Иерархия



A Sourcebook for
Wraith: The Oblivion™



ИерархиЯ
В РЯДАХ СМЕРТИ

Содержание:

История призрака: «Вердикт»	5
Глава 1: Введение	11
Глава 2: История	17
Глава 3: Культура	51
Глава 4: Архетипы	79
Глава 5: Легендарные Иерархи	89
Заключение	95



История призрака: "Вердикт"

«Человек это то, за что он сражается.»
— из фильма «Гражданин Х»

Я не знаю, сколько просидел во тьме, скованный своими же собственными цепями. То была моя ошибка, вызванная, полагаю, тем, что я пошел в одиночку, вопреки всему тому, чему меня учили. Думаю, я слышал, как кто-то из моей Когорты звал на помощь, и я не собирался просто оставаться там и ждать подкрепления. Конечно, я побрел прямиком в ловушку.

Пойти одному было моей первой ошибкой. Сдаться пестрой банде Ренегатов, тихо затаившейся в ожидании меня, было второй. Хотя тогда я не видел иного выхода. Их было слишком много. Я не знаю как мой единственный клинок мог противостоять их шести или семи мечам, кинжалам и дубинкам. Я бросил свое оружие и поднял руки. Стандартная процедура. Часть меня ожидала, что они используют меня, чтобы без препятствий покинуть Некрополис. Чего я не ожидал, так это того, что они возьмут меня с собой в свой лагерь в Буре.

В какой-то момент нашего пути, один из них решил сковать меня моими же кандалами. А затем они завязали мне глаза. Кандалы работали как надо, почти не позволяя мне понять наше направление, а повязка на глазах завершала начатое. Когда мы наконец остановились, они втолкнули меня в какое-то здание – скорее всего, их Убежище – и затем мы спустились по лестнице вниз. Они сняли повязку, но оставили наручники, добавив к ним колодки на ноги.

— «Добро пожаловать в Ад», - самодовольно сказал один из них. Они закрыли дверь над моей головой и оставили одного в темноте. Я пытался отслеживать сколько прошло времени, главным образом для того, чтобы было чем занять себя. Пару часов спустя, пришли двое и вывели меня наружу.

— «И каково ощущать себя невольником, мистер Легионер?», - в этот раз голос принадлежал женщине. Я решил воздержаться от ответа. Если оно не станет хуже — я справлюсь, я уверен. Стало хуже. Когда стало слишком плохо, я закричал. Безвредно, полагаю. Я не волновался о том, что опозорюсь перед своим войском. Они пировали моей болью какое-то время, а затем вновь отпустили. Я пытался вернуться назад, чтобы отметить время, но у моей Тени были иные планы.

Спорить со своей Тенью, когда вас сковывают Стигийские цепи, не самый лучший способ провести следующие несколько часов. Я, в конце концов, победил в споре, но понятия не имел сколько времени прошло. Это могло длиться несколько минут, или часов, или даже дольше.

Они повторили процедуру еще пару раз – насмешки, избиения, кормление моими эмоциями. В конце концов я решил, что в этом и заключался их план – заиметь своего собственного невольника, с которым можно играть. Я даже успел хорошо изучить свою Тень.

Затем все изменилось. Дверь моей импровизированной тюрьмы отворилась и они всей гурьбой ввалились внутрь. Я насчитал шесть пар ног. Яркий слепящий луч света, бивший прямо в глаза, затруднял обзор, но я приветствовал любое изменение в атмосфере царившей здесь непроглядной темноты. Но если смотреть лишь на границы света, то можно различить их силуэты. Четверо из моих похитителей были мужчинами, один из которых был ну очень крупным человеком. Оставшиеся двое были женщинами, маленькой и средних размеров. Та, что поменьше, стояла позади, прислонившись к стене. Я догадался, что она, скорее всего, была их лидером. Амбал стоял ко мне ближе всех остальных. Он был их силовиком. У мужчины, державшего источник света, были кольца на лице — я видел, как они поблескивают в лучах света, когда он двигался. Один из оставшихся заговорил, тот самый, кто «поприветствовал» меня в их Убежище.

— «Мы приняли решение», — сказал он. Я решил, что самодовольство было постоянной чертой его голосового аппарата. — «Ты обвиняешься в преступления против людей Некрополиса Локсбурга. Тебя будут судить...»

— «Мы», — произнесла средняя женщина. Та самая, что назвала меня невольником. Я подумал, что она и Приветствовавший человек были парой.

— «Заткнись, Люси», — сказал он. — «Я говорю». Это сказало мне о двух вещах. Они были парой и ту женщину зовут Люси.

— «Без имен», — сказала маленькая девушка у стены. Она несомненно была их лидером.

— «Тебе дадут возможность защитить себя», — продолжил он. — «прямо как в настоящем законном суде Иерархии». — Он выделил слово «законном», едва не утопив его во всем том презрении, что только мог из себя выдавить. — «Хочешь ли ты что-нибудь сказать перед тем, как мы начнем?»

Я долго обдумывал это, все те десять секунд или около того, прежде чем ответил:

— «У вас нет полномочий, чтобы судить меня», — сказал я хриплым от редкого использования голосом, — «я отказываюсь участвовать в этой пародии на правосудие».

Парочка из них захихикала. Амбал толкнул меня и я, запутавшись в цепях сковывающих мои ноги, упал на пол. «Здесь у тебя нет права голоса», —огрызнулся он. И он был прав. Я думал об этом, пока пытался встать.

— «Помогите ему подняться», — послышался иной голос. Мужчина, не издававший ни звука до настоящего момента, встал между мной и лучом света. Я отчетливо увидел его лицо; жесткие черты придавали ему изможденный и утомленный вид — исключая его глаза, горящие решимостью. Он схватил цепь, соединявшую мои руки, и потянул на себя. Увидев это, Амбал взял меня за плечи и поставил обратно на ноги. Горящеглазый впился в меня взглядом.

— «Коннерс – мое имя», — его голос был тихим и ровным, словно бассейн с застоявшейся водой, — «И меня не волнует, кто его знает», — маленькая девушка у стены вздохнула. Проблема с личным составом, полагаю. Борьба за лидерство над бандой. По крупицам я собирал информацию о них; не думаю, что они даже близко знали обо мне столько же, сколько я знал о них. — «Попытайся, нравится тебе это или нет. Если не хочешь защищать себя сам, я сделаю это за тебя», — его слова звучали действительно серьезно, — «подумай об этом до начала суда».

— «Давай просто покончим с ним», — сказала Люси. Ее голос в этот раз был плаксив и раздражителен, — «уже не смешно. Давай просто покончим с ним и со всем остальным». Она начала плавно приближаться ко мне, двигая одной рукой так, словно бы доставала оружие. Амбал преградил ей путь.

— «Она совсем с ума сошла, Клэр... в смысле, Шеф», — сказал он, — «надо ее вывести отсюда». Он рванулся к Люси, сгреб ее в медвежьи объятия, и понес к двери.

— «Все поднялись, живо!» — рявкнула Клэр — теперь у меня было для нее имя. Остальные протолкнулись мимо меня. Пирса отвел луч света и я наконец смог взглянуть на него — чего хотел бы не делать. Коннерс вышел последним, закрыл и запер за собой дверь, и я вновь остался наедине со тьмой. Я слышал, как они поднимаются по лестницам, а спустя какое-то время мое внимание привлекло шарканье Люси, разбиравшейся со своей Тенью.

Много времени я провел за раздумьями о будущем суде и о том, что буду делать дальше. Моя Тень молчала, возможно, тоже погруженная в мысли. Скорее всего это будет самосуд с вердиктом, основанным на предвзятом мнении. Все-таки они были теми, кем были. У меня было два стула. Я могу играть по их правилам, пытаясь честно защитить себя и заранее зная, что проиграю. Или я могу продолжать отрицать их правомочность в этом вопросе. Тут я тоже проиграю, но зато они не получат удовольствия от мысли, что судили меня по справедливости. Я решил, что выдержу. Старая добрая политика молчания имела свои плюсы, особенно когда дело касалось личного достоинства. У меня не так много его осталось, так что я решил, будет не лишним наскрести и собрать остатки.

Я задавался вопросом: если они будут перечислять мои «преступления против людей», то попытаются ли перечислить действительно мои преступления? Я пытался дать честную оценку своим предыдущим действиям. Я — Центурион, лидер патруля. Я был им на протяжении многих лет и не стремился подняться выше. Локсбург маленький город, как Некрополис, разумеется, и большая часть моих дел заключалась в том, чтобы патрулировать улицы и указывать направление.

Иногда транспортные поезда, следующие в Стигию, останавливаются в старом депо, давно заброшенном в Землях Плоти, чтобы подобрать пару найденных нами невольников. Иногда мы подбираем и парочку странных, приносящих проблемы, призраков или заблудшую душу с горящим Забвением в глазах, забредшую в город. Мы защелкиваем наручники на них, а затем отводим в сарай при депо, где они ждут следующего поезда. Мы поручаем им работу, чтобы им было чем заняться в ожидании транспорта.

Мои мысли начали путаться. Раз или два я попытался направить их к одной из моих Оков, но так и не смог преодолеть силу цепей. Я прикован к этому месту. Моя Тень проснулась, чтобы выдать мне блестящий план, заключавшийся в том, чтобы вызвать парочку Спектров и бросить моих пленителей, как и себя самого, в пасть Забвения. Это, конечно, было заманчиво, но я отклонил это предложение со всей возможной благодарностью. Думаю, после я заснул на какое-то время.

***

Они производят столько шума, что и мертвого разбудят. Я успел подняться на ноги, прежде чем они открыли дверь. На этот раз они взяли с собой два фонаря, которые затем и повесили на противоположные стены крохотной комнатки. И я увидел, что нахожусь в подвале маленького дома. Следы сажи на стенах помогли мне догадаться как дом оказался в Землях Теней. Полагаю, он принадлежал одному из их группы.

Они разошлись по комнате. С собой они принесли мебель — маленький стол и три кресла — которую поставили у стены напротив двери. Клэр села за стол. Люси и Пирса сели по бокам от нее, завершая мой триумвират судей. Приветствовавший человек

встал рядом со столом, едва сдерживая свое самодовольство. Сторона обвинения. Амбал занял позицию позади меня, повернувшись спиной к двери. Коннерс встал между мной и судейским столом. Мой защитник. Он оглянулся на меня через плечо и приподнял бровь, словно приглашая что-нибудь сказать. Я проигнорировал. Он пожал плечами и вновь отвернулся от меня.

Теперь я мог видеть их весьма четко. Все шестеро были довольно молоды. Люси и Пирса, вероятно, умерли в подростковом возрасте. Клэр было ближе к тридцати, а оставшимся трем — Коннерсу, Приветствовавшему и Амбалу — по моим прикидкам было слегка за двадцать. Из их одежды я мог прикинуть и приблизительные даты их смерти, плюс-минус пара лет.

С Пирсой было проще всего. С его бритой головой и кучей колец на лице он, скорее всего умер всего пару лет назад. Я поставил на то, что умер он от заражения крови. Клэр, с ее скромной скрываемой привлекательностью и пролетарской одеждой, я отнес к радикалам Вьетнамской эры. Возможно, активистка из колледжа, или даже профессиональный агитатор. Короткая стрижка Амбала, закатанные рукава футболки и грязные джинсы выдавали в нем деревенского парня 1950-ых годов — крепкого деревенского парня. Люси была готом до мозга костей. Наверняка, даже когда она была жива, то прилагала все усилия для того, чтобы выглядеть как труп. И она в этом чертовски преуспела. Приветствовавший носил кожаную куртку с цветами банды на спине и порванные Levis. Он походил на бриолинщика с этими зализанными назад волосами, отдаленно, конечно, потому я мысленно отнес его к эре возрождения «бриолина» в 1970ых. А вот Коннерс был крепким орешком. Его касавшиеся плеч волосы были слишком смелой прической для 60-ых и слишком короткой для 70-ых. Он носил не по размерам большую армейскую куртку, накинутую поверх рубашки на пуговицах и темные брюки. В конце концов я отнес его к 80-ым, частично из-за того, что не мог подобрать более подходящего десятилетия, частично из-за того, что все вокруг пришло в движение.

Пирса стукнул по столу кулаком. «Пусть заключенный сделает шаг вперед», — позвал он, а затем испортил всю атмосферу своим ржанием. Это я должен говорить. Я проигнорировал его, сознательно, конечно, и остался стоять на своем месте.

— «Эй, гнойная морда, я тебе говорю!» - злобно крикнул Пирса. Он посмотрел мне за спину. — «Джордж, ты тут пристав! Давай его сюда!»

Джордж. Понятно. Амбал мне нравится больше. Амбал-Джордж поднял меня целиком и поднес к столу, пока я не оказался от него на расстоянии где-то около четырех шагов. А затем опустил. Жестко. Со всем достоинством. И свалил обратно на свой пост.

— «Суд присяжных созван», — начала Клэр, ее голос звучал четко и резонировал преисполнялся авторитетом. — «Желаете ли вы защитить себя от выдвигаемых вам обвинений?», — спросила она.

Я пялился на свои ноги.

— «Отвечайте на вопрос!», — потребовала женщина. Я почти отреагировал на тон ее голоса, но вовремя остановился.

— «Я буду говорить за заключенного», — ответил Коннерс, вставая подле меня.

— «Отлично», - огрызнулась Клэр, — «Желаешь его защищать?»

— «В чем он обвиняется?», — спросил Коннерс. Он не смотрел на меня все то время, пока говорил.

Приветствовавший подошел к столу и повернулся ко мне лицом: «Вы обвиняетесь в следующих преступления: во-первых, вы и вам подобные незаконно настаиваете на том, что все свободные граждане Земель Теней подведомственны вам; во-вторых, в том, что вы похищали невинных людей и продавали их Стигии в качестве рабов; в-третьих, что вы представитель фашизма, устаревшего режима, не имевшего права диктовать кому-либо что он должен делать и что думать; в-четвертых, вы пытали и принуждали людей признать ваш авторитет; в-пятых, что...», — он прервался и повернулся к столу, — «не могу вспомнить что было пятым. Четырех достаточно?»

Клэр и Люси одновременно кивнули. А Пирса заржал: «Как насчет мудачизма? Или что он ублюдок? Вот тебе обвинение номер пять». Клэр молча смерила его холодным как сталь взглядом.

Мой обвинитель повернулся ко мне. Я продолжал разглядывать пол.

— «Вы услышали обвинения», — сказал он, — «что ответите на них?»

— «Ну?», — Коннерс пихнул меня локтем в попытке привлечь внимание. И я дал ему его, повернув голову, чтобы взглянуть, не на судей, но на молодого человека, вызвавшегося представлять меня в суде, который я и не надеялся выиграть. Мне хотелось услышать, что он скажет без каких-либо подсказок с моей стороны.

— «Суду нужен ответ», - нетерпеливо сказала Клэр.

— «Тогда давайте максимально упростим», — сказал Коннерс. — «В виду отсутствия доказательств обратного, мой клиент признает себя виновным по всем пунктам».

— «В таком случае», — начала Клэр, — «Приговор суда...»

И тогда я потерял контроль. Это не была моя Тень, моя темная, гноящаяся часть, постоянно провоцирующая меня на безрассудные и самоубийственные вещи, она была ответственна за мои последующие действия. Я просто потерял контроль.

— «Вы не знаете первой вещи о правосудии», — я услышал свой голос, беспомощно пытаясь сохранить свое молчаливое отрицание происходящего.

— «Ну и ну, в конце концов он заговорил», — буркнул Коннерс, уступая мне место.

Однако у Клэр были иные мысли. Она встала, умудряясь нависнуть надо мной вопреки своим крохотным размерам.

— «Приговор суда — смерть через расщепление Корпуса», — сказала она.

— «Круто», - сказала Люси, — «Приступим». Пирса нервно хихикнул.

Я напрягся, когда услышал как Амбал зашевелился позади меня. Клэр подняла вверх руку, ладонью кверху, и в комнате тут же повисла тишина.

— «Узник все еще имеет право обратиться к суду», — ровно сказала она, давая мне едва уловимый намек на улыбку. — «вы можете просить о помиловании, если желаете».

То, как она подчеркнула слово «просить» тут же расставило все по местам. Ее не волновали ходатайства к суду, она просто хотела приступить к назначенному наказанию. Я сомневался, что кто-либо в этой комнате вообще знает как расщепить мой Корпус. В худшем случае они будут избивать меня снова и снова, снова и снова. Вот чего они хотели на самом деле, чтобы я умолял их убить меня. Что ж, я не собирался умолять, но чертовски сильно хотел бы прояснить этот вопрос. Я откинул плечи назад, настолько насколько это возможно, и уставился на судей.

— «Начнем с того», — сказал я, — «что вы не знаете главной причины, что Иерархия делает в Локсбурге или где-либо еще». Пирса издал грубый звук. «Заткнись, прыщавый слизняк», — ответил я. Эта реплика вызвала улыбку у Люси, несмотря на ее явное рвение «разобраться со мной».

— «Пусть говорит», — сказала Клэр.

— «Я попытаюсь опровергнуть предъявленные мне обвинения», - продолжил я как ни в чем не бывало, — «Иерархия не претендует распространять свою юрисдикцию на Земли Теней; по факту, они и так под ее юрисдикцией. А если нет, то, как вы думаете, что произойдет со всеми Некрополями, с местами подобными этому — где бы оно ни находилось — где группы таких же как вы вырезали в Буре дыру, чтобы в ней спрятаться? Легионы их защищают — не оккупируют, защищают — и Земли Теней это все, что находится между вами и теми существами, что живут в Буре. Вы раньше хоть раз боролись со Спектрами? Или Делириумами? Или Дряхлыми? Или Пожранными Тенью? Вы хоть раз видели как они с визгом проносятся по улицам города, хватая ваших «свободных граждан» и оттаскивая их к ближайшему Нихилю? Если да, то тогда вы знаете, почему Иерархия здесь. Если нет, значит мы закончили нашу работу».

Я слышал как дверь за моей спиной тихо открылась и закрылась, но я был в ударе. Я привлек их внимание, по крайней мере на время, и я намеревался удерживать его до тех пор, пока меня не заткнут.

— «Мы не похищаем души, чтобы продать их Стигии», — продолжил я, — «Мы заявляем на них свои права, разумеется, потому что если мы перестанем, то они будут просто скитаться по округе до тех пор, пока не попадут в Бурю и их не разорвут в Пустоте существа более мерзкие, чем мы вообще можем себе представить. Многие не хотят идти, поэтому мы заковываем их в цепи, чтобы утихомирить их, и без проблем доставить куда нужно». На мгновение я задумался, ведь это было тем, с чем я до сих пор имел проблемы даже после многих лет службы в Легионе. И именно из-за этого я избегал всего того, что могло бы привести меня к повышению. К тому же, я все еще не понимал причин тем действиям, о которых говорил; мне просто не очень это нравится. «Не все, кто попадает в Стигию, тут же списывается», — сказал я, — «Если у них есть Оковы — а у большинства они есть — они присоединяются к Легионам, как и я».

— «А если нет, вы превращаете их в мечи и мелочь на карманные расходы», — фыркнула Люси. Клэр подняла руку, призывая ее к тишине.

— «Продолжай», — сказала она, почти приветливо.

— «Да», — ответил я, надеясь, что они услышат, как я говорю это с неохотой, но врать им не было причин, — «некоторые из них отправляются в кузни. Слабейшие из них, те, кто вскоре поддался бы Пустоте. Так они по крайней мере будут полезны». Я видел, как Коннерс в неверии покачал головой. И решил, что нужно его убедить, если больше никого не удастся, в том, что мои аргументы имеют хоть какие-то достоинства.

— «Вот», — я повернулся к нему, — «что в Землях Плоти случается с неудачниками, с людьми, что ничего не могут дать миру?»

Я выждал несколько секунд. Наконец, Пирса заглотил наживку, — «Они не сгоняют их в повозки, чтобы отвезти на какую-нибудь фабрику и бросить в печь».

— «По крайней мере, не с 1940-ых годов», — мягко сказал Коннерс. Он знал историю своих Земель Плоти. Постараюсь не подвести его.

— «Они не были неудачниками», — сказал я, — «и те жертвы были живы. Этому нет оправдания. Происходящее здесь не то же самое. Здесь работает множество других правил, и работают они потому, что в них есть необходимость. Души, что заканчивают как часть твоего оружия, мелочь в твоем кармане, эти цепи», — я поднял свои запястья, демонстрируя вещественное доказательство А, — «это души тех, кто никогда не жил, по-настоящему жил, в том первом месте. У них нет Оков, у них нет стремлений, ничто не сдерживает их от падения к полному уничтожению. В Землях Плоти они бы жили на социальные выплаты, или же охотились на других, или медленно умирали от голода и пренебрежения. Они на самом дне бочки, где бы они не были. Только здесь, где Забвение становится сильнее с каждой поглощенной душой, мы не можем позволить им топтаться на месте. Дно бочки ведет в бездонную яму Загробного мира. Вот почему мы ищем другие способы использования тех, кого нельзя спасти».

Звучало паршиво, но это лучшее, что я способен выдать. Даже я не могу оправдать все попустительства Иерархии.

— «Переходи к следующему обвинению», — сказала Клэр, — «это увлекательно».

— «А где Джордж?», — внезапно спросил Приветствовавший, смотря на дверь. Я повернулся и увидел, что Амбал пропал из поля зрения.

— «Наверное, ему наскучило», — сказал Пирса, — «прямо, как и мне, вот только он стоял ближе к двери».

— «Хватит, Питер», - сказала Люси, но тут же спохватилась, почти не скрывая фальши в голосе, — «Прости». «Питер» кинул на нее уничтожающий взгляд, однако какого-либо эффекта ему достичь не удалось.

— «Там Ричард», — он кивнул на Приветствовавшего, и ликующе рявкнул, — «Теперь ты знаешь все наши имена».

Я кивнул.

— «Дэниэль», — представился я. — «И я даже не буду пытаться оправдать закон и порядок группе, которая просто не понимает причин установления такого вида стабильности и...»

И тогда в дверь ворвалась целая кавалерия. Десяток Легионеров, вооруженных Стигийскими клинками, окружили пятерых ошеломленных Ренегатов. Они пытались оказать какое-то сопротивление, но битва была проиграна, еще не начавшись. Я все еще пытался понять, что к чему, когда Амбал — Джордж — подошел ко мне и положил руку мне на плечо.

— «Скажи мне пароль для цепей, Центурион», — сказал он.

— «Что?» — мои мысли словно были в тумане.

— «Пароль, чтобы я мог снять цепи», — повторил он. Очень медленно.

Я дал ему пароль. Он повторил слова, и цепи соскользнули с моих запястий и лодыжек. Я чуть не рухнул от шквала эмоций, охвативших меня. Осмотрелся. Отряд защелкивал наручники на своих арестованных. Питер истерически захихикал, бормоча снова и снова «Этого не может быть, этого не может быть». Другие более-менее контролировали себя, но все они выглядели шокированными, а один-два — злыми. Из-за толстых железных цепей Клэр выглядела карликом. Она уставилась на Джорджа. Я решил сделать то же самое.

Джордж больше не стоял в позе тупого спортсмена. Теперь он был больше похож на морпеха. Он ухмыльнулся и похлопал меня по спине.

— «Джордж Воган, Центурион Мрачного Легиона на спецзадании», — сказал он,— «отлично сработано, Центурион».

— «Я не понимаю», — сказал я, — «Что я сделал? И откуда ты знал...»

