рисовали тайные символы кровью жертв – и теперь из них растёт эта плесень.*

Люди придумывают самые невероятные сплетни, пытаясь объяснить происхождение плесени. Но хотя в их словах редко бывает хоть толика правда, они не могут не замечать связь между этой болезнью, кровью и жуткими тайнами, корни которых уходят глубоко в историю города.

*Я изучил все данные от Лос-Анджелеса до Чикаго. Вирус появился везде, но с каждой новой итерацией он становится всё опаснее. Это не просто плесень. Это биологическое оружие, разработанное Машиной для нашего уничтожения.*

Наблюдая за мутацией вируса, демоны часто приходят к выводу о его искусственном происхождении. В действительности Бог-машина вкладывает существенные усилия в *устранение* вируса, поскольку его структурам и ангелам он мешает едва ли не больше, чем демонам.

*Убери от меня руки! Не прошло и трёх дней, как Прикрытие Фроста сползло с него, как кусок воска. Может, ты и не заражён, но ты провёл с ним слишком долго времени, чтобы я был готов рискнуть.*

Демоны боятся. Заражение отнимает у них едва ли самое важное: безопасные человеческие личности, многие из которых имеют для них и эмоциональную ценность. Когда в очередном городе появляется Бычья плесень, демоническое население начинает срываться друг на друге гораздо чаще, чем в любых других населённых пунктах.

### **Сюжетные зарисовки**

- После того как болезнь подхватывают сразу несколько демонов, Мятажные начинают расследовать её истоки. Вскоре они обнаруживают, что болезнь была кем-то намеренно выпущена в городскую канализацию.
- Напуганный распространением Бычьей плесени, местный Инквизитор начинает её изучение и обнаруживает, что разные штаммы болезни общаются между собой посредством едва заметных особенностей поведения.
- Вампир нападает на смертного, заражённого Бычьей плесенью, и впадает в безумие. Возможно, оно закончилось бы достаточно быстро, если бы пара его ближайших жертв тоже не страдала бы от Зловещего недуга. Теперь вампир мечется по всему кварталу, пытаясь спастись от нестерпимого жжения, опаляющего его изнутри.

## Древо познаний: Шепчущий дуб

Глядя на исполинский размер и массивность дуба, многие приходят к выводу, что он появился на свет ещё пару веков назад. В действительности ему ещё не исполнилось и семидесяти пяти лет. Своим внушительным видом и необычайно быстрому росту он обязан Эфиру, регулярно испарявшемуся из Логистической и Маскировочной Инфраструктур, расположенных в парке.

Когда дуб стал особенно силён, его корни начали впитывать в себя не только Эфир, но и данные, накапливаемые в этих Инфраструктурах местными ангелами. И когда этих данных стало по-настоящему много, дуб пробудился.

Теперь он хочет знать всё обо всех – даже если и не понимает, зачем ему это нужно. Дуб знает, что долгие годы жил даже без подобия интеллекта. Теперь у него есть возможность наверстать упущенное.

Но что важнее всего, у дерева появились свои поклонники. Стигматики и криптиды собираются вокруг него, воспевая его как Древо познаний. Дуб не возражает против этого титула. Возможно, он не имеет ничего общего со священными деревьями из различных языческих мифов, однако общение с ним действительно может открыть человеку – или Мятежному – даже самые сокровенные тайны.

### Характерное Состояние: Дарование

Общение с Древом познаний открыло разуму персонажа сведения, не предназначенные для его разума. Персонаж получает временный бонус к любому Навыку в размере своего Интеллекта. Это не может увеличить Навык сверх 5 обычных уровней, но оставшиеся очки превращаются в Специализации.

**Веха:** отсутствует

**Избавление:** Персонаж допускает полный провал в улучшенном Навыке. Если проходит количество дней, равное 5 + Решительности персонажа, он утрачивает это Состояние, не получая Вехи.

### Слухи

*Узри Древо познаний! Вкуси его плода и живи вечно! Посмотри на меня, если тебе нужно живое доказательство! Ты же читаешь газеты? Вчера меня застрелил в голову один подонок. Но сегодня я снова жив! Присоединись к нам – и обрети бессмертие!*

Иногда Шепчущий дуб создаёт копии местных жителей, наделяя их полными воспоминаниями оригинала. Такие копии редко понимают, что в действительности они просто "списаны" с настоящих людей. Многие из них не в курсе, что где-то в городе действует и их "более важный" двойник. Другие знают, что оригинал умер, но полагают, что обладают его душой. Как бы то ни было, "вечная" жизнь таких копий длится лишь столько, сколько желает сам дуб.