— «Расследование заняло у меня много лет», — ответил он. — «Эта группа причиняла нам проблемы по всей области, но мы никак не могли предъявить им обвинения в преступлениях, по которым они подозреваются, до твоего появления». — Внезапно я узнал голос, что звал на помощь, перед тем как меня схватили. — «А теперь у нас есть хорошая причина», — продолжил он, не подозревая какой шок я сейчас испытал. — «Похищение члена Легионов с угрозой его последующего уничтожения это хорошая причина для ареста и суда. В этот раз настоящего», — добавил он, — «перед лицом назначенных членов суда Стигийского законодательства».

— «А что затем?», — спросил я, — «Что будет если их признают виновными?»

Джордж нахмурился.

— «Если? Будь посерьезнее. Ты же слышал как они заявили о расщеплении твоего корпуса. Как и я. Это особо тяжкое преступление».

— «Это же был просто блеф», — я внезапно испугался за всех них, даже за Пирсу.

Он вздохнул.

— «Ты, конечно, вернешься со мной в Стигию, чтобы дать показания», - он повернулся к своим ожидающим солдатам и отдал приказ, — «Выводите их».

— «Постой», — торопливо сказал я и указал на Коннерса, — «он пытался помочь мне. Не мог бы ты...»

— «Позже, Центурион», — сказал Джордж. Он подождал, пока Легионеры выведут арестованных из комнаты. Когда дверь за ними закрылась, я внимательно посмотрел на лицо Джорджа. Он выглядел немного меньше, немного уставшим.

— «С этой группой я провел около пяти лет», — тихо сказал он, — «Я их знаю, и знаю, кого из них можно рекрутировать в Легион, а кто безнадежен. У Коннерса есть потенциал. Как и у Клэр. А что насчет остальных...», — он пожал плечами. — «Пойдем домой. В депо ожидает поезд».

Я в последний раз окинул взглядом комнату, прежде чем последовал за ним к двери, вверх по лестнице и на свободу. Одной бандой Ренегатов, о которой стоило бы волноваться, стало меньше, я больше не был пленником и мог вернуться к своей обычной рутине — после небольшой поездки в Стигию на суд, разумеется. Я должен бы ликовать, радуясь нашей — ну, Джорджа — победе. Однако вместо этого я чувствовал лишь усталость.

— «Поднажми, Центурион», — позвал меня Джордж, находясь на расстоянии пары шагов передо мной. — «у нас еще много работы».



Введение: Сильные Мира Сего

«Люди руководствуются не справедливостью, а законом и убеждениями. Когда они отказываются подчиняться закону или убеждению, они вынуждены подчиниться силе или обману. Или и тому, и другому»

— Джордж Бернард Шоу, Мезальянс

Система. Ведомство. Власти. Сильные мира сего. Закон и порядок. Правительство. Управление. С самого своего начала Иерархия, правящая Стигией и Землями Теней, способствовала созданию образа силы и неуязвимости, могущества и всеведения. Легионы Владык Смерти и режим, которому они служат, казались единственным, что стоит между обществом Неупокоенных Мертвецов и Забвением.

Так кто же эти бастионы призрачного могущества и какова их мотивация? Как следует из названия, Иерархия поддерживает идею классов и чинов в обществе. Слабейшие из призраков низводятся до невольничества или же используются как сырье для создания предметов и оболов в кузнях Стигии. Большая часть граждан посвящает себя усердной работе, надеясь показать себя своему начальству в лучшем свете и заслужить повышение. Колонии Земель Теней — Некрополи — что начинали как форпосты империи, содействуют ей в обработке душ, многие из которых в дальнейшем ждет судьба неодушевленного предмета. И, хотя большая часть Некрополей наслаждается некой степенью автономии, трафик душ все еще находится под контролем Легионов Иерархии. Драконовая система правосудия гарантирует суровое наказание за нарушение правил, и именно Иерархия устанавливает правила и воплощает наказания.

Иерархия защищает не только саму себя, но и, искореняя чернильные реки, вытекающие из Забвения, она защищает даже своих врагов. Расизм и сексизм фактически неизвестны в этой структуре; любой призрак, обладающий достаточной силой, чтобы противостоять Забвению, имеет равные шансы на повышение. Даже пара-другая невольников имела столь выдающиеся заслуги, что добилась повышения и пополнила ряды граждан Иерархии. В Подземном Мире, где Ренегаты и Еретики заняты своими склоками и терроризмом, только Иерархия, несмотря на некоторую борьбу в ее рядах, организована настолько, чтобы выступить единым фронтом. Она это закон в море хаоса, стабильность в мире постоянных изменений. Для многих ее граждан это общество превосходит тот мир, что они оставили позади, и именно поэтому она необходима.

Если смотреть со стороны, или с низших ступеней общества, Иерархия предстает холодной, жестокой, бессменной системой, заинтересованной лишь в бесконечном наращивании могущества и личного благосостояния за счет слабейших членов общества. У нее целый легион критиков, начиная от Ренегатов, жаждущих ее свержения за предполагаемую коррумпированность системы, до Еретиков, утверждающих, что она тормозит их вечные поиски Вознесения. Даже поддерживающие Иерархию призраки страшатся вызывать гнев Легионов.

Насколько справедливы эти обвинения? Действительно ли правительство Стигии и Земель Теней является вторым по злобности монстром после Забвения и представляет угрозу, или же Иерархия страдает от запущенного имиджа? Кто те загадочные Владыки Смерти, чьи решения определяют судьбу Подземного Мира? Каково быть лояльным членом огромнейшей «империи мертвых», служить в Легионах Владык Смерти, прохаживаться по улицам Стигии или представлять закон и порядок в колониях Земель Теней?

Как использовать эту книгу

Эта книга предоставляет исчерпывающую информацию об Иерархии. В дополнении к предоставлению Рассказчику возможности убедительно описать «ведомство» Подземного Мира, нижеследующие страницы предоставляют достаточно деталей и мотиваций, чтобы позволить игрокам создать персонажей, что смогут успешно функционировать в системе. В некоторых хрониках Иерархия будет представлена в качестве «врага» и Рассказчик может подчеркнуть ее ограничительный и карательный характер. В других, структуры, составляющие правительство Стигии, будут лишь обрамлениями развивающейся истории. В третьих же, Иерархия предстанет как извращенный, но в конечном итоге достойный институт, заслуживающий той преданности, которой он требует.

И хотя Иерархия упоминается как единое целое, в действительности это запутанная сеть взаимосвязанных силовых баз, каждая из которых руководствуется своими принципами и имеет свои собственные секретные планы и задачи. Полиция Стигии действует совершенно по-разному от Некрополя к Некрополю. Какой бы аспект Иерархии не демонстрировался, какую бы маску не показывали ее члены миру Неупокоенных Мертвецов, все зависит лишь от желаний и возможностей Рассказчика и игрока. Здесь сырье, ждущее когда ему придадут форму в кузнях воображения.

Теперь вы в Иерархии.

Лица за Масками

Ни одна тема или атмосфера не смогут в точности передать все сложности Византийской Иерархической структуры. Тем не менее, есть несколько мотивов, предлагающих свой уникальный взгляд на ее внутреннее устройство. Маски, через которые Иерархия смотрит на мир мертвых; зеркала, отражающие лица тех, кто стоит по ту сторону и вглядывается внутрь.

Ответственность

На плечи призраков Иерархии свалилось бремя эффективной организации и поддержки общества Неупокоенных Мертвецов. Нести порядок в хаос это одно; поддерживать в нем порядок это совсем другое. Потворствующие своим желаниям Еретические Культы и насмешливые Банды Ренегатов имеют свое право на существование в стабильном правительстве Земель Теней. Если бы не жертвенности и дисциплина тысяч призраков, поддерживающих власть и авторитет Иерархии, земли по эту сторону Савана вскоре утопли бы в беззаконии и анархии. И, в конце концов, туман Бури разрушит все, что создавалось с таким трудом.

Хранители Мира

Как и у любой империи (Стигия все же является империей, как бы она себя не называла), у нее всегда существует необходимость сохранения порядка на территориях, считающихся Родиной. Террористы из Ренегатов и Еретиков могут быть столь же безжалостны и фанатичны как и их живая братия, и многие невинные призраки были втянуты в их битвы за свободу. Земли Теней связаны со Стигией с помощью сети проходов через Бурю, но никто не может гарантировать, что такое путешествие будет безопасным. После Пятого Великого Вихря, Стигийские аванпосты и Некрополи в Землях Теней стали почти полностью независимыми и автономными политическими единицами. Торговля между Некрополями и Стигией и не думает утихать, и правительство Некрополей вносит свою долю дани в казну Подземного мира. Войска Иерархии в значительной степени ответственны за поддержание мира, как в Стигии, так и в Землях Теней. А Неупокоенные Мертвецы это те, кто они есть — неупокоенные.

Борцы с Забвением

Несмотря на свою репутацию полной бюрократической систематизации и моральной стагнации, Иерархия может предложить активным членам своих Легионов долю волнующих и опасных приключений. В конечном счете, Легионы Стигии и Земель Теней это воины на передовой, сражающиеся в непрекращающейся схватке с Забвением и прислуживающими ему Спектрами. Некоторые Легионы полностью посвящают себя бесконечной войне, искренне веря в то, что другие битвы — с Еретиками, Ренегатами или иными врагами — бессмысленны и лишь отвлекают от реальной угрозы, нависшей над Подземным Миром.

Искатели Возможностей

Иерархия обеспечивает последовательные подходы для политического и «материального» продвижения в призрачном сообществе. Амбициозные и решительные личности могут продвинуться в византийской политике Подземного Мира и получить могущество и благосостояние для себя и своих последователей. Анакреонами не умирают, как говорит Стигийская пословица, и истории о смиренных Лемурах, пробивающих себе путь наверх к желанному положению в Стигии или Землях Теней, заполняют мечты многих призраков, решивших, что работать в системе и изучать, как использовать ее для получения

преимуществ, более желанны, нежели мечты о недостижимом Вознесении.

Хранители Мечты

С самого своего основания Хароном и во времена эпохи, когда Римское право было на своем пике, всегда находились призраки, кто видел в Иерархии цель и смысл своего существования в Загробном Мире. Цели Харона (или, вернее, их интерпретация этих целей) привили этим призракам фанатичную лояльность режиму. Исчезновение Харона лишь утвердило их в мысли, что необходимо защищать то, что они считают его наследием.

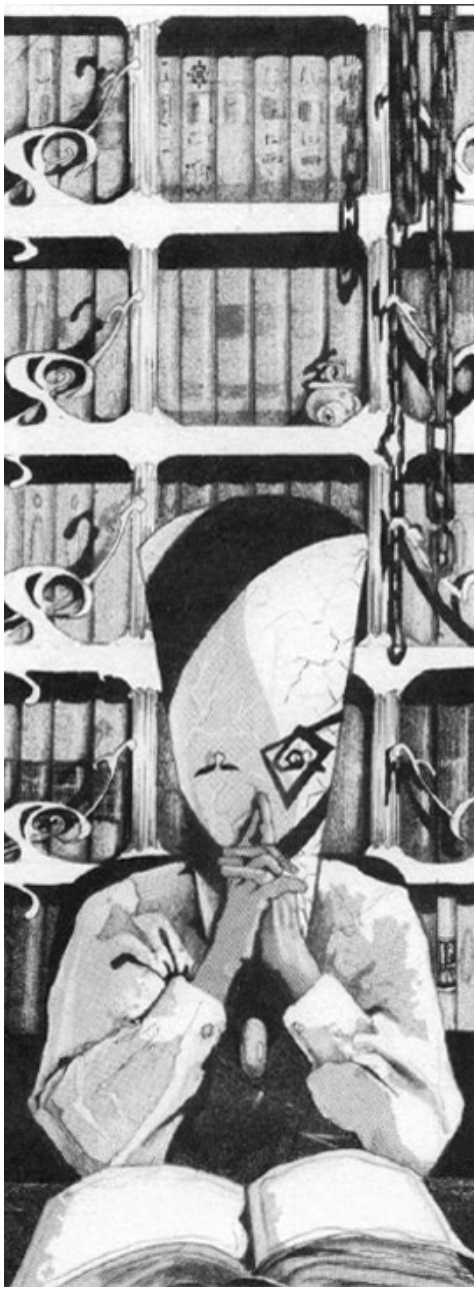
Герои и Злодеи

Никто не знает каково это,
Быть плохим,
Быть грустным,
За голубыми глазами,
Никто не знает каково это,
Быть ненавидимым,
Быть обреченным,
Говорить только ложь.
— The Who, «За голубыми глазами»

В зависимости от вашей точки зрения, призраки Иерархи могут быть как хорошими, так и плохими парнями. С одной стороны, Иерархия поддерживает закон и порядок, традиции и стабильность. С другой стороны она отражает империализм, рабство и подчинение. Любезный «патрульный» и остервенело бьющий дубинкой коп, госслужащий-идеалист и коррумпированный политикан, поборник за права личности и корыстный спекулянт — все они представлены в бюрократической структуре Подземного Мира. Как Иерархия, так и личности, являющиеся частью ее могущества, для разных людей символизируют разные вещи.

Как и в большинстве правительств и организаций, в стенах Иерархии существует множество сочувствующих персонажей. Многие из призраков, принимающих правила Владык Смерти (и в первую очередь правила Харона), являются мужчинами и женщинами чести и достоинства. Сторонние наблюдатели часто, по привычке, осуждают всех призраков Иерархии. Куда охотнее они признают практику невольничества, чем доблесть Легионеров, что постоянно бросаются на борьбу со Спектрами, или сострадание Клерков, рекомендующих Легионам Анфана, находящихся у них на попечении.

Имеет значение и тот факт, что призраки, служащие Иерархии, искренне верят, что она это лучшая





(и единственная) защита Подземного мира от Забвения. Они могут быть правы — Ренегаты и Еретики, конечно же, не являются примером призраков, что сражаются, будучи едины сердцем и душой. Многие призраки Иерархии реалисты: они знают обо всех недостатках своего правительства, но убеждены, что это лучшая система из имеющихся.

Конечно, в рядах Иерархии есть и настоящие злодеи. Мотивы их действий не так просты и, с их точки зрения, зачастую довольно резоны. В конце концов, никто не считает себя «злом». Большая часть из них, в действительности, считает себя героями, чьи действия оправданы, и чьи враги просто не в состоянии увидеть всю картину целиком. Легионеры, выслеживающие и преследующие врагов государства, делают это потому, что видят себя как силы закона и порядка, а не потому, что они «плохие парни». Анакреоны, воплощающие в жизни самые отвратительные политические решения Иерархии делают это потому, что убеждены в необходимости этих действий.

Злодеи, как и герои, принимают любую форму. Откровенные злодеи обычно руководствуются желанием обретения личного могущества, из-за обманчивого чувства превосходства или потому, что они считают свои действия благородными и героическими. Приспособленцы видят возможность получения выгод от Иерархии и делают это настолько часто, насколько возможно; часто они берут взятки и потому с ними вести дела намного проще, чем со злодеями со строгими убеждениями. Вынужденные злодеи поддерживают систему потому, что боятся расправы за отказ выполнять приказы; часто они становятся наиболее непримиримыми противниками по той причине, что лично лицом к лицу сталкиваются с наказанием, даже если они просто колеблются при принятии должных решений. Некоторые злодеи попросту упиваются своей силой или наслаждаются причинением боли. Эти типичные эгоманьяки и сослужили Иерархии плохую службу.

Использование Иерархии в Хронике

Большинство хроник по Призракам, где бы они ни происходили: в Византии, вызывающих клаустрофобию пригородах Стигии или в Некрополях, расползшихся по Землям Теней, так или иначе включают в себя присутствие Иерархии. В попытке сделать ее присутствие более реальным для игроков, Рассказчик должен тщательно описать все личности персонажей-Иерархов, создавая полноценные индивидуальные характеры. Он должен не только обозначить мотивации членов Иерархии в Некрополе, где развивается его хроника, но также и наделить их уникальными чертами характерами и детализировать их внешность.

Если персонажи игроков являются призраками Иерархами, Рассказчик может подчеркнуть досто-

инства и достижения Иерархии; в конце концов, это ведь фракция, которую они поддерживают. Это не значит, что следует игнорировать все недостатки Иерархии, вместо этого их следует воспринимать как «неизбежное». Большинство людей достаточно хорошо знакомы с неидеальным механизмом правительства в реальном мире и понимают каково это, поддерживать систему далекую от совершенства.

Если игроки решают отыгрывать Ренегатов и Еретиков, их взгляд на Иерархию будет совершенно иным. Рассказчик должен подчеркнуть угнетающую и иногда жестокую природу Иерархии, вместе с тем избегая карикатурного изображения антагонистов. Контраст между жесткостью Легионов и сочувствующим Центурионом, что делает одолжение Кругу, может стать долгой дорогой к выстраиванию образа Иерархии как тоталитарного режима, в котором иногда можно встретить что-то хорошее.

Лексикон

Регулятор: административный титул, даруемый призракам, присматривающих за группой клерков Иерархии и служащим в штате должностных лиц, что выше его рангом.

Анналы Мертвых: огромное собрание записей, хранящихся в Великой Библиотеке Стигии, в которых записаны хроники истории Иерархии.

Канцлер: административный помощник Анакреона Цитадели; гражданский эквивалент Повелителя.

Клерк: титул, даруемый низшим рангам административного крыла Иерархии; грубый эквивалент Легионера.

Имприматур: малоизвестное приложение к Книге Душ Легионов (смотри ниже), латинское обозначение «пусть будет напечатано»; в Землях Плоти это было отметкой официального разрешения к публикации, выдаваемой Церковью Рима. В Подземном Мире это судебное постановление о бессрочном лишении свободы.

Инспектор: титул, даруемый тем, кто управляет вверенной ему областью вокруг Цитадели; гражданский эквивалент Маршала.

Itinera Mortis: имя, изначально данное сети дорог, соединяющих Стигию с Землями Теней (буквально, дороги смерти).

Легат: Легионер, обычно Центурион или выше рангом, служащий в качестве особого эмиссара или посланника.

Магистр: чиновник высшего ранга, отвечающий за специализированный отдел или офис Иерархии. Магистр Библиотеки надзирает за архивами Великой Библиотеки Стигии и служит Хранителем Книги Душ.

Magisterium Veritatis: Совет Инквизиторов, сформированный Хароном, чтобы искоренить Еретиков из Стигии (буквально, Магистры Истины).

Министр: титул даруемый призракам, что контролируют Инспекторов на периметре Цитадели; гражданский эквивалент Регента.

Книга Душ Легионов: Стигийский Артефакт. Энциклопедическое собрание плененных и сохраненных воспоминаний призраков Иерархии, что стали свидетелями значимых событий Стигийской истории.



Ex Libris: История Иерархии

«Также услышите о войнах и о военных слухах. Смотрите, не ужасайтесь, ибо надлежит всему тому быть, но это еще не конец.
Ибо восстанет народ на народ, и царство на царство; и будут глады, моры и землетрясения по местам.
Всё это - начало скорбей.»

— Евангелие от Матфея, 24:6-8

История Иерархии отражает историю Земель Плоти, но там, где мир живых концентрируется на развитии человеческой жизни, мир за Саваном интересуется развитием человеческой смерти. Войны, мор, голод и стихийные бедствия, что нарушают естественный курс развития человеческой цивилизации, есть хлеб и вино для роста и выживания Подземного Мира. И история Стигии, отражающая историю мира живых через мутное искаженное стекло Савана, приобретает куда более темный оттенок.

Двери Истины

Добро пожаловать в Великую Библиотеку Стигии. Здесь вы найдете наиболее полное собрание записей истории Подземного Мира, от самого раннего его начала из тьмы, предшествовавшей времени, до изменчивого настоящего. Тот факт, что вы здесь, в этом центре обучения и знаний, говорит мне о том, что вы искатель истины. Вопрос в том, чьей правды вы ищете? Правды Иерархии? Ее у нас в избытке. Анналы Мертвых хранят наиболее часто используемые документы, касающиеся расцвета нашего прославленного Стигийского правительства. Полистайте их на досуге. Если вы ищете правды иных групп, здесь есть несколько дополнительных сочинений, что могут привлечь ваше внимание. Здесь, в Библиотеке, мы собираем все записи значимых исторических событий, невзирая на их эмоциональную окраску или достоверность содержимого. Наша работа не судить, но сохранять.

В отличие от большинства тех, кто входит в эти коридоры, у вас полный доступ ко всем материалам в этих стенах. Весьма впечатляюще. Я надеюсь, что вы оправдаете доверие, возложенное на вас. Можете выбрать любой материал для чтения на ваше усмотрение. Мои обязанности зовут меня в иные места, и потому я оставлю вас исследовать все, что вы пожелаете. Я оставлю вам ключи от хранилища, если ваши поиски заведут вас столь далеко. Не позволяйте крикам этих ключей при повороте в замке сбить вас с толку. Через какое-то время вы к этому привыкнете. Желаю вам найти то, что вы ищете.

— Гипатия, Библиотекарь Великой Библиотеки Стигии

Из Хаоса Порядок

В начале, Неупокоенные Мертвецы бесцельно бродили по туманам Тьмы, паря подобно теням, которыми они и были, у границы жизни, и тоскуя о том, чего у них больше не было. Те, кто заблудились в своих скитаниях, стали Спектрами и насытили темную пустоту Забвения, не в силах сопротивляться ее растущей мощи. Затем пришел Харон и принес с собой сияющее видение мира мертвых. Сообщество призраков обретало форму в его руках, закладывая основы силы и устойчивости против натиска армий Забвения. Когда не было ничего, кроме хаоса, он заложил фундамент общественной структуры. Эта структура ныне известна как Иерархия, поскольку опиралась она на тесную связь звеньев командования и представляла то общественное устройство, в котором каждый член Стигийского общества знал свое предназначение и то, каким образом он может внести наибольший вклад в общее процветание.

— из Анналов Мертвых, Официальная запись Поступков и Деяний Легионов Харона



Эту историю рассказывали многим людям, но мало кому удалось рассказать всю правду. Некоторые верят, что Иерархия в ее нынешней форме возникла лишь в Средневековье, позаимствовав атрибуты феодализма. В действительности, если вам интересен взгляд изнутри на историю Иерархии, есть лишь один источник, и это Книга Душ — если вы достаточно удачливы, чтобы увидеть ее.

— Силас Форт, Центурион Кающегося Легиона, Стигийский Дозорный

Древнейшая История

Давным-давно грань между мирами живых и мертвых была гораздо более размытой. Время от времени души мертвых проникали в мир смертных, чтобы стать советниками, мстителями или чтобы просто получить какое-то слабое удовлетворение от контактов с королевством плоти. Подобно им смертные предпринимали попытки (зачастую успешные) нелегкого путешествия в Загробный Мир. Мучения Орфея, Персефоны, Гильгамеша и других древних героев в мире теней давно превратились в легенды, но их опыт не был единичным случаем.

Как и Загробный Мир, хаос царствует с древнейших времен. Лишь с прибытием Харона, предсказанным Владычицей Судьбы, начало появляться первое подобие порядка. Исследование Хароном величайшей реки Загробного Мира, открывшее Море Без Солнца и Остров Скорбей, его противостояние силам Забвения, что бесконтрольно бушевали по всему Загробному Миру — все эти вещи вели его к осознанию, что для защиты бродивших во тьме душ необходима равная сила. Благодаря усилиям Харона и его Перевозчиков, Неупокоенные Мертвецы построили свое первое общество на берегах Моря Без Солнца. Отсюда начинали свое путешествие все желающие попасть к Далеким Берегам. Остальные оставались позади, и их нужды возложили на Харона еще более великую обязанность: создание убежища, что сможет выстоять и дать отпор потоку Забвения. Так из мечты одного человека родилась Иерархия.

История Иерархии началась с основания Республики Стигии, созданной по подобию наиболее могущественного государства, существовавшего в те годы в Землях Плоти. Поток душ в период образования Республики, обеспечил Харона и его Сенаторов (будущих Владык Смерти) нескончаемым потоком инноваций. Частота войн во времена Римской экспансии предоставила обильные запасы рабочей силы и «сырого» материала для сооружения захватывающих дух зданий Стигии. Персидские, Пелопонезийские, Самнитские, Пунические, Македонийские и прочие войны увеличили население Загробного Мира и подарили Харону опытные войска, которые можно послать на борьбу с армиями Забвения.

Но войны были не единственным источником душ. Нехитрые медицинские практики, антисанитария и эпидемии, подобно той, что пронеслась по Римской империи во второй половине второго века и способствовавшая появлению мириад призраков, умерших от болезней или заражений. Природные бедствия, как, например, извержения Везувия, что разрушил Помпеи в 79 году нашей эры и великий потоп, обрушившийся на Ис в Британии в 440 году нашей эры, сыграли свою роль в переселении крупной группы призраков за Саван. Многие обычаи, что были распространены в мире за века до падения Римской Империи, такие как гладиаторские бои, насильственные самоубийства, и публичные казни были результатом прибытия призраков, имевших таланты в данных сферах.

И хотя первоначальные причины Харона по организации призрачного населения Стигии заключались в борьбе с Забвением и обеспечением контроля над пересечение душами Моря Без Солнца в их путешествии к Далеким Берегам, его неопершаяся Иерархия Сенаторов и их последователей почерпнули все, что могли от нескончаемого потока душ. Многих призраков, бывших влиятельными лидерами, политиками, философами, героями или артистами при жизни, просили подождать в Стигии, чтобы они поделились своим мнением и талантами с Сенатом Харона. Фигуры уровня Цицерона, Ганнибала и Аспасии нередко решали остаться в Землях Теней, как из собственного нежелания отправляться в путешествие, конечная точка которого неизвестна, так и за обещания занять почетное место в обществе Подземного Мира.

— Анналы Мертвых

Pax Romana

В период, известный в Землях Плоти как «Pax Romana», Стигийская цивилизация достигла своего пика. И хотя подобные мысли можно услышать по большей части от ностальгирующих старых стражей, окруживших себя реликвиями прошедшей эпохи, они не учитывают растущего богатства и мощи в последующие века. Тем не менее, достижения Иерархии (хотя тогда мы так еще не назывались) свидетельствовали о невероятной храбрости тех, кто взял на себя бремя лидерства и навел порядок в окружающем их бесформенном ничто.

В этот же исторический период начали сохранять культурное наследие и произведения искусства — главным образом те работы, что были утеряны для мира живых. Здания Стигии воплощали эстетику классической архитектуры и до сих пор считаются одними из самых прекрасных сооружений в Подземном Мире.

Пока Рим правил миром, принося с собой цивилизацию даже в самые дальние уголки известного мира, Харон отдал приказ о создании сети дорог через Бурю. Хотя такие дороги ныне известны как «проходы», многие Стигийские призраки все еще называют их «Itinera Mortis», дороги смерти. При создании этих дорог Харон надеялся, что его Перевозчики смогут перевозить ожидающие души к берегам Стигии по безопасным путям.

— Анналы Мертвых

Они называют их дорогами смерти по нескольким причинам. Я помню, как привыкал к крикам кирпичей и брусчатки, когда рабочие, которых я помогал охранять, выкладывали ими будущую дорогу. Я знал, что души, использованные в качестве материала для этой работы, пали бы в Забвение и напитали его мощь. Я принимаю это как естественное положение вещей и поздравляю себя с тем, что я сам сделан из материала покрепче. Но даже сейчас я лишь изредка гляжу на ту дорогу, по которой иду. Я боюсь, что стоит приглядеться и увидишь застывшее в брусчатке лицо.

— Флавиус Секундус, Легат Пепельной Владычицы, Книга Душ Легионов

Тот, кто идеализирует Стигийскую Республику, закрывает глаза на все те зверства, что были вариантом нормы как тогда, так и сейчас. Не случайно то, что живые факелы, освещающие улицы Стигии, имеют некоторое сходство с пылающими мучениками в садах Нерона и Калигулы. Некоторые беспечно игнорируют их, оправдываясь тем, что Харону пришлось искать способы освещения города, но я думаю, что Тень Харона внесла не меньший вклад в формирование Стигийского общества, чем он сам.

— Анна Спенглер, Многоликий человек: оценка личности Харона

Стигийская Империя

Для создания новой структуры потребовался полный крах другой. И хотя падение Рима длилось не один год, для Стигии это стало сюрпризом. Задолго до его настоящего «падения», после свержения Августуса Ромулуса, последнего Императора Западного Рима, в 476 году н.э. и оккупации Рима германским воеводой Одоакром, шпионская сеть Харона сообщила ему о возросшей разобщенности и дезорганизации Империи. Агенты приписывали растущий хаос и вандализм к нашествию Спектров в мир живых, захватывающих целые племена варваров и вселявших в их воинов жажду грабить и разрушать все на своем пути. Несмотря на очевидные знаки приближающегося конца, было сложно поверить, что нечто столь могущественное и внушительное как Римская Империя может пасть. Но она пала. И почти одновременно с ее падением Первый Великий Вихрь пронесся по Землям Теней, едва не уничтожив Стигию.

После трагедии, Харон наконец принял титул той должности, которую он фактически занимал, став Императором Стигии. Как Император он больше не

Книга Душ Легионов

Никому неизвестно кто создал это бесценное сокровище Стигии. Некоторые считают, что на его создание повлияло желание Харона, желающего вести точные записи истории Подземного Мира. Другие считают, что концепцию записей активности Легионов разработали историки. Большинство из них сходятся в том, что лишь гений Нудри, Великого Мастерового, смог создать средство для ловли и сохранения невредимыми воспоминаний призраков, ставших свидетелями эволюции Иерархии из группы горожан-солдат в огромное бессменное общество.

Книга Душ Легионов — собрание-многотомник созданный (как и все прочее в Подземном Мире, кроме реликвий) из душ. Каждая страница тома сделана из отдельного призрака, чьи воспоминания и убеждения формируют слова. Быть избранным для включения в Книгу Душ это высшая честь для членов Иерархии. Каждый призрак, пожертвовавший своим существованием ради исторической точности, сделал это по собственной воле, по крайней мере так говорят. Но есть и другие мнения, утверждающие, что не все «живые страницы» горели желанием влиться в книжные ряды. Сотрудники архивов, присматривающие за Великой Библиотекой, в которой и хранится данный Артефакт, порой слышат стоны и причитания призраков, доносящиеся из корешков книг, что оплакивают свою судьбу плененных рассказчиков, навеки заключенных в воспоминаниях достойных сохранения.

Некоторые слухи также гласят, что иногда призраков «избирают» стать частью Книги Душ не в качестве награды, но как наказание за то, что призрак был достаточно неудачлив, чтобы засвидетельствовать темные моменты Иерархии. Эти незадачливые призраки — многие из которых были могущественными противниками Стигийских властей — собраны в одном томе, известном как Имприматур. Данный том покоится в запертом убежище в катакомбах под Великой Библиотекой Стигии.

Доступ к Книге Душ тщательно контролируется. Лишь Владыки Смерти и Магистр Великой Библиотеки имеют к ней неограниченный доступ. Остальные желающие взглянуть на Книгу Душ должны получить на то разрешение от одного из Владык (обычно предоставляется через высокопоставленных членов) или от самого Магистра Библиотеки. Книга Душ содержит бесценную информацию из первых рук о различных исторических периодах Подземного Мира, храня записи об успешных тактиках, важных событиях и многих других деталях полезных историкам, должностным лицам и военным стратегам Иерархии.

Чтобы проконсультироваться с Книгой Душ, призрак из Земель Теней должен проделать тяжкий путь в Стигию, а затем терпеливо ждать, когда его или её просьбу обработают. Для членов Легионов Стигии ожидание немного короче. Единственный способ получить неограниченный доступ к Книге Душ заключается в использовании одного из редчайших «Шлемов Душ», Артефактов, комбинирующих возможности Аргоса, Фатализма, Вселения и Паутины Жизни и позволяющих использующим их призракам мысленно обращаться к интересующим их томам. Количество выкованных Шлемов измерялось единицами, когда Владыки Смерти осознали всю потенциальную опасность Артефактов и издали запрет на их дальнейшее изготовление. Совет Владык Смерти призвал Мастеровых, владевших секретом изготовления Шлемов, на особую встречу, с которой те так и не вернулись (некоторые считают, что они пополнили собой Имприматур). С тех пор, все существующие Шлемы Душ стали персональной собственностью Владык Смерти.

В редких случаях Шлемы Душ предоставляются во временное пользование отдельным достойным личностям, остро нуждающихся в них. В таких случаях элитный отряд Эквитаев перевозит Шлем в место назначения и остается в качестве «почетной стражи» рядом с пользователем. Ходят слухи, что один из Шлемов Душ был украден во время печально известной атаки Ренегатов на Ониксовую башню в 1500-ых годах.

нуждался в Сенате. Но ему все еще требовались советники и так его Сенаторы стали семеркой Владык Смерти. Вырос их статус, но выросла и ответственность, что несколько сглаживало их новоприобретенное могущество. В течение следующих нескольких веков одной из главных задач Харона стала перестройка Стигии в город, который больше никогда не подвергнется захвату и разрушению. Акцент на защите, вкупе с растущим числом Ренегатов, чье присутствие угрожало целостности Стигийского общества, привело к глобальной милитаризации призраков, охотно признававших авторитет Харона. Вскоре после того, как Легионы и Эквитаи стали расцениваться как защитники, чьими главными обязанностями были поддержание порядка в Стигии и защита Проходов, они стали костяком в новой армии стигийской обороны. Когда Легионы определили свои приоритеты, число Легионеров стало расти даже быстрее, чем число рабочих, привлеченных к восстановлению города после разрушений, оставленных Великим Вихрем и нашествием Спектров из Лабиринта.

— Анналы Мертвых

Не все Владыки Смерти приняли изменения с должным равнодушием и хладнокровием. Ходят слухи, что как минимум один из семи, избранных Хароном для помощи в формируемой им Республике, не согласился с решением Харона относительно имперской формы правления. Конечно, правду мы, скорее всего, так никогда и не узнаем, в связи с настойчивостью Харона в том, что государственные служащие должны носить маски, затрудняющие их идентификацию и фокусирующие внимание на их должности больше, чем на их личности. В результате, никому доподлинно неизвестно являются ли нынешние Владыки Смерти теми самыми Сенаторами. Если же в числе первых советников Харона действительно были инакомыслящие, то мы можем лишь строить догадки об их дальнейших судьбах. Когда Перевозчики высказали свои возражения против принятия Хароном титула Императора, он изгнал их. Но Перевозчики, даже в самые давние дни, обладали некоей долей автономии... так что изгнание это все, чем мог наказать их Харон. Наказание, ждавшее вздумавшего перечить доверенного советника, остается лишь воображать в своих самых темных фантазиях. И даже сейчас ходят слухи о могущественном древнем Костяке, зовущем себя Сенатором, находящемся в добровольном изгнании и обитающем в отрезанной от мира Цитадели где-то в глубинах Бури — в стиле Римских аристократов, выступавших против своего Императора. Другие слухи гласят, что этот Сенатор-«Отступник» заключен в стенах Ониксовой Цитадели, проклятый вечно наблюдать за Советом Владык Смерти.

— Амалия Миллефлер, Куратор Особого Собрания Новейшей Истории Стигии.

На то указывали все знаки. Я, самолично, рискнул жизнью и высказал Сенату мысль, что могущество Рима гаснет и время его царствования в Европе стремительно подходит к концу. Много нелестных слов я услышал от Сенаторов. Харон, хоть и демонстрировавший чрезвычайную любезность, укорил меня за мои тревожные опасения. Моя преданность и вера в него были столь велики, что когда Великий Вихрь обрушился на Стигию, я засомневался в истинности моего восприятия. Я сражался вместе со своей Когортой в шаге от Ониксовой Башни пока наконец не отступил в более безопасное место. Один из немногих выживших в том погроме. Я был так потрясен, что высказал свои подозрения, тщательно скрываемые до этого, всем кто мог меня слышать —Харон принял наши предупреждения всерьез и проигнорировал их, он поставил на кон само существование Стигии ради создания ситуации, которая позволит ему заполучить в свои руки абсолютную власть. То были мои последние слова в качестве свободного гражданина Республики Стигии. Узрите же мою вечную «награду».

— Юлианус Клавдиус, из Имприматура

Век Восстановления/Реконструкции

В Землях Плоти, в течении нескольких веков после падения Рима, мир видел рассветы и закаты бесчисленного количества мелких государств среди Германских племен, занявших образовавшийся вакуум после исчезновения римского лидерства. И хотя некоторые историки относят этот период к Темным Векам, для нас он был каким угодно, но только не темным. Для Стигии то был период обновления и возрождения, так как Харон серьезно взялся за укрепление своей новой империи. Осуществлял он это двумя путями: увеличением числа защитных сооружении в Стигии и укреплением морали своей армии.

Создание морской стены, опоясывающей весь Остров Скорбей, относят именно к этому периоду. Массовая починка и расширение дорог, а также реконструкция Ониксовой Башни и других строений, разрушенных во время Первого Вихря, требовали от Стигии всех ее ресурсов. К счастью, вспышки войн, болезней и природных катаклизмов, имевших место в Землях Плоти, полностью обеспечивали нужды Легионов Харона в рабочем труде и ресурсах. Чума, охватившая Европу в 6-ом веке, сократила ее популяцию наполовину, а серия землетрясений, охватившая мир в 543 году н.э., пополнила ряды Неупокоенных Мертвецов.

Помимо своих очевидных талантов строителя империй, Харон демонстрировал и жуткую, почти сверхъестественную способность, поддержания непреходящей преданности в своих последователях. Учреждение Имперского Ордена Серпа было не только поощрением призраков, рисковавших собой во время обороны города, но также и служило стимулом для остальных призраков поступать также. Земли Теней все еще утопали в Спектрах, оставшихся после Вихря,

Великая Библиотека Стигии

В 47 г. до н.э. библиотеку Птолемея I в Александрии поглотило пламя, и впоследствии она появилась — вместе со своим невредимым содержимым — в Землях Теней. Невероятными усилиями последователей Харона библиотеку удалось перенести в зарождающуюся тогда Стигию, где она превратилась в центр для растущей коллекции реликвийных манускриптов.

Мастеровые вскоре нашли способ создать бумагу и чернила из призрачной плазмы, чтобы компенсировать редкие поступления драгоценного реликвийного пергамента, а призраки со склонностью к письму получили средства для создания долговечных документов. Пожертвование данных работ правители Стигии встречали с благосклонностью, особенно когда они воспевали хвалебные гимны правительству Харона. Другие работы, не столь восторженные, также находили свое место в архивах Библиотеки, пусть и менее добровольными способами. Свитки и, позднее, книги, изъятые во время рейдов на Ренегатские и Еретические оплоты, не уничтожались, так как предоставляли ценные доказательства в ходе судебных разбирательств захваченных призраков. Вместо этого их едкие комментарии насчет Иерархии оставались внутри закрытых помещений Библиотеки, куда открыт доступ лишь доверенным исследователям и людям, имеющим веские причины их увидеть.

Компромисс между нуждами цензуры и уважением к написанному олицетворяет двойственную природу Иерархии. Тома, содержащиеся в хранилищах Великой Библиотеки, подобно Психе и Тени, произведения дуализма. Самые доступные книги с охотой рисуют картину великодушного, благородного, сильного и дисциплинированного государственного аппарата. Но в темных нишах самых дальних комнат, вниз по винтовым лестницам и через лишенные света коридоры, покоится иное «лицо» правительства Стигии, то, что видят посторонние — злобное, мелочное лицо тирана, одержимого собственной силой. Тем не менее, в томах, доступных широкой публике, все еще встречается достаточно честных фактов, немного, или чуть больше, откровенной лжи, смешанной с критикой и темными фрагментами истории Иерархии. Истина и Ложь соседствуют под одной крышей в самом сердце Города Вечной Смерти — и никто, даже сами библиотекари, не в силах отделить одно от другого.

и Харону были нужны войска, жаждущие сражаться с ними. Возможность получить статус элитного воина Стигии привлекла немало добровольцев.

Тогда же Харон осознал и необходимость создания свода законов, регулирующих активность призраков в Землях Плоти. Необходимость держать миры живых и мертвых раздельно и желание предупредить возрастающее взаимодействие между смертными и призраками, подтолкнули к созданию Диктум Мортема (прим. пер.: здесь, почему-то, вместо Dictum Mortuum используется написание Dictum Mortem), или же Кодексу Мертвых. Помимо защиты смертных Кодекс также формировал базис судебной системы, ставшей впоследствии фундаментом Иерархии.

— Анналы Мертвых

Не все Владыки Смерти были в восторге от законов Харона, ставящих ограничения на взаимодействия между Быстрыми и Мертвыми. И хотя все выглядело так, будто законы созданы для того, чтобы не вмешиваться в дела смертных, в глазах ближайших советников Харона Кодекс Мертвых был создан лишь для защиты самого Харона и не более. Путем запрета призракам контактировать с живыми Харон застраховал себя от того, что один из его Владык накопит достаточно сил, чтобы стать для него угрозой. Любые попытки это сделать вели к нарушению Кодекса, а с ним и клеймили нарушителя преступником. Это был великолепный политический ход, только укрепивший власть Харона над Подземным Миром.

— Анна Спенглер, Многоликий человек: оценка личности Харона

Средние Века

Политические структуры, появившиеся в хаосе Темных Веков, заложили основы Европейского национализма. Харон быстро заметил преимущества феодальной системы как основы стабильного государства. Он приспособил сообщество мертвых к жестким формам монархии Англии, Франции и Священной Римской Империи. Наше Стигийское правительство, прошедшее путь от республики к олигархии, а затем ставшее империей, вновь трансформировалось и взяло себе новое имя. Так, впервые в истории Подземного Мира, появилось упоминание Иерархии.

Между феодализмом Земель Плоти и феодализмом Подземного Мира было несколько существенных различий. В Землях Плоти именно земли были основой власти. Феодальная система предоставляла практичный способ обеспечения безопасности земель путем их заселения, но главная и важнейшая ее часть заключалась в том, что все земли в стране принадлежат королю. Он вверял руководство над ними различным вельможам. Эти вельможи, в свою очередь, распределяли свои земли между младшими по чину лордами, беря с них клятвы в верности и обещания блюсти альянс. Вельможам и их семьям поручалось защищать их земли и людей, чей труд на этой землей приносил пользу. Те же, кто работал на этих землях под защитой знати и их рыцарей, платили за эту защиту своей свободой.

В Подземном Мире души, а не земли, составляют основу могущества. С тех пор как Харон впервые осоз-

нал, что слабейшие из душ, пересекшие Саван, почти незамедлительно попадают в Пустоту, усиливая Забвение, он начал искать способы предотвратить это. Давным-давно Нудри показал Харону возможности использования плазмы из расплавленных душ для изготовления необходимых предметов в Подземном Мире. Слабые души, утерявшие Оковы, но неспособные к Вознесению, стали идеальным сырьем для кузниц Мастеровых. Их ценность заключалась в плазменном веществе из которого можно было формировать строительные блоки, инструменты, оружие, и другие, более обыденные предметы. Сбор душ, уже ставший распространенной практикой в Подземном Мире, оказался неразрывно связан со статусом в нашей зарождающейся Иерархии. По определению все души принадлежат Харону — подобно тому, как в Землях Плоти все земли принадлежат королю. Однако руководство над этими душами Харон поручил своим Владыкам Смерти, а те в свою очередь распределили вверенные им души между своими верными последователями. Роли Легионов и Рыцарей зеркально отражают роли их коллег из Земель Плоти: поддержание порядка и защита призраков бывших собственностью их вассалов.

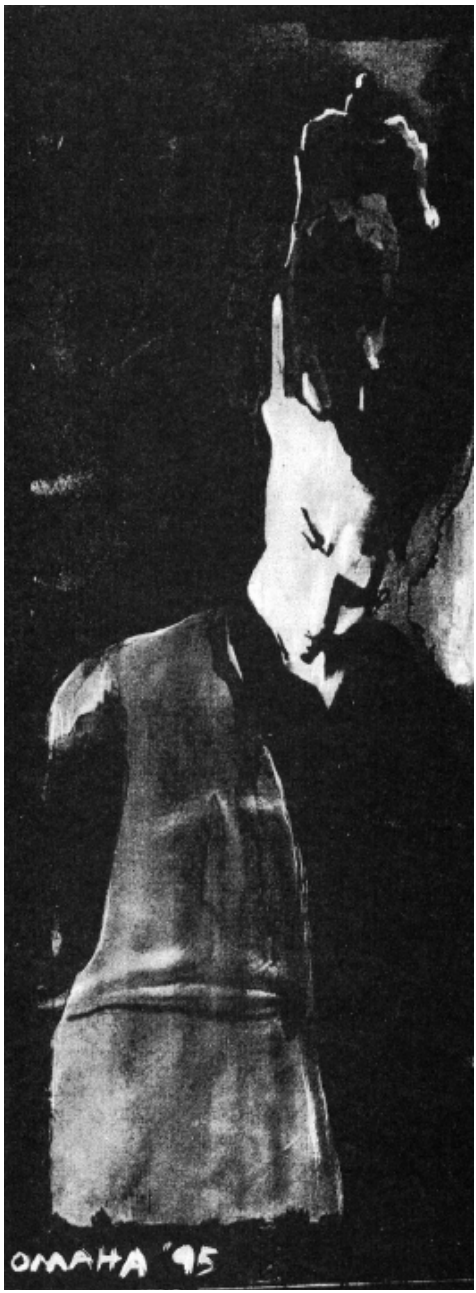
— Анналы Мертвых

Расцвет Гильдий

Создание гильдий, что собрали воедино раздробленные знания об Арканоях, стало следствием усилий Харона расширить возможности растущей популяции призраков, избежавших печальной судьбы в кузнях и не принадлежащей ни к эшелонам его войск, ни к новоучрежденному административному крылу Иерархии. Образцом стали гильдии Европы. В Стигию прибыло немало мастеров гильдий, чья жизнь была оборвана чумой, голодом или случайным стечением обстоятельств, и Харон в полной мере воспользовался их знаниями. Таким образом, Стигийское сообщество, с сильной верхушкой и основанием, приобрела стабильную, и что наиболее важное, выгодную середину.