*Дуб вырастили искусственным образом. Мы закартографировали все местные Инфраструктуры и обнаружили, что дуб находится в самом центре. Это стержень. Если его вынуть, все местные Инфраструктуры падут.*

В это может быть трудно поверить, но дуб оказался в центре пересечения Инфраструктуры по чистой случайности. Более того, он сумел вырасти до таких размеров лишь потому, что его обдавало потоком Эфира по меньшей мере с двух разных сторон. Если демоны уничтожат дуб, они обнаружат, что Инфраструктуры не только не стали слабее, но и перестали утрачивать тот Эфир, который ранее поглощало Древо познаний.

### **Сюжетные зарисовки**

- Один из местных Отладчиков задумал скопировать разум самого древнего из городских ангелов с помощью Древа познания. Он надеется, что договориться с копией ангела будет намного легче, чем с оригиналом.

- На улицах появляется новый препарат, вызывающий сильное привыкание. Люди, потребляющие этот толчёный корень, чувствуют, как их разум стремительно крепнет – однако их воля оказывается в чьей-то власти.

- В разных точках своего города демоны замечают стайки белок-криптидов. Их деятельность кажется на удивление хорошо скоординированной. Наблюдая за белками, протагонисты приходят к выводу, что Древо познаний хочет размножиться.

## Глава пятая: Смертные

### Падшая актриса: Бьянка Джонак

В 1993 Бьянка Джонак дебютировала на национальном телевидении в роли Кэти Стайлс – детектива-подростка, которая охотится на демонов при поддержке своего друга Маркуса (и да, с определённой серии у них начинается роман). Сериал был не просто хитом девяностых. Он был Инфраструктурой, призванной программировать зрителей на определённое поведение.

Когда Бьянке исполнилось 22, она впервые почувствовала у себя признаки образующихся стигмат. Считая, что она сходит с ума, Бьянка начала увлекаться наркотиками и беспорядочными половыми связями. К сожалению, один пронырливый журналист использовал это как повод для инициации расследования её родословной, по результатам которого он обнаружил, что многие родственники молодой актрисы сходили с ума в этом же возрасте.

Журналист ошибался (Бьянка не сходила с ума – она превращалась в стигматика), однако потеря фанатской любви и правд сказалась на её психическом состоянии. После нескольких выходов на съёмочной площадке Бьянка получила звонок от продюсера, который с извинениями сообщил ей, что сериал не станет продлевать на очередной сезон.

Первые месяцы Бьянка считала, что потерпела крах всей своей жизни. Она жила этим сериалом. У неё не было ни малейшего представления о том, как она может жить, не возвращаясь к роли Кэти Стайлс изо дня в день.

Однако затем её озарило. Ей не нужно было *возвращаться* к роли Кэти Стайлс, ибо всё это время она *была* Кэти Стайлс. Что бы с ней ни случилось, она всегда будет Кэти, истребительные чудовища.

И ей пора поохотиться на демонов.

#### Секреты

Бьянка сама не знает, что работает на Бога-машину. Она отслеживает демонов и помогает ангелам отнимать их Прикрытия или возвращать их на службу Творцу. Кроме того, за многие годы работы в телеиндустрии она обзавелась массой полезных контактов, включая людей, которые искренне верят в существование демонов. Возможно, Бьянка не знает ни одного оккультного секрета сама – однако она имеет хорошее представление, кому такие секреты могут быть известны.

#### Слухи

*Бьянка ненавидит Творца. Она на него никогда не работала. Она притворяется преданной ему лишь потому, что хочет подобраться к стержню Инфраструктуры, поддерживающей её шоу.*

Вообще, при всей своей ненависти к демонам Бьянка уже не раз предпринимала действия, приносящие выгоду всему демоническому населению города. Возможно ли, что она работает на кого-нибудь из Мятежных? Возможно ли, что она – спящий агент? Наконец, возможно ли, что она просто хочет набить себе цену и заставить демонов бороться за её дружелюбное отношение?

*Бьянка работает над перезапуском сериала о Кэти Стайлс.*

Это правда. Бьянка готова на всё, чтобы сериал снова пустили в эфир. Более того, Бьянка подсознательно чувствует, что сериал превращает в стигматиков и других людей. С ней уже связывались фанаты сериала, которые знают о Боге-машине едва ли не больше неё самой.

*Однажды Бьянка убила поклонника.*

Ещё когда сериал не успела закрыть, один фанат ворвался в трейлер в Бьянке и наставил на неё пистолет. Трудно сказать, чего он хотел, но Бьянка выхватила у него оружие и застрелила незваного гостя на месте. Теперь она подозревает, что он что-то знал о ней, Инфраструктуре и Боге-машине. Что он хотел с ней сделать?

### **Сюжетные зарисовки**

- С приближением юбилея сериала фанаты по всему миру заговорили о проведении “Кэтифона”: своеобразного марафона по просмотру всех эпизодов сериала. Демоны понимают, что шифры, заложенные в этот сериал и уже начавшие выветриваться из массового сознания, снова проникнут в мысли сотен людей. Можно ли помешать столь крупному мероприятию?