— Анналы Мертвых

В действительности, Харон разрешил учреждение гильдий потому, что по сути своей был оппортунистом. Идея формирования групп людей, объединенных общими интересами и обладающих схожими способностями, уже витала в воздухе Стигии и, так или иначе, воплотилась бы в жизнь, даже без официального разрешения Иерархии. Харон видел возможность использовать систему гильдий в свою пользу. С помощью официальной структуры он имел власть над всеми, кто желал получить доступ к Арканоям. Хитрые манипуляции его агентов привели к тому, что гильдии не только тщательно хранили свои секреты, но и соревновались друг с другом. И хотя не было ничего невозможного в том, чтобы принадлежать нескольким гильдиям сразу, это все же затрудняло освоение высших степеней мастерства, ревностно



Писатели Подземного Мира

Даже в землях мертвых жива потребность писать и публиковать написанное. Многие писатели и исследователи оставались привязанными к Землям Теней из-за неспособности погасить в себе желание к продолжению их литературных изысканий. И пока Иерархия не запрещает свободу слова, те, кто открыто критикует официальную политику или поддерживает иконоборческие взгляды, иногда страдают от последствий. Многие из этих авторов, придерживающиеся своих принципов(или подталкиваемые суицидальными наклонностями своих Теней) и озвучившие крайне непопулярные мнения, неожиданно исчезают после издания своих рукописей. Некоторые, без сомнений, украсили собой страницы Imprimatura; другие пополнили ряды Ренегатов и Еретиков или стали отшельниками в Буре. Их труды, однако, остались и покоятся в охраняемых хранилищах Великой Библиотеки.

хранимых членами гильдий. Есть мнение, что Харон осознанно поручил присмотр за гильдиями своим Владыкам Смерти, тем самым установив между ними соперические отношения и предотвращая возможность того, что самые могущественные его слуги объединятся против него.

— Амалия Миллефлер, Новейшая История Стигии

Чума и Вихрь

С 1347 по 1351 годы от Черной Чумы погибло 75 миллионов европейцев. Рой душ, большинство из которых слишком слабы, чтобы сопротивляться тяге Забвения, пробудил Второй Великий Вихрь. Даже сейчас историки разделены во мнениях: то ли резкий приток душ стал причиной Вихря, то ли рост тьмы в Пустоте стал причиной чумы в мире живых. Что бы ни было его причиной, урок, выученный со времен Первого Вихря, позволил нашему правительству выдержать натиск шторма. Был задействован механизм борьбы с огромным количеством призраков, появившихся в одно время. Жнецы Костяного Владыки приготовили свои цепи, чтобы ловить и пленить слабейшие души. Лишь малый процент из тех миллионов все еще имел Оковы в Землях Плоти. Их тут же рекрутировали в Легионы или определяли к свободным призракам. Но слишком много человек умерло вместе со своими семьями и друзьями; исчезали целые деревни, не оставляя выживших, не оставляя ничего, что связывало бы их с землями живых. Кузни Стигии работали на пределе своих возможностей еще многие годы после прибытия последней жертвы чумы, а в городе возводились огромные склады для невольников, ожидающих своей очереди на переплавку.

— Анналы Мертвых

В период Второго Великого Вихря был популярен слух, будто бы Костяной Владыка вступил в сговор с несколькими Малфеанами, с целью наслать Чуму на Европу. Завидуя числу душ, которые Улыбающийся Владыка получал от непрекращающихся войн и Крестовых Походов, Владыка, правящий Легионом Праха, мог увеличить свою силу лишь единственным доступным ему способом — распространением мора. Разумеется, Легионы были не в состоянии собрать все эти души. Те же, кто, так сказать, пал во тьму, должны были стать платой Малфеанам за их помощь. Разумеется, это всего лишь слухи и нет никаких фактов это доказывающих.

— Хорас Венейбл, Сила слухов

Крестовые Походы

Серии Крестовых Походов в Европе и на Ближнем Востоке в период, известный в Землях Плоти как Средние Века, повлиял на Подземный Мир в двух областях. Появление в Землях Теней павших рыцарей обеспечило Харона уже готовыми солдатами для непрекращающейся битвы против существ порожденных Тьмой. Однако религиозное рвение некоторых из этих рыцарей также стало причиной упрочения позиций Рыбников, в которых Харон видел самую большую внутреннюю угрозу для Стигийской Империи. В дни, когда сильнее всего нуждались в увеличении количества призраков, чье наличие обеспечивало борьбу с вечной угрозой разложения и гибели, исходящей от Забвения, Рыбники, с их обещаниями рая в водах Моря Без Солнца, отвлекали внимание своих последователей от Стигии. Этого Харон не мог позволить.

Рыцари Рыбников, известные как Крестоносцы, сообщили Харону, что Рыбники собирают свою независимую армию. Харон опасался, что это лишь вопрос времени, когда Рыбники и другие проповедники счастья на Далеких Берегах, отсиживающиеся в безопасных стенах Стигии, потребуют политическую власть, соизмеримую с их военной мощью. Если начнется мятеж, то есть вполне большая вероятность, что все, чего добилась Стигия на сегодняшний день, будет сметено, будто бы этого никогда и не было.

— Анналы Мертвых

Цепь событий, ведущих к официальному роспуску Крестоносцев Рыбников и изгнанию Сияющих из Стигии, берет свое начало из генерального плана Харона сохранить абсолютную власть над душами его феодальной империи. Повышение налогов, уплачиваемых Сияющими, было осознанной провокацией, призванной побудить их к ответным действиям, что обеспечит Харона необходимым поводом. В своей наивности Крестоносцы Рыбников заглотили наживку.

Неудачная атака Крестоносцев на дворец Харона открыла путь для согласованных усилий избавления Стигии от всех нежелательных элементов. Крестоносцы были преданы изнутри: агент Иерархии, пробравшийся в лагерь Рыбников, убедил их, что атака может быть успешной. Бесправные действия со стороны Сияющих позволили Харону предпринять столь серьезные меры как закрытие храма Рыбников и изгнание Сияющих из Стигии. Так завершилось единственное покушение на авторитет Харона.

— Стивен Годсон, «Уста Истины» (документ, изъятый во время рейда на предполагаемую крепость Еретиков)

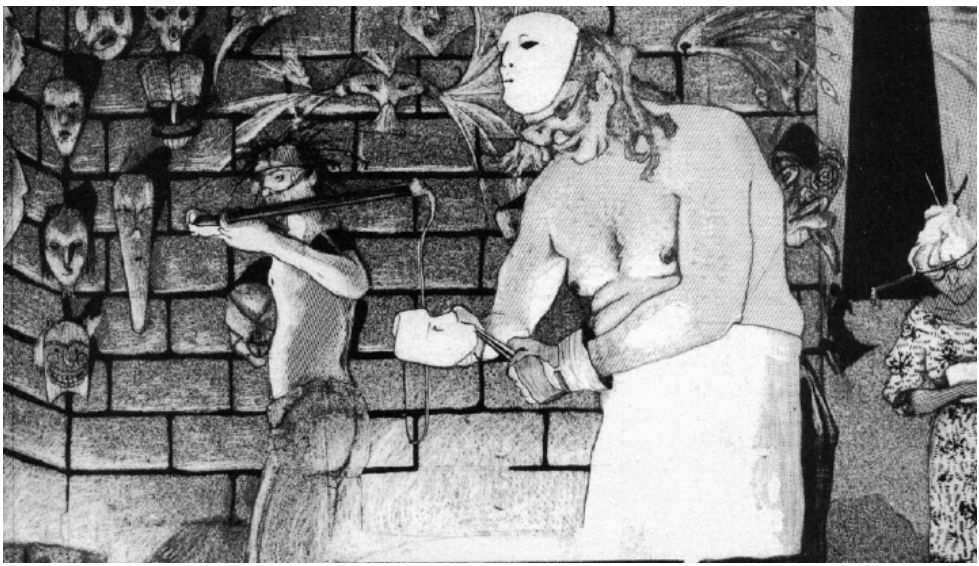
Какие мысли проносились в моем разуме, когда я стоял среди толпы, собравшейся наблюдать за жертвоприношением побежденных Крестоносцев? Сэр Кловис, Сэр Мирабо, Дама Линеа, и другие, чьи имена изгладились из моей памяти... Я наблюдал, испытывая омерзительное очарование, когда цепи, приковавшие их к Столбу Правосудия, разгорелись огнем Гнева. Мое появление было ожидаемо: мое присутствие устрашит массы зрелищем сурового наказания за измену — и изменниками были Крестоносцы. Когорта Легионеров окружала меня, почетная стража гарантирующая мою безопасность, ибо здесь были те, кто желал отомстить мне. Я чувствовал боль и отчаяние в обвиняющих меня взглядах, но мой взгляд был прикован к исчезающему силуэту Дамы Линеи, которая, я верил в это, любила меня. Могу поклясться хоть сейчас, что тогда, даже испытывая невыносимые муки и находясь в агонии пытки ее глаза были полны жалости и прощения. Она знала, как и другие, в этом не было сомнений, что именно мои действия привели их к поражению. Долгое время я притворялся Крестоносцем, исполняя волю Улыбающегося Владыки, и сообщал в Ониксовую Башню о планах Рыбников.

Меня заверили, что я не понесу наказания за участие в атаке. Когда же побежденных Крестоносцев увели в цепях ожидать суда, меня отделили от остальных и поместили под стражу ради моей же собственной безопасности. И как только я мог подумать, что мне вновь позволят пройтись по улицам Стигии? Но я верил им, когда они обещали мне место в высшем совете Легионов. Я был глупцом.

— Сэр Кретьен де Грейс, Имприматур

Причины и Инквизиция

Прокламация Разума связывают не только с раскольниками, носящих ярлык «Еретики», оно также показывает наше отношение к вопросу Вознесения. До сих пор мы оказывали поддержку призракам и пытались облегчить их путешествие по Подземному Миру к посмертию, что ждало их на Дальних Берегах. Все-таки Харон когда-то был Перевозчиком. И несмотря на изгнание из Стигии, Перевозчиков продолжали уважать как Иерархи, так и не-Иерархи. С Прокламацией Разума, однако, мы официально отклонили претензии тех Сияющих, которые, как они утверждают, были посланниками различных райских царств. Доказательство их лжи было прямо перед нами, и мы больше не могли терпеть преступные лживые уверения существования царства, где верования становились осязаемой реальностью. Хотя эдикт



Харона не был направлен против Перевозчиков, выступавших в роли посредников для ищущих Вознесения призраков и перевозящих их через туманы, он служил как сдерживающий фактор для тех призраков, что видели свое существование в Подземном мире как временную остановку перед долгим путешествием.

С изданием Прокламации Разума Харон тем самым объявил жителям Подземного Мира, что у них есть лишь два варианта: остаться в Империи Стигии — и, следовательно, под нашей защитой — или отправиться в Забвение. Для большинства призраков выбор был не так уж и сложен.

— Анналы Мертвых

О, жестокий, жестокий человек. Пара простых слов, и надежды и мечты тысячей людей обратились в пепел. Звено за звеном, сейчас я вижу это, Харон завершал свой величайший артефакт, который даже Нудри не смог бы превзойти. И под этим я подразумеваю великие цепи, которыми он медленно и неумолимо связывал Стигию, превращая ее в своего раба. Подумать только, когда-то я любила и искала его в своем пылком стремлении удержать его от этого пути.

— Ниобе, служанка Владычиц Судьбы, Имприматур

Подобно тому, как в Землях Плоти появилась Инквизиция для поиска и уничтожения ереси, Харон основал Совет Инквизиторов, именуемый Магистериум Веритатис. Он также учредил Орден Немигающего Ока в рамках ордена Эквитаев, находящихся под командованием Магистров. Их единственная цель, по крайней мере была ею в начале, устранение влияния Еретиков на Стигию. Позже, конечно, когда наше влияние распространилось и на другие части мира, их роли также расширились. Сегодня Министерство Истины и его рыцари разыскивают не только Еретиков, но и Ренегатов и прочих изменников.

— Анналы Мертвых

Едва рыцарь надевает маску Мрачного Жнеца, он навеки связывается с поставленными целями. Говорят, что маска дарует носителю возможность заглядывать в душу. Все преступные намерения тут же становятся видны. Однако в то же самое время, как гласят слухи, маска обязывает делать все возможное, чтобы предать изменника правосудию. Конечно, это все лишь предположения и слухи, но это объясняет почему орден Немигающего Ока так наслаждается преследованием своей добычи и почему его члены выказывают так мало милосердия своим жертвам.

— Ангус Макдональд, мастер Гильдии Мастеровых, Секреты Кузни



Век Открытий

В Землях Плоти религиозное преследование привело многих искателей свободы вероисповедания к берегам Нового Света, и это служило сразу двум целям: избавление Европы от проблемных элементов общества и колонизация богатых, незанятых территорий поселенцами, имеющими по крайней мере минимум лояльности к проспонсировавшей их путешествие стране. В Подземном Мире Еретики увидели возможность уйти от Стигийского контроля путем оседлания пилигримов, пуритан, гугенотов и католиков стекающихся к Плимуту, Бостону, Новому Амстердаму и Балтимору. И хотя мы знали о массовых вопиющих случаях нарушения кодекса Харона, что сопутствовали этому, у нас было слишком много проблем дома, чтобы незамедлительно предпринимать какие-то действия. Ренегаты, эта постоянная угроза стабильности Стигии, организовали восстание и напали на Ониксовую Башню. И пусть они и были побеждены, победа дорого нам обошлась.

И еще раз, Харон пытался укрепить нашу мощь. Политика агрессивного преследования элитным Орденом Эквитаев отодвинула не всех, но многих Ренегатов к окраинам Земель Теней, где они меньше всего смогут повлиять на стабильность Стигии. Вопрос стабильности внезапно стал вопросом первостепенной важности. На протяжении всего 16-ого века войны и восстания свергали монархов по всей Европе. Многие из этих волнений зарождались среди недовольного среднего класса, начавшего задавать вопросы по поводу божественного права и наследственного правления. Гражданская война в Германии, крестьянское восстание в Австрии, мятеж в Ирландии и Нидерландах — все это в результате вылилось в наводнение Подземного мира разъяренными призраками. Этот всплеск гнева, по всей вероятности, стал причиной колебаний ткани реальности Подземного Мира, в последствии более известный как Третий Великий Вихрь.

— Анналы Мертвых

Рожденное в огне ярости и возмущения, завывающее безумие исторглось из Пустоты, вырвавшись в Подземный Мир и изменяя его природу. Не просто туман, окутывающий земли, но абсолютная темнота, всепоглощающая и всепроникающая Тьма. С этого момента мы зовем ее «Буря». В какой-то степени это стало подспорьем для тех из нас, кто постоянно отваживался спускаться в ее глубины, чтобы узнать ее истинное имя.

— Зиглинд, Центурион Штормовых Дев

Вопрос о причинно-следственных связях давно стал камнем преткновения философов Подземного мира. Воспользовались ли гильдии свободных призраков преимуществом дезорганизации Иерархии, ставшей последствием Третьего Вихря, чтобы начать свое восстание? Или же неудавшийся переворот был попыткой захваченных Тенью гильдмастеров обеспечить свое собственное уничтожение? Во времена кризиса темная сторона чаще перехватывает контроль, это правда. Есть те, кто верит, что восстание гильдий против Иерархии было лишь отголоском пронесшейся бури, и что распустив гильдии Харон лишил себя того, что могло быть ему полезно в течение многих последующих веков. Загнав гильдии в подполье он потерял контроль над ними. Если Харон был параноидальным и сообразительным автократом, то почему он отказался от источника силы и талантливых призраков?

— Анна Спенглер, Многоликий человек: оценка личности Харона

Возникновение Савана

После Третьего Великого Вихря Подземный Мир подвергся глубоким и необратимым изменениям. Вероятно, важнейшим из них стали изменения в природе зарождающейся субстанции, ныне известной как Буря. Но были и другие факторы, с которыми пришлось столкнуться: отделение Стигии от Земель Теней и возникновение Савана.

Когда затихли последние ветра Вихря, Стигия и Земли Теней стали двумя отдельными регионами Подземного Мира. Те, чьи интересы лежат в области космологических домыслов сравнивают это разделение с колесом, где Стигия является его центром, Земли Теней — ободом, проходы и реки — спицами, а Буря — все пространство между. Более современные умы сравнивают эффект разделения с центрифугой, в которой плотное вещество собирается в одном конце, в то время как более легкая субстанция движется в другом направлении от «тяжелой» части. В качестве иллюстраций пост-Вихревого устройства Подземного Мира также используется луковая кожура и паучья сеть.

Как бы там ни было, истинно одно: Стигия лежит в сердце Подземного Мира. Путешествие из Стигии в Земли плоти включает в себя пересечение Бури, пребывание в Землях Теней и поиск пути сквозь Саван. Почему на Подземный Мир опустился Саван, ставший почти непреодолимой преградой между мирами живых и мертвых, загадка, на которую, возможно, нет ответа. Разумеется, существуют и те, кто уверяет, что знает точные причины его возникновения. Наиболее распространенная теория гласит, что Третий Вихрь отразил в себе всеобщую ярость и недовольство, царящие в царстве смертных, Саван же стал воплощением растущего неверия в духовный мир и расцвет «рационализма», обозначивший наступление Века Просвещения в Землях Плоти. В какой-то степени это выглядело так, будто мир смертных восстал, чтобы решительно положить конец посягательствам мертвых на живых. После, призракам стало значительно сложнее, хотя и не то, чтобы невозможно, влиять на «другую сторону». Что более важно для нас, так это то, что Стигия, отделенная дополнительным барьером от Земель Теней, вообще не могла напрямую взаимодействовать с Землями Плоти.

Таким образом возникновение Савана не только совпало, но и обусловило необходимость нашей колонизации Земель Теней. Поиск Некрополей, бывших ранее лишь перевалочным пунктом, предназначенным для переправки душ в центры обработки Стигии, стал предметом чрезвычайной важности.

— Анналы Мертвых

Что Иерархия не в силах осознать, и что она так старательно замалчивает, так это тот простой факт, что ответственность за разделение Подземного Мира и появление Савана лежит и на их плечах тоже. Конечно же комбинация Вихря в землях мертвых и прилив рационализма в землях живых сыграли свою роль в изменении Подземного Мира. Но подумайте вот о чем: изгнание Еретиков из Стигии и роспуск гильдий вбили разделительный клин между Стигией и немалой частью ее населения. Добавьте к этому число Ренегатов, бежавших из Стигии после их неудачного восстания, и результат станет предельно ясным любому, кто обладает хоть йотой понимания того, как эмоции подпитывают материальное в этом изменчивом полумире. Иерархия сама разделила Стигию и Земли Теней. Вес душ, связанных с Иерархией и законами Харона оттянули Стигию прочь от ее прошлого места соприкосновения с миром живых. Харон в своей одержимости выстроить структуру, что могла бы противостоять Забвению — возможно ненамеренно — воздвиг барьеры, стеной отгородившие мир живых. И так, в том числе, появился Саван. Кодексу Мертвых, созданному для защиты смертных от уловок и капризов мертвых, потребовались века, чтобы обрести твердую форму...которую мы зовем Саваном.

— Якобо Ферми, представитель Культа Великого Изобретения (стенограмма речи, произнесенной им во время судебного разбирательства по обвинению в членстве в Еретическом Культе), Акт Верховного Суда Стигии

Век Просвещения

Что, если ты достиг мудрых лет,

И понял, что не будет отсрочки?

Ты все еще будешь человеком на все времена?

Или просто придется уйти.

Мы измеряем наше время

В шагах сомнений,

Не оборачиваясь на пройденный путь,

Не вглядываясь в шоссе под ногами

Отныне и во веки веков...

— Ал Стьюарт, «A Man for All Seasons»

Расцвет Среднего Класса

Вопреки возросшей сложности взаимодействия между Стигией и Землями Теней мы продолжаем идти нога в ногу с открытиями в Землях Плоти. Некоторые наши знания о происходящем в мире смертных пришли вместе с новыми душами. Владыки Смерти хорошо платят за нахождение и приобретение призраков со специализированными знаниями и навыками. После прибытия в Стигию эти призраки часто становятся придворными Владык, и их рассказы о событиях, свидетелями которых они были при жизни, помогают корректировать правительственную политику. Таким образом, мы способны адаптироваться к происходящим событиям, чтобы сохранить наше могущество в Подземном Мире. Сообщения о постоянных стычках между нациями Европы, а также множестве внутренних гражданских конфликтов и конфликтов на религиозной почве привели к тому, что Харон осознал: реальная власть в мире смертных принадлежит не классу аристократов — так как их число не поспевало за быстрорастущей популяцией низших экономических слоев — но расцветающему среднему классу свободных людей (и в некоторых случаях свободных женщин) (прим. пер.: в оригинале – freemen, небольшая игра слов, что одновременно значит и свободных людей и свободных мужчин). С ростом среднего класса росло и число призраков, принадлежащих к этому классу. Роспуск гильдий, к несчастью, отдалил многих свободных призраков, побудив их уехать из Стигии в отдаленные Земли Теней и оставляя прочих бесцельно шататься по улицам столицы Подземного Мира. И Харон решил отыграть обратно недовольных членов его общества. Кузни Стигии, все еще находившиеся под ведомством Мастеровых — ныне считающихся вольными ремесленниками — ковали мечи из Стигийского металла в небывалых ранее количествах. Это оружие отправлялось в руки свободных призраков, поклявшихся в вечной верности Легионам, обещавшим им защиту и стабильность. Почти за век до того, как был написан билль об Американских Правах, ношение оружия стало частью обычной жизни в Стигии, и Харон тем самым заручился верностью свободных призраков.

— Анналы Мертвых

Харон никогда не подстраховывался, когда делал ставки. Историки считают, что Харон пошел на большой риск, когда принял решение вооружить население. Но в этом было куда меньше риска, чем они думают. Видите ли, все дело в мечах. Во все из них был добавлен особый ингредиент —некоторые говорят, что Харон и его Владыки Смерти вложили туда часть своего Пафоса, другие считают, что они вложили часть своей плазмы — что увеличивал лояльность любого принявшего это оружие. В Иерархии мы ничего не делаем спустя рукава. Если мы вкладываем меч в руки призрака, то пытаемся не допустить, чтобы этот самый меч обратился против нас; Я не хочу говорить о том, что случается, когда мы терпим неудачу.

— Ангус Макдональд, Секреты Кузниц

Век Просвещения в Землях Плоти

Семнадцатый век стал свидетелем бума на поле научных открытий. В астрономии — открытия Тихо Браге, наблюдения Галилео за спутниками Юпитера, наблюдения Кеплера, Бейнбриджа и других именитых астрономов привели к образованию космологии радикально отличающейся от ранних теорий. Прорывы в медицине, химии, математике и физике улучшили человеческое понимание мироустройства. Открытие и заселение Нового Света привело к конкуренции в Европе, так как каждый стремился получить свою законную долю из хранилища богатств, находящегося за океаном, и дальнейшее исследование территории привлекло к ней еще больше внимания со стороны Англии, Испании, Португалии, Франции, Нидерланд и Германии. Но даже в самые «просвещенные» времена оставались места для войн, мора и природных катастроф. Приложенный ниже список событий предоставляет короткий взгляд на темную сторону этого века, хотя стоит помнить, что он не является ни полным, ни содержащим в себе абсолютно все произошедшие события.

1601 — Правители Германии закрыли множество борделей из-за вспышки венерических заболеваний.

1602 — Мор в Англии.

1606 — Гай Фокс с подельниками был приговорен к смерти за взрыв Дома Лордов в Лондоне во время Порохового Заговора.

1613 — Введение медных монет. Театр «Глобус» в Лондоне уничтожен в пожаре.

1631 — Землетрясение в Неаполе; извержение Везувия.

1648 — Английская Гражданская Война между пуританами (прим. пер.: в оригинале Roundheads) Оливера Кромвеля и кавальерами Короля Шарля I.

1665 — Великая Чума в Лондоне унесшая жизни 68 000 людей.

1666 — Великий Пожар в Лондоне

1676 — Случаи заболевания гриппом в Англии переросли в эпидемию; во Франции недовольство Луи XIV устроенным в его честь праздником привело к самоубийству знаменитого шеф-повара «LeGrandVatel»

1688 — Землетрясение уничтожило Смирну; Франция в состоянии войны со Священной Римской Империей.

1689 — Баден-Баден сожжен французами; Хайдельбергский замок уничтожен.

1692 — В Гленко, Шотландия, вырезан клан Макдональд.

1697 — В Лондоне сгорел Дворец Уайтхолл.

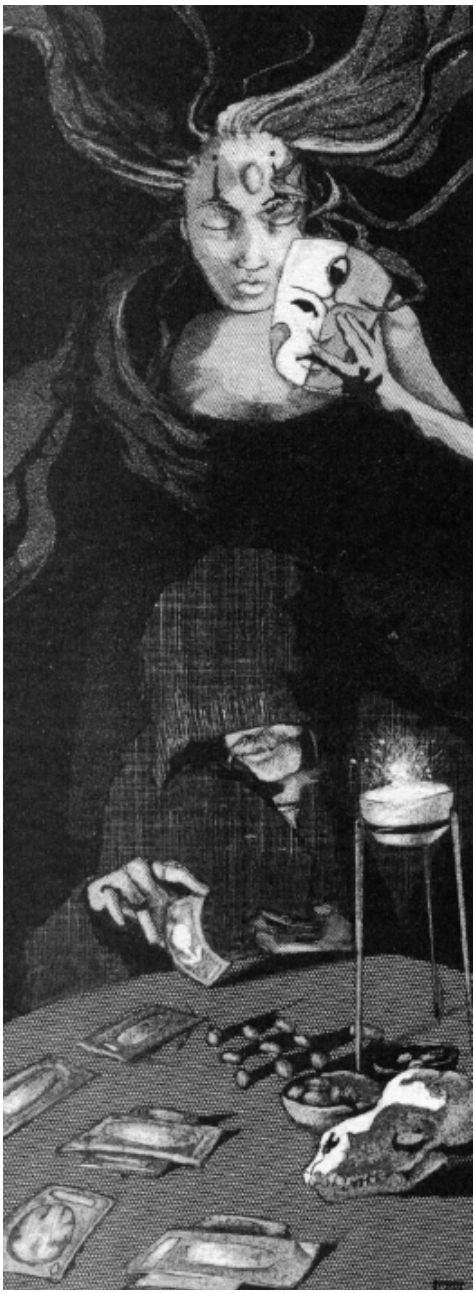
Судьба Низшего Класса

Мертвые бывают трех видов: те, что умерли мирно — их история жизни рассказана полностью; те, кто умер прежде, чем достиг своих жизненных целей; и те, кто просто умер, потому что просто жил. Первые никогда не появляются в Подземном Мире, их судьба остается неизвестной для нас. Второй тип формирует ряды Неупокоенных Мертвецов, призраков, обреченных в смерти искать причины и цели, потерянные ими при жизни. Последние (и несомненно самые многочисленные) прибывают в Подземный Мир пустыми, лишенными оков, душами, неизбежно попадающими в бездонную пасть Забвения, если только это не будет предотвращено решительными мерами. Едва только Харон осознал какую угрозу несут эти горемыки, он тут же приступил к поиску решения проблемы.

Жертвовать их Забвению просто немыслимо. Лучшим решением было связать их несчастные души цепями из Стигийской стали, приковав их к Подземному Миру. Мастеровые Нудри уже давно обнаружили способы превращения плазмы в материальные, в землях мертвых, объекты; Харон нашел в этом знании ответ как можно использовать этих плененных, лишенных целей, созданий. Вскоре кузни Стигии стали литейными цехами, обеспечивающими Харона инструментами для строительства, как города, так и Империи.

Неожиданно сбор лишенных оков душ приобрел новое значение. Стигия хорошо вознаграждала Жнецов и охотников за головами за доставку необходимого «товара» в целости и сохранности. Работорговля вскоре стала краеугольным камнем нашей экономики.

Точно также как любое общество с привилегированным высшим классом нуждается в подчиненных для выполнения насущных задач, так и Владыки Смерти с Эквитаями нуждались в верных им исполнителях. Призраки, мало-мальски обладающие Оковами, но являющиеся чем-то большим, чем просто неразумным сгустком плазмы, стали идеальными кандидатами на заполнение важнейшей ниши Стигийского сообщества. Скованные особыми цепями, что удерживают их от попыток восстания и усиливают их связь с Подземным Миром, эти призраки стали высшим классом среди невольников — придворная



прислуга. Высшие чины Стигии предлагали привлекательную компенсацию этим призракам и боролись меж собой за право обладания конкретным талантливым служителем. Связанные цепями призраки также служили источниками Страстей, которые могли быть выпиты их хозяевами. Некоторые считают, что средневековая практика привязки крепостных крестьян к землям, пошла от привязывания призраков и даже трутней к Убежищу и прочим местам связанных с сильными эмоциями — а не наоборот. Так или иначе во времена Средневековья вместо становившегося все более и более неприемлемым ярлыка «раба» возникло решение заменить его термином «невольник»

— Анналы Мертвых

Сказать, что в работорговле существовало насилие все равно, что сравнить Вихрь с сильным ветром. Повсеместные нарушения правил сбора новоприбывших душ стали скорее правилом, чем исключением. Жнецы — в основном фрилансеры, продающие рабов — в смысле невольников — тем, кто больше за них предложит на рынках Стигии, сотрудничали с преступающими закон Наблюдателями, использующих Нити Жизни, чтобы разорвать связи пойманных Лемуров с их самыми сильными Оковами, что в итоге делает их потенциальными невольниками. Оковы, приобретенные таким образом, используются в другой области торговли. Это грязная работа, и Страсти, от использования Разрыва Нити зарождаются мгновенно и обеспечивают привыкание. Бесконечное удовольствие от работы и обещанная за нее плата в Стигии образуют неразрушимую комбинацию. Клянусь вам, если не останется усердных Жнецов, то мы можем с таким же успехом броситься обнаженными в Бурю и избавить Спектров от лишней работы.

— Френки ЛоБелло, Исповеди Жнеца

Вместе с ростом населения пропорционально росло и число лишенных Оков кандидатов в кузни. Под правительством Харона мы никогда не испытывали недостатка в вариантах применения плазмы. Дороги и железнодорожные системы, формирующие огромную взаимосвязанную сеть проходов через Бурю, массивные бастионы, формирующие оборону Стигии, материалы используемые при строительстве, инструменты, даже бумага, на которой записаны эти слова (как и письменные принадлежности) все сделано из обработанного Корпуса душ. Мы зависим от потока душ. Мы должны принять концепцию извлечения максимальной пользы даже из самых бесполезных участников. Мы не можем позволить себе такую роскошь как тюрьмы или благотворительные организации. Мы сражаемся с Забвением и те, кто не принимает в войне активное участие, должны как минимум не усложнять нам работу. Здесь нет места социальному обеспечению, трудовому кодексу или понятию бесплатных обедов. Те, кто не желает помогать нам добровольно должны пожать плоды своего отказа. Те,

кто слишком слаб, чтобы сражаться за нас, хотя бы за самих себя, может послужить нам как наше оружие, наши инструменты и наши строительные блоки.

— Имельда Марипоза, Инспектор Некрополя Орландо (стенограмма вдохновительной речи для новобранцев)

Век Империализма

Как Земли Плоти стали свидетелями великих изменений в 17-ом и 18-ом веках, так и Земли Теней пережили революционные открытия. Следуя отчетам, согласно которым Еретики, покинувшие Стигию после «Прокламации Разума», открыли огромные новые территории в Землях Теней, Харон отправил своих собственных исследователей и разведчиков в Новый Свет. Подвиги Пятого Легиона, также известного как Легион Черного Ястреба, позволили нам закрепиться в Северной и Южной Америке. Вкратце, куда бы ни отправились армии и торговые компании Европы, мы следовали за ними. Таким образом мы могли гарантировать, что все призраки, по праву принадлежащие Иерархии окажутся скорее в наших руках, нежели попадут в когти Еретиков.

Наш первый аванпост в Новом Свете, Некрополь Нового Амстердама, начал доказывать свою ценность Стигии как точка сбора душ Европейских колонистов и солдат, встретивших свою смерть за многие мили от дома. Строительство Проходов, в том числе и через океан, сквозь Бурю, создало колоссальный спрос на рабочих и строительные материалы, спрос, который, к счастью, удовлетворялся возросшим числом смертей от войн, голода, болезней, природных катаклизмов и высокой степенью изможденности среди поселенцев Европейских колоний. Вместе с волной империализма, захлестнувшей Европу, другие нации также совершали открытия новых земель и предъявляли на них свои права. Индия, Африканский континент, Австралия и Восток — все они ощутили присутствие Легионов Стигии, следующих за европейцами-завоевателями и создающих Некрополи и пункты сбора в каждом новом поселении или военном лагере. Это было время волнений, роста и непрекращающихся открытий.

— Анналы Мертвых

Просто чтобы прояснить ситуацию, не Легионы заселяли Некрополи. Славные армии его августейшего сиятельства Императора были слишком заняты хождениями вокруг Бури, чтобы беспокоиться о таких мелочах как поселенцы. Эта работа свалилась на нас, членов «Забытой Иерархии». Центурионы, Маршалы, Регенты и вся их невероятная работа это все, конечно, хорошо, но настоящее управление Некрополем ложится на плечи Клерков, Инспекторов и Регуляторов. Легионы собирают души и отводят их в места сбора, но именно мы работаем с ними. Мы записываем их имена, решаем кого из них оставить, а кого отправить в печь. Мы обеспечиваем их крышей



над головой и проверяем готовы ли они к перевозке. Когда пишется История Стигии или переписывается или что-то в этом роде, просто будьте уверены, что не вся она состоит из битв и «Легионы сделали то, Легионы сделали се и и еще вот это». Я понимаю, что читать о госслужащих не так захватывающе, но без нас у вас была бы кучка душ, закованных в кандалы и незнающая куда идти.

— Мэтти Гавван, старший Клерк, назначенный в штат Анакреона Пепельной Владычицы, Некрополь Де-Мойн (выдержка из письма к Амалии Милефлер, автору Новейшей Истории Стигии)

Жатва аборигенов

Контакт с коренными жителями новых земель повлек несколько незапланированных побочных эффектов. В Землях Плоти возродилась работорговля. Еще в 1517 году Европейские монархи начали предоставлять право монополии различным торговцам, занимавшимся перевозкой рабов из Африки. Торговля человеческой плотью расцвела с открытием новых источников в Америке. Однажды превращенные колониальной системой в рабов хлопковых плантаций Глубокого Юга, плантаций сахара и табака в Западной Индии или ставшие прислугой всех сортов по всему Европейскому континенту, души этих людей, после их смерти, по праву принадлежат нам. К несчастью, это ведет к конфликтам с Темным Королевством Слоновой Кости (в Африке) и Нефрита (на Востоке). Эти Королевства, в свою очередь, заявляют права на все души, умершие на подконтрольных им территориях, независимо от происхождения этих душ.

Следует упомянуть, что в своей спешке попасть на богатые территории Нового Света и найти безопасное убежище так далеко от Иерархии насколько это возможно, Еретики невольно оказали нам помощь в нашей будущей колонизации. Уничтожение Темного Королевства Обсидиана, расположившегося в Землях Теней Центральной и Южной Америки, дало Иерархии фору в этой области. По иронии судьбы столь безжалостное разрушение существенно помогло Иерархии. Когда наши Легионы заявили права на территории Нового Света, они не встретили сопротивления со стороны аборигенов южного полушария.

Начались переговоры между нашими послами и делегатам Темных Королевств, и прекратились из-за широкомасштабных нарушений со стороны предполагаемых представителей (а в реальности шпионов и саботеров) из Королевств Слоновой Кости и Нефрита. Вспыхнула серия войн на три фронта между нашими Легионами и армиями Темных Королевств. От этого выиграли только Спектры, затаившиеся в ожидании и готовые пожинать души, которые воюющие армии игнорировали. В конце концов, растущая угроза создала плодотворную почву как для наших сил, так и для сил Темных Королевств для обсуждения мирового соглашения. Никто не хотел терять ценные души в Забвении.

Пакт о Рождении наконец направил диспуты в русло, приемлемое для всех сторон. В сущности, Пакт гарантировал, что призрак принадлежит той стране, в которой родился, независимо от того, где он встретил свою смерть. Хотя мы сожалели об утере потенциальных ресурсов и доходов, Пакт гарантировал, что ни один призрак Иерархии не будет служить иному Темному Королевству. Это также значило, что мы можем защитить и наших Европейских поселенцев, пока те продолжают заселять недавно открытые земли.

— Анналы Мертвых

Иерархия Харона осуждает нас за разрушение Империи Икс Чела, Пернатого Владыки Обсидиана, будто бы они не поступали с кем-то также и за меньшие грехи. Увидев собственными глазами, как они отправляют души на жертвенный алтарь своих плотоядных предков, нашей единственной мыслью было положить конец этому безумию. По правде, мы боялись, что сбежали от одной тирании только лишь для того, чтобы попасть в лапы другой. Столь безнравственны, столь неприемлемы были их обряды, так чужды и непостижимы были их искаженные города, что многие из нас сочли, будто Спектры заселили Земли Теней и создали Империю.

— Франциско Мария де Кастильо, «Священная Война» (документ предоставленный Великой Библиотеке Магистериумом Веритатис)

Вместе с решением изменить экономические стандарты с бартера невольниками и товарами на валютную систему, мы вышли на новый уровень меркантильной корысти. Сооружение монетных дворов, в которых Мастеровые своими молотами ковали из плазмы монеты, называемые оболами, невероятно упростили оплату услуг в Стигии. Согласно указу, оболы были признаны законным платежным средством, которое можно было использовать в качестве платы за товары и услуги в любом Некрополисе. Это стало огромным стимулом для Жнецов, которых беспокоила лишь доставка груза в ближайший Некрополь, где они могли получить небольшой мешочек звонких монет.

— Джейсон Данворт, Экономика и Власть Стигии.

Восемнадцатый век стал свидетелем бума революций. Американская Революция в 1776, Французская Революция в 1789, неудавшийся мятеж в Ирландии и прочие восстания, вспыхивающие по всей Европе и знаменующие новые политические движения в мире. В это время мы сражались в своих битвах с фракциями Ренегатов и Еретиков, жаждущих забрать свою долю душ павших в битвах за независимость. Большая часть давления пала на Некрополи, расположенные в самых эпицентрах восстаний. По факту, единственным реальным последствием восстаний, отразившемся на Стигии, стали частые перебои с поставками душ, обусловленные смутой в Землях Теней и возросшее количество просьб о подкреплении от Анакреонов из пострадавших Некрополей.

Поначалу Харон просто призывал своих Владык Смерти увеличить число Легионеров в Некрополях, но вскоре осознал, что его аванпосты нуждаются в незамедлительной помощи. Его решение уполномочить Анакреонов в Землях Теней призывать свои личные армии предполагалось экстренной мерой. Новые Легионы перманентно фиксировались в Некрополях. Вскоре у всех армий воинов Иерархии, преданных в первую очередь своим местным правительствам — а не Стигии, которую они даже никогда не видели — возникли разногласия с высшими чинами Империи Харона. Ответ Харона людям, выражающим озабоченность по поводу верности этих отдаленных Легионов, цитируется до сих пор, когда встает вопрос о лояльности Некрополей: «Они все еще используют мечи из Стигийской стали»

— Анналы Мертвых

Материализм и Индустриализация

В 1837 году на британский престол взошла королева Виктория, ставшая правительницей Империи, включавшей в себя не только британские острова, но также Канаду, Австралию и Индию. Викторианская Эра, как впоследствии назовут этот период в англоговорящих странах, ознаменовала собой приход современной эпохи. Развитие институтов, независимых от идей их породивших, отразило растущее разделение между материальным миром вещей и нематериальным миром идей. Научные исследования, ранее бывшие прерогативой искателей знаний, стали инструментом для улучшения технологий. Даже отрасли знаний, нацеленные на сокращение разрыва между духом и плотью — философия, метафизика и история — сменили направление в сторону доказательств того, что все сущее в мире есть материя. Диалектика материализма, поддерживаемая Марксом и Энгельсом, теория эволюции Дарвина, и развивающиеся области социологии, экономики и психологии — все они фокусировались на отрицании иной реальности, кроме той, что можно было ощутить органами чувств или объяснить законами природы.

Эта концепция имела неожиданные последствия в Землях Теней. Кодекс Харона, подразумевавший сокрытие от смертных правды о существовании мира за Саваном, потерял свою актуальность перед лицом прочной стены неверия, возведенной смертными. Даже традиционные религии сместили фокус с посмертной жизни на реальный мир, все больше фокусируясь на строгих нормах поведения для живущих. Саван уплотнился и стал почти непроницаемым, закрывая возможность путешествий из Земель Теней в Земли Плоти. Убежища и Оковы, однако, все еще предоставляли доступ к миру живых и призраки, обладающие тем, иным или и тем и другим тут же рекрутировались нашими Легионами для все более важных задач. Независимо от того, какой они себе представляют загробную жизнь, люди продолжают умирать и чем больше возрастает население в мире, тем больше возрастает количество мертвых. Спасение душ от недр Забвения и присоединение их к нашим Легионам требовало поистине героических сил.

— Анналы Мертвых

Наряду с другим маленьким, но активным движением, триумф материализма и рационализма выглядит весьма иронично. В 1871 году, Елена Блаватская основала Теософическое Общество — организацию посвященную изучению метафизических и оккультных доктрин. Теософисты и спиритуалисты предприняли немало попыток пересечь Саван. Будто бы признавая его суть, смертные намеревались исследовать то, что лежит за его пределами.

К несчастью, многие Спектры, равно как и безответственные призраки, воспользовались ситуацией возрождения спиритических практик во второй половине 19-ого века и воспользовались приглашением наивных и доверчивых медиумов посетить Земли Плоти. Суровое неотвратимое наказание ждало призраков, пойманных на взаимодействии с медиумами, даже если они просто желали пообщаться с дорогими людьми, оставшимися в мире смертных. С помощью с «другой стороны» эта блажь вскоре сошла на нет.

— Людмила Хоффштайн, Центурион Когорты Наблюдающих за Саваном, Легион Попрошаек, Некрополь Нью-Йорка, Эхо сквозь Саван

Саван опускается

С уплотнением Савана, Некрополи Земель Теней приобрели большее значение в обеспечении бесперебойной работы Иерархии. Их близость к Землям Плоти сделала эти города Неупокоенных Мертвецов куда большим, чем просто местом сбора новоприбывших душ. По многим причинам Некрополи были нашим единственным «окном» в мир живых. Местные представители Стигийской власти взяли на себя дополнительную ответственность часовых, следящих где и когда появится большое количество мертвецов, чтобы удостовериться —механизм по сбору и обработке новых душ отлажен и работает.

Во многих случаях Анакреоны действовали без прямых указаний из Стигии. В то время как некоторые из этих управителей видели эту вынужденную автономию лишь как дополнительное бремя, взваленное на их и так нагруженные плечи, большая часть Анакреонов приветствовала относительную независимость от Стигии, обусловленную изолированностью Земель Теней. Пользуясь случаем они взяли на себя бразды правления, словно готовились к этому моменту все свое время (разумеется, большая

Век Роста и Усовершенствований

Рост знаний в Землях Плоти между 1800 и 1899 влиял на Стигию несколькими путями. С одной стороны, открытия в медицине повлекли снижение смертности от инфекций, возникавших от антисанитарных условий. Вакцинация и медицинские процедуры также сильно сократили смертность от мора и эпидемий. С другой стороны, химики и физики продолжали открывать научные принципы, которые, в конце концов, вели к созданию более эффективных орудий смерти и разрушения — винтовки, пороха, спичек и торпед. То был век изобретений и многие «технические новинки», включая железные дороги и корабли-броненосцы, в итоге нашли способ пересечь Саван.

1800 — Эли Уитни изобрел Мушкеты с взаимозаменяемыми частями.

1801 — создан «Наутилус» Роберта Фултона, одна из первых субмарин.

1805 — использование ракет, вновь вошедших в арсенал британской армии.

1814 — сконструирован паровой локомотив Джорджа Стефенсона.

1825 — открыта первая пассажирская железнодорожная линия из Дарлингтона в Стоктон.

1831 — Европу охватывает эпидемия холеры.

1846 — первый голодный год в Ирландии.

1859 — в Пенсильвании пробурили первую нефтяную скважину.

1865 — Взрыв «Султана» на реке Миссисипи унес жизни 1700 человек.

1866 — изобретение динамита Альфредом Нобелем.

1871 — Великий Пожар в Чикаго.

1888 — Тесла спроектировал электромотор.

1890 — эпидемия гриппа, охватившая весь мир.

1891 — Голод в России.

1894 — открыта бацилла Чумы.

их часть именно этим и занималась). С одной стороны Стигия многое потеряла с уплотнением Савана. С другой стороны Иерархия показала свою способность функционировать и без прямого контроля Стигийских агентов. Организация доказала свою компетентность.

— Джейсон Данворт, Экономика и Власть Стигии

Изобретения 19-ого века открыли нам глаза на новые возможности. Броненосцы, бороздившие воды Атлантики, вдохновили нас на наши собственные корабли из Стигийского металла — монстры из черного железа прокладывающие себе путь по рекам Подземного мира. Появление железных дорог и машин с двигателем изменили путешествия по проходам. Каждое новое открытие, каждое новое технологическое усовершенствование вскоре оказывалось в наших руках. Мы ждали смерти ученых и изобретателей с бесстыдным нетерпением, чтобы через их воспоминания обрести новые знания. Еще лучше, когда целые фабрики или научные лаборатории исчезали в огне, обеспечивая нас материальными объектами, которые мы могли использовать, изучать и даже повторять. Для тех из нас, кто помнит изобретение водяных часов, это было время непрекращающихся чудес.

— Филимай, Мастеровой Смеющейся Владычицы, Ход Веков

В те дни казалось, что куда бы ты ни посмотрел, везде царило ощущение, будто кто-то выковал новое оружие против старейшего врага человечества. Вакцины от болезней вроде холеры и оспы вклиниваются в поток душ, предназначенный для Легионов Костяного Владыки. Едва смертные вбили себе в голову, что нет никакой мирной посмертной жизни, они с остервенением стали бороться со смертью. Где-то даже отменили смертную казнь. Гуманизм переживал подъем. Реформаторские движения распространились по Европе и Америке, помогая всем и каждому, начиная от решения проблем с жилищной реформой и заканчивая законами, регулирующими детский труд. Внимание к ежедневным условиям труда привело к сокращению численности смертей от «несчастных случаев». Мягко говоря, Изумрудный Легион был озабочен тем, что его численность также пострадает. С другой стороны, от увеличения продолжительности жизни в результате достижений медицины выиграла Пепельная Владычица. В конечном счете, смертные умирают так и не достигнув своих целей, что с высокой вероятностью объединит их под ее знаменами.

Судачили (негромко, разумеется), что она и Улыбающийся Владыка направили умы смертных в определенном направлении, что и позволило тем совершить открытия, продлевающие жизнь. В конце концов того, кто приглядывает за жертвами жестокой смерти это не беспокоит; в обозримом будущем никто не сможет придумать лекарство от войн или убийств.