- Слухи неожиданно подтвердились: вся страна говорит о перезапуске сериала о Кэти Стайлс. Демоны получают возможность войти в новую съёмочную группу и попытаться взломать Инфраструктуру изнутри.

- Бог-машина активировал шифры, записанные в сознания зрителей ещё пару десятилетий назад. Люди начинают совершать странные и даже пугающие поступки.

## Свидетель: Брендон Клементс

С самого детства Брендон страдал от глазных и ушных инфекций. Даже самые долгие курсы лечения не могли избавить его от страданий больше, чем на несколько месяцев. Когда ему исполнилось двенадцать, родители оплатили его лечение в самой дорогостоящей клинике – Светлой надежде, – которая повышала иммунитет молодых людей при помощи уникальных терапевтических технологий. Через две недели лечения Брендон вернулся домой абсолютно здоровый и счастливый. Откуда ему было знать, что с этого момента он числился в армии спящих агентов?

### Секреты

Светлая надежда не только лечила людей, но и превращала их в пассивных наблюдателей. Задача Брендона заключается в том, чтобы он запоминал любые сведения, касающиеся Мятежных или других врагов Бога-машины. Когда Брендон замечает нечто подобное, он обменивается сведениями с пятидесятью другими агентами, живущими в городе и его окрестностях.

Закончив сбор информации, агенты доносят её до ближайшего ангела. Затем они полностью уничтожают собственные воспоминания и возвращается к простой личной жизни.

### Слухи

*Так это ты? Специально купил Прикрытие для школы? Сказал бы сразу, я ж тебя чуть не подстрелил. Я не доверяю детишкам с тех пор, как один из них посмотрел на меня в упор с таким видом, как будто бы видел моё настоящее тело сквозь оболочку.*

Демоны уже заметили Брендона и других молодых людей (включая детей), которые подсознательно регистрируют поведение монстров и демонов, даже не осознавая, что они видят их истинную природу *на самом деле*. Любопытно, что в их программу вкралась ошибка: поскольку они и сами не осознают, что видят истинное обличье демонов, их присутствие не вызывает проверок Прикрытия.

*На этой улице живёт какой-то народный мститель. Я видел, как на одну девочку напала уличная шпана. Не успел я вмешаться, как на грабителей налетел какой-то парень в капюшоне. Минуту спустя грабители дали дёру, настолько он крут.*

Когда Брендон впадает в состояние фуги, чтобы встретиться с другими спящими агентами или передать собранную информацию ангелам, в нём проявляется ранее дремавшая героическая сторона. Уже дважды парень прерывал свою миссию затем, чтобы помочь людям, попавшим в опасную ситуацию. Только покончив с угрозой, он возвращался к своей задаче и выходил на связь с ангелами и другими агентами Бога-машины.

*Ты видел, что вчера творил игрок за номером тридцать пять? Согласись, парень просто находка. Ему мяч влетел прям в лицо, а он даже не пошевелинулся. Взял его и повёл вперёд.*

Лечение в Светлой надежде дало побочный эффект: Брендон почти не чувствует боли. Когда-нибудь это может выдать в нём спящего агента.

### **Сюжетные зарисовки**

- Брендон впадает в состояние фуги прямо во время учёбы. И дело не в том, что его товарищи или учителя оказываются демонами. Напротив, он реагирует на какой-то вполне безобидный стимул и начинает следовать своей тайной программе на глазах у других детей.

- История, произошедшая с Брендonom, повторяется и с друзьями протагонистов. После того как их смертные родственники и союзники попадают в Светлую надежду, что-то в их поведении кардинально меняется.

- Хотя агенты не понимают, что они видят демонов, некая часть их рассудка начинает медленно разрушаться. И каждая новая встреча с Мятежными заставляет их понемногу сходить с ума.

## **Идеальный инструмент: Карлота Эррера**

Когда человек бросает вызов Творцу, обычно это становится его последней ошибкой. Однако Карлота Эррера может похвастаться статусом человека, который не только отверг Творца, но и пережил несколько нападений со стороны ангелов и стигматиков.

Карлота с детства хотела участвовать в боевых операциях. Она выросла на историях о Второй мировой и Вьетнаме, в которых сражались её дед и прадед. Поступив в армию и получив массу хороших отзывов, Карлота быстро вошла в элитный отряд, занимающийся устранением лиц, неугодных какой-то тайной военизированной группировке.

Однажды во время выполнения миссии по ликвидации украинских повстанцев отряд попал в самую странную западную, которую только могла представить Карлота. Когда отряд проник в предполагаемое убежище повстанцев, из его стен вырвались шаровые молнии, испепелившие сослуживцев Карлоты за считанные секунды.