— Корина Ферчайлд, Стигийская политика

Не верьте ничему, что вы слышите. Улыбающийся Владыка тоже в трупах не купался. Его Легиону приходилось с боем прорываться сквозь толпы Ренегатов и Еретиков, жаждущих получить в свои руки души солдат, погибших во всех этих Европейских войнах. Американская Гражданская Война осложнилась тем, что Королева Слоновой Кости предъявила права на всех, в ком течет Африканская кровь. Я услышал это на задворках заднего двора Смеющейся Владычицы — она нашептывала Харону, что с Улыбающегося Владыки следует сбить спесь, и что если позволить Королеве Слоновой Кости забрать всех призраков с африканской кровью — даже если они были вольными солдатами, сражавшимися и погибшими за Союз — это уравновесит дисбаланс сил возникший между Владыками Смерти. Я пытался сказать Улыбающемуся Владыке, что его обманывают. Он назвал меня сумасшедшим. Я не сумасшедший. Я лишь пытался сказать ему правду.

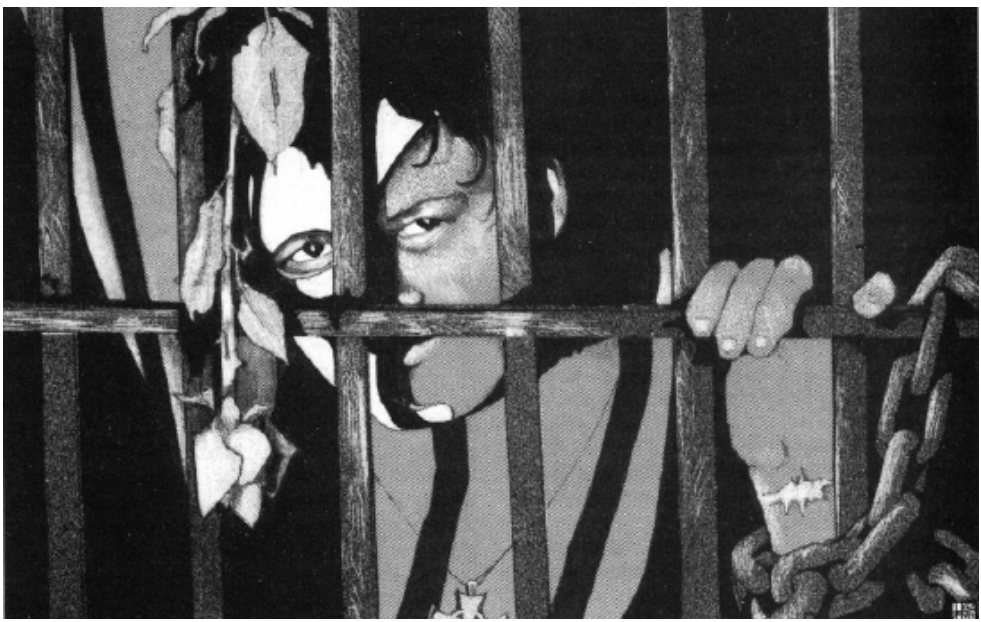
— Джонни В., Имприматур

Узники Стигии

Как же произошло уничтожение Оков Владык Смерти? В Иерархии этим вопросом задаются с того самого момента, как под конец века обнаружили, что Харон и его Семеро стали узниками Стигии. Некоторые предполагали, что их неспособность путешествовать даже до Земель Теней стала прямым следствием уплотнения Савана и разделения Стигии и Земель Теней на два отдельных региона. Более проницательные умы связывают их заключение с потерей того, что однажды связывало их с Землями Плоти.

Но что являлось теми предметами, что стали Оковами Владык Смерти и самого Харона? Маски Владык Смерти служат своим изначальным целям, скрывая личности сих августейших персон столь искусно, что мало кто, если вообще кто-либо, знает их имена или хотя бы место рождения. Есть немалая вероятность того, что огромный вес веков стал причиной того, что все эти Оковы обветшали, рассыпались в прах или прогнили насквозь. Нет сомнений в том, что ни один из этих объектов не был живым существом. Этот вид Оков, хоть и являющийся могущественным, несет в себе семена собственного разрушения, так как в каждом живом теле беспрестанно тикают часы смертности. Правителям Стигии, потерявшим тепло и страсти человеческой связи, оставался лишь бесчувственный холод связей с местами или вещами.

И еще, все их Оковы, на первый взгляд, исчезли в течение одного века...? Есть только одно возможное объяснение, моя собственная теория, связанная с несколькими событиями, случившимися в Землях Плоти в 19 столетии. Между 1808 и 1815 начались раскопки в древних руинах Помпей. В 1860-ых годах были проведены исследования Римских катакомб и опубликованы их результаты. В 1812 году Беркхардт открыл храм Абу Симбел. В 1870-ых вышли в свет исследования Микенских руин и Трои авторства Шлемана.





И хотя раскопки величайших монументов истории могли увеличить силу Владык Смерти или, на крайний случай, усилить их влияние на мир Живых, юность таких наук как археология и антропология стала ответственна за толпы как любителей, так и экспертов, чья спешка и неаккуратность при раскопках уничтожила столько же артефактов, сколько и нашла. Мое мнение таково, что вместо того, чтобы хранить память о них, Оковы Владык Смерти пали жертвой неуклюжести исследователей истории.

Было ли это преднамеренно или случайно уже другой вопрос. Некоторые считают, что Владыки Смерти сами стали причиной разрушения своих Оков, или, вернее, они позволили информации «просочиться» сквозь Саван — которая в свою очередь привела смертных исследователей к Оковам их соперников — в попытке ослабить влияние друг друга в Землях Плоти. Слухи говорят, что едва эта уловка успешно сработала в отношении пары Владык Смерти, Харон, в припадке ярости, заявил, что то, что предназначалось одному из его советников, будет предназначаться всем и лично убедился в том, чтобы все их Оковы были полностью уничтожены. Более того, чтобы пресечь критику своих действий, Харон, как говорят, лично уничтожил свои собственные Оковы — тем самым навсегда исключая возможность вмешательства самых могущественных призраков Стигии. Разумеется, это все всего лишь людская молва, и даже простое обладание этим знанием, пусть и ошибочным, может привести к печальным последствиям.

— Тимеа Капуйская, бывший Искупитель Тихого Владыки, Имприматур

Двадцатый Век

За все периоды в истории Иерархии нынешний век представляет наибольшую загадку в вопросах взаимодействия Земель Теней и Земель Плоти. В одно и то же время 1900-ые года увидели подъем науки и технологий — усиливающих волну неверия — равно как и рост спиритуализма, что однажды может убрать некоторые эффекты воздействия Савана. Возрастающая регламентация и автоматизация жизни в 20-ом веке ослабила человеческий дух столь сильно, что число душ, годящихся лишь для растопки в печи, росло в геометрической прогрессии. К счастью, благодаря приобретению конвейерных и транспортных технологий, мы получили необходимые инструменты для массовой обработки душ.

Исследования в области медицины практически искоренили множество болезней, что могли отправить в Подземный Мир тысячи душ. Однако им на смену пришли даже более смертоносные штаммы, и благодаря таким постоянным заболеваниям как рак или сердечная недостаточность, наряду с растущим голодом в мире, Костяной Владыка не увидел существенного уменьшения поступающих к нему душ.

Природные бедствия, конечно, продолжали случаться в жизни смертных, и извращенное упорство некоторых смертных в постройке домов на вершинах отвесных скал у обрывов или в областях подверженных ураганам и цунами, все еще гарантируют, что Владыка Случайности продолжит получать свою справедливую долю из урожая смерти. О росте насилия можно даже не упоминать. В эру, увидевшую две мировых войны, каждая из которых привела к миллионам смертей, ежедневные убийства и мелкомасштабные стычки вряд ли заслуживают упоминания. Другие Владыки Смерти также наращивали свои Легионы. Кто-то может сказать, что последний период истории стал особенно богат на призраков, причиной смерти которых стало безумие, отчаяние, тайна или старость.

— Анналы Мертвых

Безусловно, когда речь заходит о современном веке, нам следует разделять век на два периода: до и после исчезновения Харона. Пока вся Стигия — и большая часть Земель Теней — продолжает оплакивать отсутствие самой значимой фигуры в истории нашей реальности, мы можем утешаться мыслями, что ведущие принципы, учрежденные Хароном во время его царствования, продолжают направлять политику Совета, ставшего его преемником; более того его уход ознаменовал зрелость Иерархии. Независимо от того знал ли Харон вернется он или нет, отправляясь к своей погибели, очевидно, что он отправлялся на последнюю битву полный уверенности в том, что его наследие будет жить. Это наследие - мы.

— Эмили Франк, введение Последовательной Истории Современной Иерархии

Изоляция и Независимость

Недоброжелатели, осуждающие Стигию за прекращение прямого контроля над Некрополями, обвиняют ее в изоляционизме, неспособности исполнять свои обязанности по отношению к своим же колониям и неспособности оценить потребности Подземного Мира. Очевидное знание, которое, возможно, было забыто, заключается в том, что центральное расположение Стигии помещает ее в эпицентр непрекращающейся битвы с Забвением. Необходимость в создании сильной внутренней защиты, особенно после возникновения сложностей с поддержанием надежных связей с Некрополями, вынудило ее сконцентрироваться на решении собственных проблем.

Более того, утеря Стигией полного контроля над поселениями Земель Теней отразилась на доверии к способности местных властей исполнять протоколы и процедуры, присущие правительству Иерархии. Анакреоны и их Легионы представляли собой вершину административных и военных талантов Иерархии. Близость к точке входа новых покойников в этот мир предоставила знания, как лучше всего поступать в местных условиях. Слишком самонадеянно ожидать



от стигийских агентов постоянного мониторинга удаленных от них земель. Сила Иерархии заключается в ее градационной системе, согласно которой должность получают представители лучше всего соответствующие ей.

Если коротко, Стигия должна разбираться со своими делами; а Некрополи — со своими.

— Корнелиус ван де Вурт, Канцлер Мрачного Легиона, Книга Душ Легионов

Великая Война, 1914-1918

Общее число погибших в Первой Мировой Войне превышает 8 миллионов. Число мертвецов, прошедших через пункты сбора Земель Теней и центров обработки Некрополей, поражает воображение. До Стигии дошли вести о скором прибытии огромных поставок душ и город начал готовиться к этому наплыву. Невольники-рабочие расширяли уже существующие склады и строили новые. Поезда из Стигии прибывали груженные одними лишь кандалами, и иногда местным Легионам все же не хватало цепей для смирения призраков, многие из которых прибыли сражаясь. В некоторых случаях группы душ с помощью Ваяния слепливали вместе в целях удобства их перемещения.

В Некрополях Европы на время стихла вся активность. Американские Некрополи посылали войска и материалы, вместо того, чтобы приберечь их у себя, на передовые линии в обмен на часть урожая. До сих пор, некоторые Анакреоны Франции и стран Бенилюкса остаются должны своим коллегам из Нью-Йорка и западных районов.

В Стигии случился экономический бум. И хотя большая часть новых душ отправилась в печи, рынок невольников процветал. Разумеется, наиболее многообещающие призраки были присоединены к Легионам, но нахождение таких призраков скорее было делом случая и удачи.

Возросшая доступность ресурсов привела к экспансии Стигии, выразившейся в новых зданиях, возникших на Острове Скорбей. Архитекторы экспериментировали с множеством новых архитектурных стилей. Небоскреб, впервые появившийся в Чикагских Землях Плоти в 1883 году, вскоре стал выдающейся частью Стигийского ландшафта. Сеть мостов связывала центр Стигии с ее новыми пригородами. Издалека вид Стигии, возвышающейся на своем острове, соединенной железными кронштейнами с парящими в воздухе стальными башнями, не оставлял сомнений — то было сердце Империи Мертвых.

— Анналы Мертвых

Забавно наблюдать за тем, как смерть рушит все человеческие планы. Большая часть душ, которые мы жали, были чуть старше мальчишек, со свежим лицом и безумным взглядом от внезапного погружения в бойню и еще более внезапного ухода из жизни. И это мы еще потеряли немалую их часть. У Ренегатов и Еретиков были свои Наблюдатели в Землях Плоти, бившие тревогу, когда затевались крупные бои. И Спектры были особенно дерзки, уводя множество душ из нашего ведома. Но наше главное преимущество лежит в тренировках. Как Легионеры мы много раз проходили подобные учения, так что в большинстве случаев мы могли свести все наши потери к приемлемому минимуму — приемлемому для нас, разумеется. И нашим Центурионам приходилось долго объясняться перед местными Регентами по поводу тех, кто сбежал.

— Эдгар Райс, Центурион Мрачного Легиона, станция Лондона, Книга Душ Легионов.

Последствия Войны

Земли Теней, подобно Стигии, также переживали период роста. Несмотря на то, что многие Европейские Убежища пострадали во время войны, их восстановление и реорганизация протекали относительно легко благодаря возросшим поставкам материалов из Стигии. Возникли новые Убежища на полях битвы Марна, Ипра, Вердена и в бесчисленном количестве иных мест по всей Континентальной Европе.

После Первой Мировой Войны, германские колонии перешли в руки Франции и Англии. Сдвиг границ политического влияния в Землях Плоти оказал мало влияния на Земли Теней, так как наши пакты с Королевствами Слоновой Кости и Нефрита запрещали нам собирать Африканские и Восточные души. Темные Королевства будут требовать свое, независимо от того какое Европейское государство осуществляет территориальный контроль в мире смертных. Пока деловые интересы Европы и Америки распространялись в пределах их континентов, нам удалось укорениться в растущих городах Африки, Индии и Южной Америки, возводя постоянные Некрополи для содержания и обработки душ, которые мы по праву считали своими.

— Анналы Мертвых

В Стигии судебные разбирательства по делу Первых Советников Войны и Мора взбудоражили население до небывалых масштабов. На улицах разгорались бои между фракциями, поддерживающих обвиняемых — преимущественно состоящие из Легионеров, служащих Улыбающемуся и Костяному Владыкам — и теми, кто настаивал в виновности Советников. Хотя истину мы могли так и не узнать, их освобождение было политическим вопросом. Сам факт их привлечения к ответственности был важен сам по себе. Никто не верил, что Совет Владык Смерти одобрит введение санкций на действия, нацеленные на повышение благосостояния Подземного Мира. В защиту Советников приводили аргумент, что смертные сами придумали такие вещи как траншейная война и горчичный газ, без какой-либо помощи из-за Савана.

— Корина Файрчайлд, Политика Стигии

1 февраля, 1931 года

Мой Августейший Владыка,

С глубоким сожалением я посылаю Вам сообщение о своей отставке как Анакреона Тихого Легиона Некрополя Бостона, Массачусетс. Мои годы служения Вам не обошлись без чувства внутреннего удовлетворения от достигнутых успехов, но растущее чувство оторванности от центрального правительства в Стигии, вкупе с растущей ответственностью, вызванной недостатком эффективной коммуникации, делают продолжение моей службы и исполнения обязанностей невозможным.

Ни в коем случае я не желаю критиковать политику Стигии или ваше правление в частности, но я обязан, без зазрения совести, поставить под сомнение заинтересованность Советников в событиях, происходящих за пределами границ Стигии. Настоящий кризис в мире живых исчерпал все ресурсы моего Легиона и мои просьбы о помощи в Землях Теней Бостона остались неуслышанными. Я не могу поверить в то, что ваша администрация не располагает средствами для помощи моим гражданским и военным силам, и потому я прихожу к заключению, что ваши чиновники решили, что мой запрос не является достаточным основанием для действий.

Может быть и так, что вы не осведомлены о растущей волне депрессии и отчаяния, захлестнувшей мир за Саваном. Коллапс в мировой экономике породил приток новых душ, падших под эгидой Тихого Легиона, а наш офис в Бостоне не обеспечен нужными инструментами для решения всех вопросов логистики сбора и обработки этих душ. Последняя поставка валюты была отложена без дальнейших пояснений и мораль в Легионе резко упала. Я понимаю, что подвел вас в исполнении своих обязанностей, но я также понимаю, что, в какой-то мере, Стигия подвела меня.

У меня нет другого выхода, кроме как выразить вам свои глубочайшие сожаления единственным доступным мне способом. Я приложил все усилия к тому, чтобы привести все свои дела в порядок. Я также назначил встречу с Искупителем для последней консультации и назначил преемника на свой пост, который, я надеюсь, лучше справится с чувством покинутости, ставшим главной причиной моей отставки. К тому моменту, как это послание достигнет вашей персоны — если, конечно, оно успешно попадет в ваши руки — я пересеку последний барьер и отправлюсь туда, куда меня поведет моя удача, исключая Пустоту.

Ваш верный и покорный слуга,

Август Соммерс, Анакреон Тихого Легиона, Бостон, Массачусеттс.

— из эпистолярного документа, архивы, Великая Библиотека Стигии

Вихрь и Безумие

С последнего Вихря прошли столетия. Спектры, рожденные из душ орд безымянных жертв войны и наполненные горечью проигравших (равно как и озлобленностью победителей), роились в Землях Теней, принося с собой террор. В Землях Плоти постепенный рост массового насилия, рабочих восстаний и распространение таких групп как Ку Клукс Клан в Южной Америке, партия фашистов в Италии и нацистов в Германии эхом отдавалась за Саваном.

Экономическая Депрессия, вызванная обрушением рынка в 1929 году, привела в Подземный Мир немало душ, большая часть из которых попала в лапы Спектральных банд. Многие потеряли работу, дома и семьи, их дух был сломлен, и не осталось ничего, что удерживало бы их в Землях Теней. Они стали первыми кандидатами на Забвение. Миазмы отчаяния и кипящей злобы, придавшие форму и материальность затяжным ветрам Вихря, сделали путешествие за пределы Цитаделей и тяжело укрепленных мест Некрополей почти невозможными.

В редких случаях между Иерархами, Ренегатами, Еретиками и независимыми группами призраков, согласных отложить в сторону свои разногласия, заключались временные альянсы, нацеленные на противостояние Спектрам и отражение их атак, чтобы успеть собрать новые души, прибывающие в Земли Теней. Рожденные в результате незамедлительной необходимости, такие союзы обычно долго не жили; они завершали поставленные цели, но вскоре распадались из-за споров о разделении «трофеев».

— Анналы мертвых

Прелюдия Войны

Если Стигия была изоляционистом в первой половине 20-ого века, то Некрополи переживали свой период парохиализма (прим. пер.: ограниченность, зашоренность, в религии - поглощенность приходской работой), окруженные всепроникающей суматохой бродячих Спектров. Наши войска в Европе были полностью поглощены защитой Убежищ и Цитаделей от нашествия порожденных Вихрем существ, и потому их нельзя винить в том, что они не заметили вторжения банд Спектров в Земли Плоти, возбуждавших оставшуюся после Первой Мировой Войны злобу и ненависть.

Карательные голодоморы в Советском Союзе, использовавшиеся Сталином для утверждения его власти над Российской экономикой через национализацию сельского хозяйства, привели к вымиранию целого класса независимых крестьян. В 1933 году концентрационные лагеря Германии переправили в Подземный Мир целое море душ. Кровавые бои Испанской Гражданской Войны и резня Ассирийских христиан в Ираке стали первыми предупреждениями в Землях Теней, что грядет что-то очень большое. Большая часть Некрополей, однако, нашла немного времени на то, чтобы проанализировать события в Землях Плоти. Неослабевающий поток душ, переправляемый в Стигию, занимал все их время и потому они не заметили куда больший конфликт, разгорающийся на горизонте.

— Анналы Мертвых

Позвольте мне прояснить ситуацию, если желаете. Иерархия существует для упорядоченного сбора и обработки душ мертвых. И это не значит, что они присматривают за делами живущих. Об этом позаботился Кодекс Харона, запретивший Неупокоенным Мертвецам вмешиваться в дела Земель Плоти. Мы просто реагируем на последствия вызванные действиями живущих.

К несчастью, Спектры не связаны узами Диктум Мортума. Ни Еретики, ни Ренегаты не ограничены законами государства, от которого они отреклись. Если коротко, наши руки связаны. В попытке защитить живых от мертвых, Кодекс Харона отказал живущим в защите со стороны умерших. Мы просто жнецы наших братьев.

— Наталья Орушенски, Регент Анакреона Изумрудного Легиона Некрополя Варшавы, Книга Душ Легионов

Предположительно, Харон использовал вспыхнувшую войну в Тихом Океане как оправдание для мобилизации Легионов против сил Нефритовой Империи, чья дислокация в Сан-Франциско представляла собой серьезное посягательство на Пакт о Рождении. В действительности, Харона вынудили ответить на нарушение этого соглашения и в ответ он послал свои стальные корабли в качестве гарантов того, что Иерархия получит в Тихом Океане души солдат Союзных Сил. Аналогичные проблемы возникли с Королевой Слоновой Кости в Северной Африке. Вопиющие похищения душ Темными Королевствами угрожали власти Иерархии над призраками Германских, Британских, Итальянских и Американских войск в пустынях Египта и Ливии.

Так как они не хранили верности Иерархии и не придерживались Кодекса Харона, силы Темных Королевств свободно нарушали закон и посягали на святость Савана. Популярное мнение гласит, что пилоты-камикадзе в действительности были святыми воинами, изучившими забытые пути мертвых, и добровольно пожертвовали собой во славу Империи Нефрита, а не ради страны Восходящего Солнца. Прибывшие в Земли Теней — вместе с реликвиями их самолетов — и помнящие о своем долге, они тут же погрузились в битвы за души, что забрали с собой в Подземный Мир. Лишь сильное присутствие Иерархии в водах Тихого Океана предотвратило масштабную утерю душ в пользу казны Нефритовой Империи.

— Винсент Вогл, Маршал Анакреона Изумрудного Легиона, Некрополь Гонолулу, Секреты Темных Королевств.

Пятый Великий Вихрь

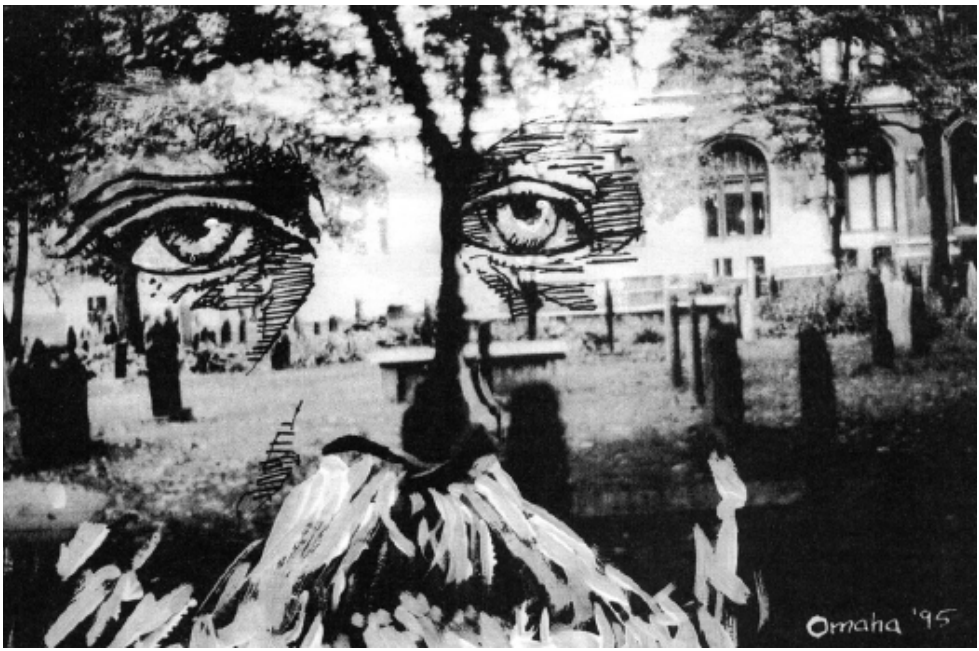
Никто не ожидал два Великих Вихря с разницей меньше века. Никто не ожидал, что смертные достигнут небывалой мощи в вопросе полного уничтожения с помощью атомных бомб. Было бы слишком просто свалить всю вину за уничтожение Хиросимы и Нагасаки на Спектральное вмешательство. Ведь, в действительности, даже Спектры когда-то были смертными. Способность к уничтожению неотъемлемая часть человеческой природы. Если бы это было не так, наши Тени не имели бы реальной власти над нами.

— Людмила Хоффштайн, Эхо сквозь Саван

Конец Эпохи

Без сомнения, исчезновение Харона из Подземного Мира стало самым значимым событием после создания Империи Стигии. Когда Горул возник из глубин Моря-Без-солнца, фундамент великого города содрогнулся. Встретившие монструозного Малфеанина и выжившие при этом рассказывали, что они заглянули в лицо самого Забвения.

Кто знает что побудило Харона взять на себя роли спасителя и жертвы? Ходят слухи, что ему нанес визит неизвестный Оракул незадолго до появления Горула. Другие говорят, что Харон просто «знал» — тем особым знанием, дарованным величайшему из лидеров — что лишь он может победить Малфеанина. Третьи утверждают, что у Харона не было гарантий его победы, но он просто не мог спокойно стоять в стороне, когда вокруг него рушилась его мечта.



В конце концов нам остается лишь строить догадки. Немногие имели достаточно свободного времени, находясь эпицентре всепоглощающего хаоса, вызванного угрозой неминуемой и необратимой катастрофы, чтобы рассмотреть возможные мотивации Харона пойти навстречу своей судьбе. И хотя многие наблюдали как он, без маски, плывет на своей лодке в последний путь, никто из задумавших посмотреть на его лицо — или таки решившихся взглянуть — не мог вспомнить его черты, впервые за тысячелетие увидевшие блеклый свет Подземного Мира. Никто и не думал сказать «прощай».

— Анналы Мертвых

Одетый в свою робу с капюшоном, которую он носил еще будучи простым Перевозчиком, Харон завершил свое царствование также, как и начал его — в Море-Без-Солнца. Я сам впервые за столетия стоял на Стигийском берегу, высеченном неведомым течением, чтобы стать свидетелем прошествии того, кто когда-то был первым среди равных. Как он вступал на тростниковую лодку, держась за шест потерявшими былой опыт руками, как он откинул капюшон и обратил лицо к открытому морю. В то мгновение я увидел его — и увидел, какие отметины время оставило на его лице. Я навечно сохраню память об этом видении и никогда ни с кем не разделю ее.

— из журнала Актемеона, Перевозчика

Иерархия после Харона

Многие предрекали, что Иерархия падет, лишившись своего Императора. И правда, в период, последовавший вслед за исчезновением Харона, по Стигии прокатилась волна паники. Многие призраки, охваченные отчаянием, добровольно отдали себя Забвению. Жители величайшего города Подземного Мира страшились, что согласованная атака Спектров, Ренегатов или Еретиков, которая может случиться в любой момент, обнаружит Стигию неспособной защитить себя.

Но Харон не оставил нас беспомощными. Мудрость его решений вскоре дала о себе знать, когда Легионы Владык Смерти вновь вышли в свои патрули, и начали медленно наводить порядок на улицах Стигии. Никаких очевидных приказов не отдавалось; никаких заявлений от Зала Высшего Совета не исходило. Колеса правительства просто продолжали свой ход. Харон создал Иерархию такой, что мы могли пережить исчезновение любого его члена.

Кодекс Харона обеспечивал основу закона, и Владыки Смерти приняли на себя бразды правления, гарантируя населению, что отсутствие лидера было временным. До уничтожения своих Оков, Харон покинул пределы Стигии ради короткого визита в Земли Теней, и мы смогли функционировать во время его

отсутствия. Постепенно паника утихла. Души продолжали прибывать в Стигию на поездах; кузни все еще нуждались в сырье; смерть продолжала свое темное дело. Порядок и дисциплина превыше всего.

— Анналы Мертвых

Когда мы услышали, что Харон исчез, то словом, описывающим наши чувства, стала свобода, а не покинутость. Слишком долго мы тряслись от страха, боясь хоть на миллиметр отступить от официальной политики Иерархии. С его уходом это кончилось. В Землях Теней мы почувствовали будто огромный груз свалился с наших плеч. Теперь мы можем перестать притворяться, будто Стигия нас поддерживает. На протяжении веков мы были вынуждены самостоятельно решать свои проблемы. Владыки Смерти все еще правят Легионами, в этом нет сомнений. Однако без Харона, как движущей силы, заставляющей их приглядывать за их войсками в Землях Теней, мы были уверены в том, что они будут слишком заняты своими собственными делами в Стигии.

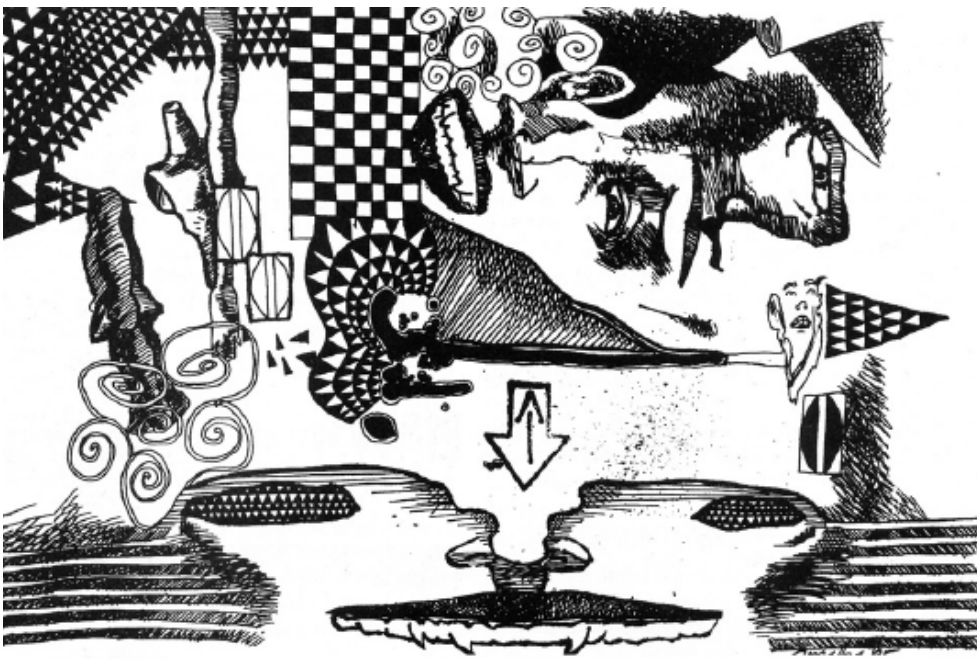
— Джонатан Кингсли, бывший Анакреон Изможденного Легиона, Чикаго, Имприматур

Атомный Век

Угроза ядерной войны в Землях Плоти подстегнула наши Легионы в Землях Теней к беспрецедентным действиям. В обычных условиях, война по ту сторону Савана означала рост экономики Подземного Мира и увеличение нашей военной мощи. Существование атомный бомбы, однако, столкнуло нас лицом к лицу с вероятностью того, что в любом конфликте, где будет использовано это оружие, окончательным победителем будет Забвение. Человеческие смерти умножают нашу силу; но с другой стороны, гибель человеческой расы сулит лишь катастрофу в нашем будущем.

Осознавая, что Стигия все еще не отошла от потери Харона, Анакреоны взяли на себя ответственность принять решительные меры по минимизации опасности очередного мирового конфликта. В порядке подчинения духу, а не букве Кодекса Харона, рассуждали они, его следует переосмыслить. И хотя вмешательство в дела смертных было строго запрещено, вопиющие нарушения закона бандами Спектров, появившимися после Пятого Великого Вихря, требовалось остановить. Казалось, что кодекс допускает ограниченные вторжения Когорт в Земли Плоти, тренированные для единственной цели — выслеживание и пленение Спектров. Для увеличения эффективности, чиновники Иерархии в Некрополях вербовали себе помощников из растущего числа призраков, избегавших причислять себя к какой-либо фракции Подземного Мира.

— Анналы Мертвых



Отчаянные времена требуют отчаянных мер. В период растущего политического напряжения в Землях Плоти мы обратились за помощью к некоторым Ренегатским и даже Еретическим Кругам и это стало одним из самых больших наших секретов. Неспособность Стигии вовремя предоставить необходимую поддержку вынудило нас воспользоваться имеющимися у нас в Некрополях ресурсами, даже если эти ресурсы находились вне Иерархии. В действительности мы осознали тот факт, что многие из Ренегатов и Еретиков имели куда лучшие связи с Землями Плоти, чем мы, и куда искуснее владели некоторыми запрещенными Арканоями, чем большинство Легионеров. Они также предпочитали располагать свои Убежища ближе к источникам потенциальной опасности. Мы делали то, что должны были, а после тщательно заметали следы.

— Вивьен Картье, Специальный Агент Легионов Округа Колумбия, Книга Душ Легионов

Несмотря на плотность Савана, эхо паранойи и подозрений, прокатившихся по миру после бомбардировки Японии, проникли и в Земли Теней. Из-за слухов о массовом вторжении Спектров Легионы Некрополей были заняты прочесыванием всех известных им Убежищ на подконтрольных территориях. Чиновники Земель Теней нанимали информаторов из числа местных жителей, чтобы те докладывали о каждой подозрительной, похожей на спектральную, активности. Какое-то время в каждой Когорте был как минимум один призрак, следивший за действиями своих коллег. И правда в этот период обнаружилось несколько Доппельгангеров и некоторые из них занимали достаточно высокие должности в местных Легионах. Это было время возросшей бдительности и время чистки рядов.

В большинстве Некрополей созывались экстренные трибуналы, призванные разобраться в случаях, когда призраков подозревали в помощи Спектрам или в том, что они этими Спектрами и являются. В случае обвинительного приговора возмездие было быстрым и безжалостным. В некоторых случаях, когда в судебном процессе участвовали высшие чины Цитаделей, для наблюдения за процессом привлекался Орден Немигающего Ока. Результатом этого периода судов и проверок стало появление сильной энергичной Иерархии, нацеленной на защиту Земель Теней и нашей благородного концепции.

— Анналы Мертвых

К несчастью, немало призраков воспользовалась преимуществом атмосферы недоверия 1950-х годов, чтобы написать донос на своих соседей по личным причинам. Злоупотребление правосудием в итоге привело к приостановке судебных разбирательств. Тем не менее именно в эти дни было обнаружено и уничтожено немало Спектров и их союзников-предателей, и местные чиновники сошлись в том, что общая настороженность была на приемлемом уровне. Позднее аналитики данного периода указывали на своеобразное сходство с анти-коммунистической «охотой на ведьм» в США, организованной сенатором МакКарти.

— Людмила Хоффштайн, Эхо сквозь Саван

Новая Иерархия

Во второй половине 20-ого века мы сделали несколько больших шагов к приобретению более гибкого подхода к изменчивой природе времени. Жесткие репрессии, последовавшие за Пятым Великим Вихрем, уступили периоду политической мягкости. Изменения в философии в Землях Плоти несомненно оказали влияние и на ту сторону Савана. Появление призраков, имевших сильные Оковы и твердое мнение о личной свободе и правах, обусловило необходимость создания политики «открытых дверей» в Некрополях. Эти призраки демонстрировали ценные навыки, и особое внимание уделялось тому, чтобы не допустить их попадания к Еретикам и Ренегатам.

Земли Теней, в какой-то степени, стали второй Империей. И хотя Стигия, с ее кузницами и фабриками, была сердцем экономики Подземного Мира, ключевая работа по сбору и доставке душ проходила в Некрополях. Непрекращающаяся война со Спектрами, сеявшими хаос в Землях Теней, послужила причиной пересмотра приоритетов, что соответствовали бы нынешним временам. Одному закону не в силах предусмотреть все варианты, а обстоятельства заметно варьировались от Некрополя к Некрополю. Следуя примеру Харона, мы научились адаптировать нашу политику, не изменяя нашим принципам.

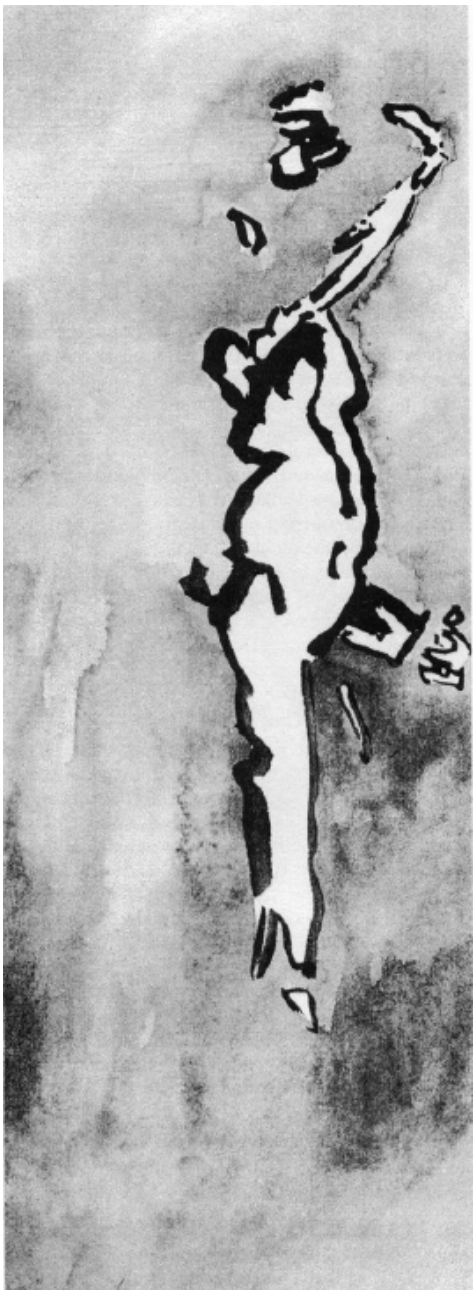
— Анналы Мертвых

Война и Мир

Если бы не наше упорство в поддержании аванпостов на южно-азиатских территориях Нефритовой Империи, Вьетнамская война стала бы столь же опустошительной для Земель Теней как и для Земель Плоти. Затаившиеся в ходе чисток 50-ых годов Спектры, с началом военных действий, хлынули в джунгли Вьетнама, Лаоса и Камбоджи. Лишь своевременные действия Легионов и подкреплений, прибывших с войсками США, предотвратили потерю тысяч душ солдат в зеве Забвения. Отношения с Империей Нефрита грозили резким ухудшением, но наши Легионы твердо следовали целям: жатве душ, по праву принадлежащих Стигии. Несмотря на неизбежные потери, во время этого кровавого конфликта мы приобрели множество полезных новобранцев для наших Легионов.

— Анналы Мертвых

Некрополи, в частности расположенные в Америке и Англии, ответили на растущее духовное осознание в Землях Плоти активной борьбой с Ренегатами и



Иерархами за души демонстрантов, детей цветов, активистов и прочих людей «свободных духом». Причина была проста: существовали лишь «мы» и «они», и каждая душа, потерянная Иерархией, пополняла ряды нашей оппозиции. Самые сильные аргументы для поисков проблемных рекрутов исходили от Анакреонов Изумрудного Легиона, Кающегося Легиона и Легиона Попрошаек. Нет сомнений в том, что немало этих душ погибли в результате несчастного случая, загадки или безумия. В свете огромнейших приобретений Мрачного Легиона в 1960-1970-ых годах, попытки заполучить этих юных бунтарей и фанатиков, поддерживали баланс сил Владык Смерти.

В действительности, зачисление этих призраков в Легионы проходило легче, чем предполагалось. Многие из них были настолько переполнены опытом смерти, что наши опытные Жнецы заманивали их в наше лоно просто предлагая им общество, в котором каждого судили по его достоинствам, в котором отсутствовали понятия нищеты, безработицы или бессмысленного труда. Политические радикалы бросали нам вызов, но многие из них отвечали на возможность изменений не снаружи, но внутри системы. Наши обучающие программы вскоре убедили агитаторов, что малые систематические изменения были, в действительности, необходимостью. Разумеется, были и провалы, но мы прикладывали все усилия к тому, чтобы удерживать значительное число душ подальше от когтей наших врагов.

Традиционалисты опасались, что принятие неортодоксальных душ в ряды Легионов подорвет целостность Иерархии. В какой-то степени так и произошло. Немало из этих рекрутов отказывались проводить грань между лояльными Иерархии призраками и Ренегатами, свободно общаясь с преступными элементами. Исчезновение давней взаимной враждебности имело и положительные последствия. В чрезвычайных ситуациях эти новые Легионеры призывали своих «друзей» отступников, чтобы те помогли им защищать Некрополи от Спектрального вторжения.

— Лесли Дюран, Рекрутер Легиона Попрошаек, Некрополь Лос Анджелеса, Книга Душ Легионов.

Ветра Перемен

В Землях Плоти идеализм и праведный гнев 1960-ых сменился цинизмом и политикой закрытых дверей 1970-ых. Ощущение, будто мир стоит на грани духовного обновления, вдребезги разбивалось об осознание того, что десять лет любви и протестов никак не изменили ни общемировой характер, ни его лидеров. Уотергейтский скандал (прим. пер.: политический скандал в США 1972—1974 годов, закончившийся отставкой президента страны Ричарда Никсона. Разбирательство противозаконных действий ряда лиц в связи с попыткой установить подслушивающие

устройства в штаб-квартире Демократической партии в Вашингтоне в ходе президентской избирательной кампании 1972 года) раскрыл массовую коррумпированность Американского правительства, но то была лишь верхушка айсберга политических маневров, подрывной деятельности, переворотов, восстаний и покушений. Вьетнамская Война переросла в смертельную бомбардировочную кампанию; новая волна жестокости захлестнула Северную Ирландию и Ближний Восток; в Бейруте между Христианами и Мусульманами развязались военные действия; анти-апартеидские (прим. пер.: апартеид — официальная политика расовой сегрегации. В те года на территории Африки банту (группа чернокожих народов) предписывалось жить в сегрегациях и не пиздеть) настроения достигли точки кипения в Южной Африке. Волна движений за независимость прокатилась по миру и Европа, наконец, предоставила автономию своим колониям в Африке и Тихом океане. Куда больше поражает количество соглашений и договоров, заключенных в 1970-ых годах: Западная и Восточная Германии наконец-то признали друг друга, Хельсинское соглашение примирило 35 наций ради обеспечения безопасности и сотрудничества, США и Советский Союз начали изучать возможность ограничения экспериментов с энергией атома и — в конце концов — война во Вьетнаме подошла к концу.

Соответственно, политические изменения в Иерархии влияли на весь Подземный Мир. Некрополи, особенно наиболее отдаленные от Империи, провозгласили себя политически, если не экономически, независимыми от Стигии. И хотя в них все еще присутствовали члены Иерархии, Легионы были верны скорее своим Анакреонам, нежели лидерам из Стигии. В других Некрополях Иерархия отвечала на этот дворцовый переворот одним из двух способов. Некоторые Анакреоны, сохранившие прочные связи со Стигией, опасались, что подобные случаи на их территории повлекут за собой гнев Владык Смерти. Чтобы избежать этого, они предприняли меры по усилению безопасности и приложили все усилия к тому, чтобы дать понять — они не потерпят никаких проявлений неповиновения. Другие Анакреоны полностью решили проблему независимости: они стали придерживаться более либеральной политики, что обладала атрибутами автономии, но при этом не требовала разрыва политических связей со Стигией.

В самой Стигии произошли глубокие изменения. Более чем через 20 лет Владыкам Смерти стало ясно — Харон не вернется. Ходили слухи, что новый Император будет выбран из Владык Смерти. Самые высокие шансы были у Улыбающегося Владыки, чей Легион полнился жертвами войн и гражданских беспорядков, и чьи склады были забиты невольниками, приготовленными для плавильных печей. Костяной и Изумрудный Владыки также имели неплохие шансы унаследовать Маску Харона, ибо болезни, голод и природные катастрофы все еще уносили великое множество жизней. Атмосфера неопределенности становилась невыносимой пока земля полнилась слухами, а паутины секретных соглашений и политических интриг плелись за закрытыми дверями Великого Зала Совещаний. Напряженность ситуации явно прослеживалась в отношениях между Легионами Владык, и сформировавшимся между отдельными Легионерами узам пришлось пережить настоящее испытание.

После подтверждения слухов об исчезновении маски Харона, над Стигией повисла угроза масштабных беспорядков и восстаний. Казалось бы, впервые люди поняли то, что уже давно предполагали Владыки Смерти: Харон ушел, и никто не мог заменить его. Оперативные действия со стороны Владык предотвратили широкомасштабную панику. В своем обращении к жителям, разнесшемуся по всему городу, Владыки Смерти объявили о трансформации Совета Харона в Правящий Совет Империи Стигии. Затем, каждый Владыка и Владычица сказали короткую речь о своей преданности принципам, что на протяжении веков поддерживали порядок и стабильность в Подземном Мире. Мечта Харона не исчезнет, но семикратно умножится.

— Анналы Мертвых

Какое место во всем этом занимал Легион Судьбы? Загадочные Владычицы Судеб держались в стороне от объявления новой Стигийской Олигархии. Лишь немногие могут вспомнить, когда в последний раз Владычицы Судьбы напрямую вмешивались в дела Стигии. В прошлом появление Владычицы Судьбы, или одной из ее служанок, направляли Харона к самым важным его решениям. На самом деле, если бы не поддержка и советы Владычицы, Иерархия так и не появилась бы.

Тогда почему она отвернулась от Иерархии? Некоторые считают, что Владычицы Судьбы отказались от поддержки Правящего Совета. Другие придерживаются мнения, что Владыки Смерти сами отказались принимать Судьбу, боясь, что Чертог Судьбы окажет на них такое же влияние, какое оказывал Харон. Пара тихих голосов шепчет о новом городе на Острове Эвридики, откуда служители Судьбы надеются переделать Подземный Мир.

И, да, слухи также приписывают Владычицам роль хранительниц трона Харона. Кто-то говорит, что они выберут преемника из числа достойных; другие намекают, что они ждут возвращения самого Харона. Прочие считают, что Судьба до сих пор направляет Совет, тихо подталкивая Стигию к новому золотому веку. Основывается ли хоть одно из этих утверждений на фактах, возможно, никто, кроме Легиона Судеб, так никогда и не узнает.

— Хорас Венейбл, Сила Слухов

Один из первых совместных планов действий Владык Смерти, после того, как они получили абсолютную власть, состоял в обширной программе восстановления разрушенных путей сообщений между Землями Теней и Стигией. Огромные группы Не-



вольников чинили дороги и рельсы, разрушенные во время Пятого Великого Вихря. И хотя поставки душ между Некрополями и Стигией никогда не прекращались полностью, урон, нанесенный бандами Спектров и Ренегатами-саботажниками, сильно осложнил путешествия в различные области Земель Теней. Эту проблему быстро устранили.

Последствия лишь одного этого решения выходят за рамки очевидных преимуществ в сфере логистики. Одновременно это было и послание, что Стигия до сих пор процветает и стремится поддерживать связь с Некрополями. Более того, Владыки Смерти нашли способ решить проблему перенаселенности и использовать застоявшиеся ресурсы Стигии. Отряды Легионеров отловили немало призраков, не бывших верных тому или иному лидеру или не имевших какой-либо профессии, и согнали их в рабочие команды, которые затем отправляли из Стигии в Бурю чинить дороги. Акцент на восстановлении торговых путей ясно показал как Стигии, так и Землям Теней, что главные заботы Владык Смерти лежат не в сфере отстройки, но в расширении торговли и форсировании экономики Подземного Мира.