Выжила только сама Карлота. Она поняла, что в мире существуют опасности страшнее каких-то преступников и повстанцев. Тогда она завязала с военно-шпионской деятельностью и пропала со всех радаров. Теперь она ищет правду о Боге-машине и его слугах. Она хочет понять, как уничтожить этого величайшего из врагов человечества.

### **Секреты**

Несмотря на своё желание разорвать всякие связи с другими людьми, Карлота поддерживает контакт со своей семьёй. Она знает, что подвергает её опасности, но не может смириться с мыслью о том, что теперь она ведёт образ жизни затворника и одиночки. Своих ближайших родственников она убедила в том, что выполняет правительственное задание, для которого ей пришлось инсценировать свою смерть.

Карлота не сразу это заметила, но "убежище украинских повстанцев" (в действительности представлявшее собой мощную Инфраструктуру) превратило её в спящего агента. Время от времени Карлоте просто приходится выполнять работу для Бога-машины. Однако, будучи парадоксальным примером спящего агента, полностью осознающего свою плачевную роль, Карлота собирает освободительную армию из других военных, желающих освободить мир от культистов, ангелов и демонов – именно в таком порядке.

### **Слухи**

*Ты выполнил свою часть договора, поэтому я сдержу своё слово. Вот адрес, о котором ты спрашивал. Это девушка. Что-то вроде агента, специализирующегося на поиске ловушек Бога-машины. Просто позвони ей и скажи, что у тебя есть сведения о подозрительном месте, связанном с ангельскими сущностями. Уверен, тебе не понадобится даже платить.*

Карлота не обладает особыми навыками по обнаружению Инфраструктур и их стержней, однако демоны, вышедшие с ней на связь, пришли к ложному убеждению, будто контакт с Машиной наделил её способностью интуитивно чутать

расположение стержней. Теперь Карлота и сама начинает верить в этот придуманный дар.

*Мисс Эррера говорит, что ушла в отставку. Однако я посмотрел её банковские счета и могу заверить, что она продолжает выполнять десятки контрактов во всех точках земного шара. Для шпиона она не слишком-то здорово замечает следы.*

За Эррерой следят, и всякий, кто регулярно с ней контактирует, также почти неизбежно попадёт в список подозреваемых – как Машины, так и полиции.

### **Сюжетные зарисовки**

- Эррера нападает на несколько Инфраструктур, и хотя ей удаётся выдернуть стержни, она не просто останавливает работу этих учреждений, но и делает их опасными для людей. Если её не остановить, она может навредить миру едва ли не больше, чем сами ангелы.

- Карлота связывается с сетью протагонистов и уверяет их в том, что она придумала способ исцелять спящих агентов – или хотя бы засекать их на расстоянии.

- Карлота просит у персонажей защиты от бывшего товарища по команде, который превратился в спящего агента (не осознающего своей роли, в отличие от Эрреры) и теперь пытается “исправить” её.

## **Охотник за кровью: Дональд Уильямс**

Всю свою жизнь Дональд Уильямс работал флеботомистом. Не то чтобы он мечтал заниматься кровопусканием – просто из всех вариантов развития его профессиональной деятельности этот оказался самым удобным.

И всё у Дональда было хорошо, пока в его жизни не появилась Сандра Джексон. Эта пациента показалась ему столь задорной и интересной, что он задерживался с ней надолго после приёма и болтал обо всём на свете.

В какой-то момент он понял, что она испытывает к нему романтические чувства. И хотя это его не интересовало (Дональд был геем, к тому же уже состоящим в счастливом браке), когда Сандра Джексон сказала ему, что хочет показать ему нечто поистине невиданное, если он только пойдёт за ней в одно уединённое место, он дал своё согласие.

Дональд пошёл за ней и... Что случилось потом, он пытается сообразить до сих пор. Он очнулся в странной лаборатории, подсоединённый к чудовищному аппарату, который выкачивал из него кровь, что-то с ней делал, а затем впрыскивал её обратно.

Дональд провёл так три дня, едва не сойдя с ума. Затем он вновь потерял сознание и очнулся у себя дома с сильно гудящей головой.

Но вместо того чтобы навсегда забыть о произошедшем, он бросился к себе в кабинет и стал пристально изучать образцы крови, взятые им у Сандры. Спустя какое-то время он стал замечать узоры, которые не был способен увидеть до жуткого инцидента в лаборатории.

Спустя пару месяцев Дональд пришёл к выводу, что он сможет узнать истину, если получит новые образцы этой техногностической крови. Теперь он охотится на ангелов, демонов и других биомеханических созданий, выкачивает из них кровь и подолгу изучает их свойства. И кто знает, какую тайну он может открыть, проводя недели за микроскопом?

### **Секреты**

Дональд уже узнал о существовании Эфира, а через исследование этой странной энергии пришёл к выводу, что она накапливается где-то поблизости. Вскоре после этого открытия он обнаружил местную Инфраструктуру и понял, что если ему удастся её взломать, он сможет “отключить” здешних ангелов и забрать их безжизненные тела для исследований.

Время от времени Дональда посещают видения, подсказывающие ему, где он может найти очередного ангела, демона или Инфраструктуру.

Одновременно со сверхъестественными познаниями в работе с техногностической кровью Дональд приобрёл способности к телекинезу и психометрии. Пока он использует эти силы лишь для того, чтобы держать ангелов на расстоянии от своего кабинета, однако если понадобится, он сможет пустить их в ход и с более агрессивными целями.

## Слухи

*Я слышал, в Дорчестере живёт парень, платящий за образцы крови. Ничего жуткого, никаких литров крови: он просто возьмёт у тебя пару капель и даст взамен от \$50 до \$100. Иногда он ещё задаёт какие-то странные вопросы. Но, по-моему, это стоит таких лёгких денег.*

Примерно раз в месяц Дональд предлагает обычным смертным сдать кровь. Он действительно хорошо платит за образцы и готовность ответить на пару странных вопросов. Дональд хочет понять, чем отличается кровь обычных людей от стигматиков, спящих агентов и других прихвостней Бога-машины из числа простых смертных.

*Меня как-то поймал стигматик. Он почти не причинил мне вреда, но взял образец крови и продержал в своей лаборатории три дня подряд. Я пыталась с ним заговорить, но он не отвечал, как будто боялся, что я смогу его в чём-то разубедить. По-моему, он не видит разницы между нами и Богом. В конце концов мне пришлось сорвать собственное Прикрытие и отрастить пару крыльев.*

На самом деле, Дональд прекрасно знает, что демоны отличаются от ангелов. Однако он не понимает, чем – и, главное, почему. И тем более он не готов к тем моментам, когда демоны принимают свои истинные обличья. Сейчас он как раз готовит ловушку на случай, если очередной из его металлических пациентов попытается вырваться из лаборатории против его воли.

## Сюжетные зарисовки

- Дональд ловит одного из протагонистов. Само собой, персонажам почти ничего не стоит остановить его, однако, возможно, им следует заключить с ним сделку.

- Время от времени персонажи работают с Дональдом и уважают его за способность делать точные выводы о криптидах, просто исследовав образец их крови. Как раз сейчас внутри взломанной Инфраструктуры, принадлежащей демонам, появляется новый криптид. Персонажи просят Дональда рассказать им больше об этом создании, однако стигматик готов пойти им навстречу только с условием, что они позволят им провести полное обследование их техногностических оболочек.

- И напротив, в этом сценарии Дональд обращается к персонажам за помощью. Бог-машина решил наконец-то избавиться от человека, сующего нос в Его замыслы уже который месяц подряд. Взамен на поддержку Дональд готов предоставить ценные сведения о ключевой Инфраструктуре Бостона.

## Преданный сотрудник: Грейс Фэм

Грейс Фэм – типичный администратор, занимающийся организацией отдыха для сотрудников своей компании. Её задача заключается в том, чтобы поддерживать добрые отношения между всеми работниками и по возможности собирать их на корпоративные вечера в одном из специальных учреждений, выстроенных её работодателями как раз в целях поддержания корпоративного духа.

Грейс Фэм понятия не имеет, что эти учреждения представляют собой Логистические Инфраструктуры, превращающие обычных людей в спящих агентов и регулярно обновляющие их задачи.

### Секреты

Грейс подозревает, что с ней что-то не так. Она уже заметила, что её записная книжка наполнена фраз и символов, напоминающих странные шифры. Грейс планирует повнимательнее отнестись к содержанию своих снов и записывать в ближайшие дни всё, что ей будет сниться ночью.

Грейс влюбилась в одного из сотрудников своей организации. Она уже готова признаться в своих чувствах, однако планирует сделать это во время очередного корпоратива. Каково будет её удивление, когда в процессе корпоратива она заметит, что личность её избранника начинает стремительно изменяться – и далеко не в лучшую сторону.

Богу-машине нужен доброволец, готовый принести в жертву всех своих родственников. Эту информацию он передаёт своим спящим агентам, и Грейс, пребывая в трансе, даёт своё согласие. Она не помнит об этом в своём нормальном состоянии, однако в ближайшее время она попробует лично убить своих родственников.

### Слухи

*Ты спрашиваешь, что случилось с моей старой сетью? Мы слишком расслабились. Во время расследования деятельности спящих агентов мы зашли в самый обычный офис. И вдруг сотрудники этой компании поднялись как один и пошли на нас, как солдаты хорошо тренированной армии. Я единственный, кому довелось выбраться.*

Хотя ангелы и защищают компанию, на которую работает Грейс, спящие агенты способны сами позаботиться о сохранности этой Инфраструктуры в случае необходимости. И конечно же, уже спустя пару минут они забудут о том, чем только что занимались.

*Ты ещё не слышал о Винни Магнуме? А я думал, тебе нравится читать. Это точно придётся тебе по вкусу. Что-то вроде шпионского триллера в мире городского фэнтези.*

Грейс нашла способ использовать шифры и символы, которые она обнаружила в собственном дневнике. Хотя она и не понимает, откуда взялись эти записи, вечерами она сочиняет истории о своём альтер-эго, Винни Магнуме, и выкладывает их в сеть. Не стоит и говорить, что там, где обычные люди видят стильное городское фэнтези, демоны видят тайные коды Бога-машины.

### **Сюжетные зарисовки**

- Протагонисты узнают о скором появлении ангела в местной Инфраструктуре, замаскированной под офис крупной компании. Если захватить его Прикрытие, один из протагонистов сможет принять обличье сотрудника Грейс Фэм и расследовать ситуацию с массовым появлением спящих агентов.

- Новые главы о Винни Магнуме подозрительно напоминают события, происходящие в мире демонов в последние дни. Откуда бы Грейс ни узнала о происходящем, её нужно заставить молчать. Потому что в одной из антагонистических организаций, с которыми борется Винни, герои узнают свою сеть.

- Грейс лично знает одного из протагонистов и доверяет ему свой секрет. Она видит странные сны, по пробуждении от которых находит зловещие символы в своём дневнике. Она хочет знать, что с ней происходит.

## Демонический паразит: Лиам Браун

Он появляется из ниоткуда, но никогда не кажется незнакомцем. Для одного демона он будет старым знакомым, для другого – учителем. Прикрытие одного Мятежного распознает в нём своего супруга, Прикрытие другого – хорошего собутыльника.

За кого бы демон (или его Прикрытие) ни принимало Лиам Брауна, он испытывает непреодолимое желание провести с ним побольше свободного времени. И не сразу становится ясен подлинный мотив самого Лиам.

Он паразит. Он охотится за Прикрытиями падших ангелов, но что ещё хуже, он даже *не отнимает* их. Он просто проводит достаточно много времени рядом со своим демоническим приятелем, после чего Прикрытие начинает медленно переходить к нему.

### Происхождение

Лиам часто шутит, что “жизнь начинается только после тюрьмы”, и в его случае эта шутка недалеко от истины. Осиротевший в раннем возрасте, Лиам вырос одиноким и отчуждённым молодым человеком, который быстро встал на тропу преступлений и оказался в тюрьме для малолетних.

Поскольку он представлял интерес для одного маленького проекта Бога-машины, Творец послал к нему своего ангела под видом доброго опекуна. Тем не менее, ангел настолько хорошо вжился в роль, что начал испытывать истинные эмоции по отношению к своему подопечному. К тому моменту, когда опекун добился его досрочного освобождения, он уже Пал.

Возмущённый предательством своего ангела, Бог-машина послал за ним Ликвидатора. Но когда Лиам столкнулся с этим смертоносным охотником, что-то подсказало ему, как защитить своего спасителя-опекуна. Он просто коснулся ангела и высосал из него Прикрытие. В тот день ему удалось бежать (оставаться рядом с опекуном он не мог ради его собственной безопасности). И теперь он знает, как может наладить свою жизнь.

### Секреты

Лиам хочет стать демоном. Благодаря частичной связи с миром Бога-машины у него открылась способность пользоваться Уловками и даже открыть свой аналог Шифра, состоящего лишь из одного-единственного Сплетения. Если вы пользуетесь правилами книги **Heirs to Hell**, можете считать Лиам полудемоном.

Лиам столкнулся с ангелом, который не попытался его убить. Вместо этого ангел пообещал немислимое вознаграждение за информацию о местных демонах. Лиам ещё не решил, хочет ли он принять предложение ангела, но уже подумывает о том, как ему собрать компромат на всех Падших ангелов в городе.

Лиам пытается научить Уловкам обычных людей. У него даже есть собственный видеоканал, в котором он рассказывает, как можно изменить окружающую реальность простым усилием воли. Недавно ему написали несколько благодарных зрителей, у которых всё получилось.

## Слухи

*Короче, переписываюсь я с новым парнем. Мы начинаем болтать обо всякой фигне, которую делали, когда были детьми, и он рассказывает мне, что у него было два разных детства. В одном он был простым человеком, а в другом у него появлялись видения о родстве с металлическими родителями. Говорю тебе, парень каким-то образом с нами связан.*

Лиам действительно происходит от ангелов. Он находится под влиянием Бога-машины фактически с самого детства. Возможно, ему удалось обрести определённый контроль над своим поведением, однако многие поступки, которые он совершает (возможно, включая похищение демонических Прикрытий), он делает по указке Творца.

*Ко мне заходил один неприятный демон в обличье женщины. Он представился Эмили Браун, матерью Лиама. Спросила, знаю ли я, куда запропастился парень. Конечно же, я ответил, что нет.*

Опекун продолжает разыскивать Лиама. Он сменил Прикрытие, поскольку когда за ним (и Лиамом) явился ангел-охотник, опекуну пришлось перейти к Оглашению. Однако, питая искреннюю любовь к Лиаму, опекун продолжает разыскивать его. Ему хочется верить, что Лиам узнает его, несмотря на смену Прикрытия.

## Сюжетные зарисовки

- Один из городских демонов назначает награду за голову Лиама после того, как тот похищает Прикрытие у его демонической дочери.

- Лиам становится единственным свидетелем нападения, унёсшего жизнь одного из демонов. Он обращается к другим демонам с требованием отомстить, поскольку, по его словам, демон был его близким другом. Тем не менее, Лиам не уточняет, откуда он знал этого демона. Что если Лиам просто заманивает других Мятежных в ловушку?

- Один из учеников Лиама начинает за ним охоту. Эта девица обрела способность к похищению чужих воспоминаний (и да, на демонов эта сила тоже распространяется). Но она убедила себя в том, что Лиам способен дать ей урок поважнее.

## **Разводчик криптидов: Шауна Джонс**

Шауна всегда обожала животных, и когда у неё появилась такая возможность, она построила свой приют для собак. Не то чтобы она не любила людей, но с животными она сходилась намного лучше.

Однажды, когда она находилась в разъездах, местные культисты похитили одно из её животных, чтобы принести его в жертву. Вернувшись назад и увидев всё ещё свежие следы похищения, Шауна схватила ружьё и отправилась отомстить злоумышленникам.

К тому моменту, когда она настигла их, животное было уже не спасти. Его подвергли мучительной смерти, с тем чтобы призвать в этот мир ангела – и служитель Бога-машина явился к культистам как раз на глазах затаившейся Шауны.

Шауне удалось проследить за ангелом и даже напасть на него, однако даже хороший выстрел в упор практически не причинил созданию никакого вреда. Вместо того чтобы убивать Шауну, ангел просто коснулся её, развернулся и ушёл прочь.

Шауна пришла в себя только утром. У неё страшно болела голова – а по всему телу были раскрыты стигматы.

Возможно, ангел имеет на неё свои планы. А возможно, он сделал её стигматиком по ошибке. Так или иначе, с тех пор Шауна была предоставлена самой себе – но теперь у неё появилась способность превращать животных в криптидов.

И она начала с обитателей собственного приюта.

### **Секреты**

Шауна ещё сама этого не поняла, но она способна не только создавать, но и контролировать криптидов. Более того, при небольшом сосредоточении она может управлять и простыми животными.

Конечно же, Бог-машина и ангел, создавший Шауну, не забыли о её существовании. Её приют представляет собой огромную Инфраструктуру по производству криптидов. Возможно, Творец надеется, что такие сонмы криптидов либо приманят демонов и обрекут их на скорую смерть, либо, напротив, отпугнут их от города.

### **Слухи**

*Я никогда не видел таких криптидов. Они ведут себя агрессивнее и... разумнее, что ли? Как будто намеренно охраняют местные Инфраструктуры.*

Шауна подсознательно чувствует тягу к защите проектов Бога-машины. Она этого не понимает, однако время от времени она организует своего рода “кордоны” из криптидов вокруг той или иной Инфраструктуры.

*Мы арестовали её на прошлой неделе за пребывание в состоянии алкогольного опьянения в публичном месте. Наверно, она бездомная. Мы всё равно ничего не поняли, потому что она постоянно рычала и выла.*

Шауна способна управлять криптидами на расстоянии. Для этого ей нужно передавать им сообщения в виде рыка, лая и других звуков. Хотя она в состоянии говорить нормально, ей просто неинтересно общаться с “простыми людьми”.

*Слышал о бойцовском клубе в том странном районе? Там людей выпускают драться против животных. Иногда побеждают люди. Иногда звери. Крови всегда хватает.*

Кто-то из местных бандитов увидел криптида в действии и узнал о его связи с Шауной. С трудом переварив информацию о существовании стигматиков и криптидов, он предложил Шауне организовать подпольные бои. Шауна будет получать огромный процент от стоимости входных билетов, но согласится организовывать матчи особенно зрелищным образом. Разумеется, Шауна редко жертвует своими криптидами, однако ей нужны деньги. Она согласилась.

### **Сюжетные зарисовки**

- Один из демонов, связанных с сетью протагонистов, исчезает в районе приюта Шауны. Зная о её способности координировать нападения криптидов, протагонисты связываются с ней, но она всё отрицает. Более того, на месте приюта и правда не видно следов сражения. Кто похитил их друга?

- Деятельность Шауны и её приюта привлекла внимание ангелов. Они рады, что она отвлекает демонов, а потому стараются не трогать её криптидов. Тем не менее, в какой-то момент они решают собрать и демонов, и криптидов в одном месте и устранить их всех разом.

- Демоны узнают о подруге Шауны, Лори, которая хочет вернуть Шауну к нормальной жизни. Если у протагонистов были проблемы с Шауной и её криптидами, они могут помочь Лори – или взять её в плен, чтобы диктовать Шауне свои условия.

## Тысяча имён Бога

Основанный целым ангельским сонмом, культ, называющий себя Тысяча имён Бога, верит, что любое божество, когда-либо упоминавшееся в религиях и мифологиях человечества, был просто одним из воплощений Творца.

Большая часть культа не знает о Боге-машине и верит в более традиционные божественные фигуры вроде христианского Создателя. Тем не менее, с каждым уровнем посвящения в тайны культа человек проходит обряды, которые начинают приобретать всё большую связь с технологиями и кибернетикой.

Для того чтобы получить высший уровень посвящения, культист должен позволить своим покровителям внедрить в его мозг продвинутую технологию, позволяющую ему “вспомнить” истинное имя Бога. Если культист соглашается, его подключают напрямую к Великой машине, и с этого момента Творец может диктовать ему свою волю напрямую.

### Секреты

Култ мало связан с мистической деятельностью. Вместо этого он проводит археологические раскопки в опасных и труднодоступных местах, надеясь узнать больше о своём истинном Боге.

Для того чтобы защитить свои тайны от окружающих, культисты пользуются сложным комплексом ритуальных фраз, паролей и жестов. Тем не менее, опытный наблюдатель может симитировать эти жесты и повторить все нужные фразы, после чего ему откроют доступ к текущим работам организации.

Величайшим секретом культа служит убеждённость верховных жрецов в том, что последнее, настоящее имя Бога сокрыто в глубине коллективной памяти человечества. Так это или нет, в попытке восстановить это имя культисты проводят зловещие ритуалы, манипулирующие памятью смертных (в том числе – генетической и оккультной памятью, принадлежащей не столько им, сколько их древним предкам). И кто знает, к каким результатам может привести игра с коллективной памятью человечества?

### Слухи

*Вся эта цивилизованность – просто прикрытие. Во время самых тайных встреч они собираются у себя в храмах с вином и девками, после чего вступают в массовые совокупления друг с другом!*

Это не совсем так. Тысяча имён Бога интересуется цивилизованным и научным подходом к исследованию тайной изнанки мира. Если порой культисты дают волю более низменным страстям, это ограничивается одним-двумя редкими ритуалами.

*Да не пытаются они найти имя Бога. Это только прикрытие для куда более тёмной деятельности.*

Хотя этот слух правдив, истина заключается в том, что культисты и сами об этом не знают. Они не в курсе, что их культ был сколочен ангелами для выполнения каких-то тайных, долгоиграющих проектов Бога-машины. Сами культисты по отдельности искренне верят, что они просто восстанавливают имена Бога.

*Их жрецы рассорились. Скоро культ развалится на части.*

Культ действительно переживает не лучшие времена. Некоторые его члены слишком привержены своим родным вероисповеданиям и пытаются выдать за “истинную” религию христианство, иудаизм или другие религии. Даже если отдельные члены культа и не пытаются этого делать, они не всегда бывают согласны с тем, что очередное мифологическое божество нужно рассматривать как ещё одну ипостась их Бога. Даже ангелы, приглядывающие за культом, порой устают от того, какие смехотворные причины иногда заставляют культистов спорить друг с другом.

### **Сюжетные зарисовки**

- Персонажи, связанные с определённой научной областью, получают приглашение в культ. Подобные связи заметно улучшат их профессиональное положение, и причин отказываться у героев практически нет. Тем не менее, по мере изучения культа протагонисты начинают понимать, что с ним что-то не так. Что они выберут: финансово-профессиональное благополучие или нормальное состояние психики?
- Местный филиал культа раскапывает древнее захоронение, в котором погребены невиданные сокровища наряду с парой саркофагов. Ангелы, демоны или другие создания, не заинтересованные в извлечении этих саркофагов, посылают команду для остановки раскопок. И самое главное – не допустить, чтобы о саркофагах прознали другие смертные. Герои в этом сценарии могут находиться как на стороне культистов, так и в команде агентов, отправленных остановить раскопки.
- Один из смертных союзников, представляющих интерес для протагонистов (или даже помогающих им поддерживать своё Прикрытие), вступает в культ и пропадает во время очередных раскопок. Занимаясь его поисками, персонажи узнают и о Тысяче имён Бога.