— Джейсон Данворт, Экономика и Власть Стигии

Настоящее

К событиям последних пятнадцати лет оказалось трудно приспособиться, так как, технически, они еще не стали «историей». Некоторые суждения возможны, хотя их следует рассматривать лишь как временные теории. Впрочем, история это просто-напросто череда теорий, которые про прошествии времени стали приниматься как факт.

— Фукидид Младший, Ход Веков

Если рассматривать Иерархию с самого ее начала и до сегодняшнего дня, то можно увидеть мастерское сочетание традиций и адаптаций. Своим выживанием наше правительство во многом обязано видению Харона, человека верившего в силу перемен, но одновременно с этим это говорит о большой внутренней силе самой структуры. Классические добродетели Греции, Римская дисциплина, верность феодальных королевств, расширение горизонтов веков открытий и империй, изобретательность и индустриальный дух Викторианской эры и технологическая прогрессивность 20-ого века слились вместе в правительстве Подземного Мира. И при этом наша суть никогда не отклонялась от изначальной цели — принести порядок в хаос Подземного Мира и не дать душам сгинуть в пасти Забвения.

Обществу смертных еще предстоит пройти немалый путь, прежде чем оно сравняется с Иерархией по эффективности. Здесь не существует нищеты. Эпидемии удел Земель Плоти. Любой призрак, независимо

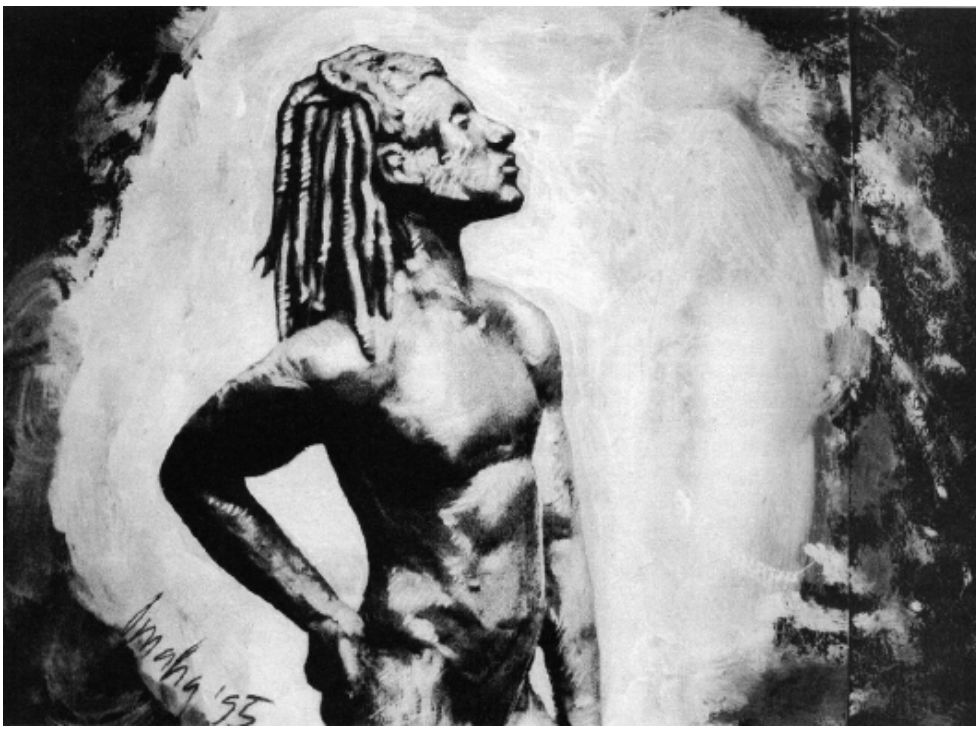
от расы и пола имеет равные шансы с остальными получить продвижение по службе. И каждый гражданин вносит свой вклад, помогая своим соседям тем или иным способом, даже если все, на что он годится, это послужить нам в качестве оружия или кирпича. У нас есть цель, порядок и безопасность, и это не пустые обещания, а гарантированные вещи.

С момента нашего основания, мы, Иерархия, были награждены чувством слаженности, обеспеченным нашими старшими членами. В дополнение к Владыкам Смерти, многие высокопоставленные чиновники Стигии также были советниками и наставниками на протяжении тысяч лет. Их мудрость и благоразумие обеспечили постепенное принятие новых идей в Иерархии. Постоянный приток новых душ также служил усилению нашего правительства, путем обеспечения их ценной информацией и готовыми решениями Земель Плоти. Древняя мудрость в сочетании с юношеской энергичностью сохраняла могущество и актуальность Иерархии.

— Анналы Мертвых

Танец Смерти

Независимо от того сколько они узнали и какого прогресса они достигли, смертные продолжали умирать. В 1980 году Всемирная организация здравоохранения заявила об искоренении оспы; в 1981 году ученые открыли ВИЧ. Туберкулез, который, казалось, канул в анналы медицинской истории, вернулся в 1990-ых годах. На политическом фронте объединение Германии, развал Советского Союза и официальное окончание апартеида в Южной Африке значительно ослабили напряжение Холодной Войны. Будто бы в ответ на это тут же возникли горячие точки с непрекращающимися войнами и восстаниями. 1980-ые года увидели войны в Афганистане, Центральной Америке и в Лебаноне. Текущее десятилетие (прим. пер.: имеются в виду 90-ые года) уже засвидетельствовало Операцию «Буря в Пустыне», бойню на площади Тяньаньмэнь, гражданскую войну в Восточной Европе, и глобальные националистские восстания на территории бывшего Советского Союза. Терроризм стал излюбленным методом выражения недовольства политической и социальной обстановкой. Повсеместная засуха привела к голоду во многих частях света (большая часть которого находилась под





ведомством Темных Королевств), в то время как торнадо, землетрясения, извержения вулканов, наводнения и прочие природные катаклизмы соперничали в смертоносности с авиакатастрофами, крушениями домов и дорожными происшествиями будто бы стремясь узнать кто сможет переправить больше душ в Подземный Мир: природа или технология.

— Людмила Хоффштайн, Эхо сквозь Саван

Электромагистраль заполнила информационную пропасть между Землями Теней и Землями Плоти. Проходили десятилетия прежде, чем научные и политические разработки в мире смертных могли оказаться по ту сторону Савана. Прежде, чем наши специалисты могли извлечь выгоду из новых идей и технологий, нам приходилось ждать когда скончаются владеющие ими люди. Теперь мы получаем информацию по мере ее появления. Оседлание —информационный аналог обычной почты. Мгновенный доступ — в порядке вещей.

— Downloader@arcanos.net (из собрания постов Онлайн Легиона)

Оглянитесь. Где же настоящая Иерархия? Та, что заперта в Стигии с устоями и нравами времен динозавров? Та, что рассеяна по Землям Теней, где Анакреоны утверждают свои собственные формы деспотизма и мелкой тирании пред лицом возвышенного равнодушия Стигии? Кто-то скажет, что Спектры, замаскировавшись под Владык Смерти, контролируют Подземный Мир. Другие, что Владык Смерти давно поглотили их собственные Тени и в их руках некогда могучее государство стало орудием для бесконечных пыток наших душ. Где бы ни крылась правда, очевидно лишь одно: Иерархия продолжает существовать лишь потому, что никто не сказал ей — она мертва. Правительство Харона сошло в Забвение вместе со своим лидером более трех десятилетий назад. Осталась лишь пародия — кучка самовлюбленных бюрократов в Землях Теней и элитная экономическая картель, называющая себя Правящим Советом Стигии. Кодекс Харона существует лишь как список правил, которые можно пометить, одно за одним, как нарушенные.

Вы звали меня Ренегатом, Еретичкой, даже Спектром, за то, что я публично выражала свое мнение на улицах Некрополей и рынках Стигии. Ваши Легионы преследовали меня по Проходам Бури и в Землях Плоти, куда я была вынуждена от них бежать. Возможно, однажды вы загоните меня в угол и, сковав самыми могущественными цепями что у вас есть, отправите меня в пыточные подвалы Инквизиции и в жаровни ваших ручных Мастеровых. Когда это случится, мой голос все еще будет оплакивать предательство мечты. И мой голос будет не единственным. Все, кто услышит мой голос и прочтет мои слова, отринут оболочку обмана и иллюзий, что не давала увидеть им правду. Иерархия отринула цели, которые когда-то казались нерушимыми. И этому нет прощения.

Забвение становится ближе с каждым приливом Моря Без Солнца, и только Иерархия обладает теми ресурсами, что могут удержать его в бухте. Я не отрекаюсь от Иерархии, но я не буду молча наблюдать за ее прегрешениями. Я верю в ту великую цель, которой когда-то придерживались Легионы Мертвых. Пока я могу я буду призывать вернуться к нашим началам, очистить нашу цель и переработать коллективную волю. Моя цель не уничтожить Иерархию — которой я до сих пор служу, несмотря на клеймо предательницы — но изменить ее изнутри, восстановить ее изначальную роль пастыря мертвых душ и дозорного над силами Забвения.

— «Кассандра» (из памфлета пригвожденного к двери Великой Библиотеки Стигии)

Эй, Кассандра, не знаю онлайн ты или нет, но думаю, что такой «просвещенный» человек как ты найдет способ получить инфу из ЭлектроМагистрали. Мы запостили твои последние работы как хрестоматийный пример пылкости.

Ну, да, Легионы преследовали тебя каждый раз как ты с пеной у рта заводила свою шарманку. А что вы хотели, дамочка? В этот раз конструктивная критика и психованная гневная отповедь, а? Ну, давай взглянем на твой памфлет и посмотрим на что ты способна, идет? Хммм... нет, сорян, не вижу каких-то дельных предложений. Сплошной негатив, ничего хорошего. Ты же образованный призрак и, похоже, успела тут покрутиться какое-то время. Но, еп твою мать, я поражаюсь тому, как ты вообще можешь поддерживать Иерархию, если не можешь назвать ни одной стоящей вещи, что Иерархия сделала. Я призрак Иерархии и я это знаю. В смысле, я думаю, тебе похуй на систему. Не уверен на чьей ты стороне, но не стесняйся писать мне. Не откажусь от хорошей беседы.

А, да, если это слышит кто-либо еще, приглядитесь к этому памфлету. Это прекрасный образец изящной риторики, но нет каких-либо причин позднее тратить на эту диатрибу свой трафик.

— Gawain@siege.perilous.net (из собрания постов Онлайн Легиона)

Заключительные Слова

Выражаю надежду, что ваша увлеченность данными томами и свитками продвинула вас в вашем поиске знаний. Вижу, что некоторое из прочитанного вас смутило. А что-то возбудило в вас любопытство. Хорошо. Возможно, вы еще вернетесь сюда, чтобы продолжить ваши исследования истории земли, лежащей за Саваном. Поиск правды нескончаем, но в конце, лишь вы должны решить что для вас истинно, а что ложно. Уверяю вас, это не так просто как кажется. Каждая книга в этих стенах носит в себе мнение простого человека, как я или вы — и непогрешимыми нас не назовешь, верно?

И предостерегающий совет напоследок: Иерархия оказала вам огромное доверие, предоставив вам доступ во все части библиотеки. Будьте осторожны и храните свои знания от элементов, страстно желающих их заполучить.

Отрицаете вы это или принимаете, но Иерархия все еще правит как Стигией, так и Землями Теней. Его мечта —мечта Харона — все еще сохраняет форму общества Неупокоенных такой, какой мы ее знаем. Подумайте о прочитанном, о полученном вами опыте и о том, что вам еще предстоит открыть. Давайте же покинем архивы прошлого и отважимся вернуться в настоящее, вооруженные приобретенным вами знанием. Ах, да, пожалуйста, не забудьте вернуть ключи от хранилища прежде, чем уйдете.

— Гипатия



Культура: Иерархия изнутри

Стигия. Сердце Иерархии

Великий город, расположенный глубоко в Буре между Морем Душ и Морем-Без-Солнца, соединен с Землями Теней обширной сетью дорог, железнодорожных путей и рек. Город Цепей, Город Душ, Город Темного Эха или просто Город Мертвых, Стигия — больше, чем что-либо еще — символизирует могущество Иерархии в землях мертвых. Все в ней, начиная от Ониксовой Башни, построенной из сплава душ и темного метала, добываемого в глубинах Лабиринта, до нижних ярусов, в которых толпами роятся блуждающие души, засвидетельствовали как величие, так и убогость, лучшие и худшие качества наикрупнейшей и наисильнейшей части Подземного Мира.

Стигия, изначально располагавшаяся на вершине Острова Горестей, по мере роста вышла за его пределы, и теперь часть города раскинулась вдоль побережья Моря-Без-Солнца. Большинство стигийцев, несмотря на экспансию города, считают, что настоящая Стигия находится в пределах ее изначальных границ; все остальное — лишь пригороды и сельская местность.

Первичный замысел Харона заключался в возведении бессмертного города по подобию утерянных великих городов мира, и примером ему стал архитектурный шедевр — восхитительный мегаполис Рима. Симметрия и красота были ведущими принципами. А после Первого Великого Вихря в приоритетах появилась и защищенность. В результате разрушительного опустошения Вихря при восстановлении Стигии делался упор на сильную фортификацию, что в результате отразилось на эстетичности облика города. Последующие проблемы с перенаселенностью также внесли коррективы в структуру Стигии. Реальность сильно отличалась от идеала.

Несмотря на отклонения от плана, в Стигии по-прежнему немало зданий и областей, отражающих идеалы ее основателя. Они остро контрастируют с окружающим их убожеством, служа напоминанием о ныне забытой цели.

• **Ониксовая Башня** — шпиль из полированного оникса высится в центре города. Когда-то это был личный дворец Харона, что хранил множество сокровищ, которые тот собирал, чтобы предотвратить их использование для уничтожения мира смертных.

• **Зал Советников** — спроектированное как место встречи Сената Харона, это массивное здание напоминает свой Римский аналог. Также известный, как Великий Зал Совета, он служит местом для официальных встреч Владык Смерти.

• **Великая Библиотека Стигии** — это изящное сооружение не просто напоминает Великую Библиотеку Птолемея I — Александрийский символ преданности знаниям — оно ею и является. Открытый двор окружают затененные залы, и само здание излучает ауру святилища, отделяющую его от беспокойной суматохи города за его стенами.

• **Колизей** — в противоположность спокойствию Великой Библиотеки, этот огромный каменный амфитеатр служит местом для многих общественных мероприятий — от шумных и жестоких гладиаторских спектаклей, до публичных демонстраций справедливости Иерархии.

• **Агора** — В Стигии бесчисленное количество рынков, где ремесленники покупают, продают и поддерживают экономическую жизнь города, но Агора, находящаяся рядом с Ониксовой Башней в центре города, занимает особое положение в Стигийских делах. Открытое место, ограниченное изящными столбами и богато украшенными скульптурами, стало местом сбора жителей Стигии, желающих обменяться информацией, предложить или приобрести вещи и услуги, или отдохнуть от своего труда. И хотя торговля невольниками обычно осуществляется в меньших по значимости рынках, работорговцы время от времени приводят на Агору свои лучшие образцы в надежде получить как можно более высокую цену от обеспеченных горожан Стигии.

• **Храмы Сияющих** — рядом с доками на берегу Моря-Без-Солнца располагается череда темных, выжженных зданий, в прошлом бывших храмами, что Сияющие построили для содержания призраков готовых отправиться к Далеким Берегам. И хотя их слава потухла после веков заброшенности, а сами здания частично уничтожены огнем гнева Харона, эти полузабытые строения придают береговой линии экзотичность и эстетику заброшенных домов.

• **Дворцы Владык Смерти** — Дворцы семи Владык Смерти расположены в самых престижных местах Стигии. После Ониксовой Башни, разумеется. Каждый дворец, вместе с прилегающими к нему землями, формирует свое собственное «королевство», где Владыка Смерти имеет абсолютную власть над всем, что происходит в пределах его владений.

Стигия не ограничивается лишь этими местами и зданиями, расположенными в старой ее части, в ней много и других строений — некоторые из которых стоят там со дня ее основания, другие же, судя по их стилям и функциям, появились здесь гораздо позже. Ныне вдоль проспектов Стигии высятся дома гильдий (переделанные для использования Легионами), штаб-квартиры Легионов, частные жилища и целая плеяда административных зданий и сооружений неясного назначения. Прошедшие века оставили свой след на архитектуре города, чаще всего в ущерб их «классическому» характеру. В последнюю сотню лет, возникли темные небоскребы, стремящиеся пронзить небеса и высокомерно бросающие вызов физическим законам, пока приземистые фабрики, преисполняющиеся своим безобразием, распространялись внизу, покрывая собой целые кварталы. Литейные цеха, в которых невольники перерабатываются в ценную плазму и кузни, где металл Подземного Мира превращается в Стигийскую сталь, занимают свои собственные сектора в пределах города, но ветра, что дуют в землях мертвых, все еще приносят с собой вонь и маслянистый дым, извергающийся из печей.

За городом, за его гигантскими железными мостами, соединяющие Остров Горестей с континентом, огромные склады служат хранилищами для невольников, прибывающих по путям и железным дорогам из Земель Теней. Вокзалы и терминалы возвещают о конце железнодорожных линий и упрощают как дальнейшую перевозку дани для Стигии, так и погрузку вознаграждения для Некрополей.

Политика

Хочу знать, кто те люди в тенях,
Хочу слышать, как их спрашивают «зачем»,
У них можно узнать кто же наш враг
Но они не из тех, кто будет сражаться и умирать
— Джексон Брауни, «Lives in the Balance»

Любое правительство, без разницы насколько прочным оно кажется со стороны, неизбежно будут разрывать склоки между соревнующихся в нем фракций. В Иерархии борьба за власть и силу всегда требовала больших энергозатрат. Лишь непревзойденный авторитет Харона препятствовал крупномасштабным внутренним конфликтам, хотя даже сам Харон конфликтовал с Ренегатами, Еретиками, гильдиями и своими собственными Перевозчиками. С исчезновением Харона исчез и его контроль над Владыками Смерти. Битвы за власть среди семерых правителей Стигии повлекли за собой состояние тайной войны внутри города и привели к открытым конфликтам с внешними регионами Земель Теней и Некрополями.

Владыки Смерти

Харон распределил власть между своими ближайшими семью советниками, между призраками, чьему суждению он доверял и чьи советы уважал, в стремлении упростить процесс проведения душ через Подземный Мир к предназначенному им посмертию. Каждому Владыке Смерти (как их стали называть) была отдана юрисдикция над определенной группой душ, которые в свою очередь формировались согласно причине смерти. Харон рассуждал — для того, чтобы устранить условия, затрудняющие положение призраков в Подземном Мире, душам Неупокоенных Мертвецов следует противостоять обстоятельствам своих смертей и примириться со своей судьбой.

Следовательно, каждый Владыка Смерти концентрировался на необходимых практиках и ритуалах очищающих души находящиеся под их протекцией. Сначала число призраков было достаточно мало, чтобы каждому из них Владыка Смерти мог лично уделить внимание. Но шли века, и все больше и больше людей умирали так и не завершив свои дела, связывающие их с миром смертных, и Владыки Смерти были вынуждены делегировать свои задачи на своих последователей. В результате, Владыки Смерти все больше и больше отдалялись от своей первоначальной задачи.

Когда Прокламация Разума Харона объявила Еретиков вне закона и тем самым признала Вознесение мифом, не осталось весомых причин продолжать попытки очищения душ призраков, прикованных к Подземному Миру. Причины для сбора и накопления душ радикально изменились. Вместо содействия в путешествии к загробной жизни или помощи в Вознесении, Владыки Смерти начали рассматривать призраков как будущих новобранцев для их войск, потенциальных рабочих или в качестве подкормки для печей Мастеровых. Следовательно, чем больше душ контролировал Владыка Смерти, тем большей долей ресурсов Подземного Мира он обладал.

Королевства Владык Смерти, включающие их дворцы и окружающие земли, являются отражением природы путешествия, призванного очистить каждую душу, на которую возложено духовное бремя, зависящее от вида ее смерти. Они предназначались для того, чтобы служить местом для медитации и очищения и были спроектированы таким образом, чтобы противостоять и, в итоге, разрешить проблемы, связанные с переходом из мира живых. Ныне они служат монументами мастерства и могущества, принадлежащих Наиболее Уважаемым Служителям Мертвых.

Взаимодействия между Владыками Смерти

После исчезновения Харона, его метод распределения душ между Владыками Смерти оказался под вопросом. В то время как Владыки, присматривающие за жертвами агрессии и мора (включая голод), не испытывали недостатка в душах, другие Владыки Смерти зависели от капризов судьбы. Пепельная Владычица сообщала, что увеличение срока жизни усложняет сбор душ, на которые она имеет право. Костяной Владыка также жаловался, что достижения в области медицины сокращают его поток душ. Нашумевший судебный процесс над Первыми Советниками Войны и Мора, который, впрочем, вполне мог иметь на то все основания, также можно рассматривать как попытку некоторых Владык Смерти свергнуть двух наиболее могущественных из них.

Споры о распределении душ занимали почти все внимание Владык Смерти в ущерб другим вопросам. С тех пор как Стигия и Земли Теней оказались разделены, ссоры между их лидерами приобрели эзотерический оттенок, отражая их отдаление от реальности Подземного Мира. Сами Владыки Смерти редко покидают пределы своих дворцов, так что большая часть интриг разворачивается между их слугами. У каждого Владыки Смерти есть доверенные придворные слуги и сотрудники, осуществляющих фактическое управление делами Легионов.



Семь Королевств Смерти

•Чертог Безмолвия

Дворец Тихого Владыки, надзирающего за жертвами отчаяния, выглядит как множество стенающих шпилей. Его стены впитывают все звуки страданий и рыданий. Здесь жертвы собственного отчаяния, самоубийцы и мученики, выплескивают свои печали и безысходность до тех пор, пока их ресурсы не истощатся и сами они не наполнятся тишиной. С тишиной приходит исцеление и принятие.

• Чертог Золотых Слез

Дворец Нищего Владыки, кому принадлежат все погибшие при загадочных обстоятельствах и те, кто не помнит причин своей смерти, можно описать как лабиринт, увеселительное заведение, невозможность и бельмо на глазу. Призраки, принадлежащие Нищему Владыке, могут никогда так и не разгадать загадку своей гибели, так же как, возможно, никогда не постигнут истинной природы домена своего Владыки. Их задача — примириться с тем, что есть вещи, которые они никогда не узнают. Как только призрак принимает поражение, он принимает загадку своей смерти и отпускает ее.

• Чертог Шипов

Шипы, не дающие увидеть происходящее внутри, окружают дворец Изумрудного Владыки, чьи последователи стали жертвами несчастного случая. По слухам, Изумрудный Владыка выточил свой дворец из цельного изумруда невероятных размеров, найденного в шахтах под Стигией. Другие говорят, что дворец — многогранная структура, в которой посетители сталкиваются с постоянными сюрпризами и вечно меняющимися условиями. Подобно своим коллегам в Чертоге Золотых Слез, призраки, погибшие от несчастных случаев, землетрясений и прочих непредвиденных и неконтролируемых случаев должны увериться в том, что ни в чем нельзя быть уверенным. Только тогда они освободятся от груза своих смертей.

•Чертог Пылающих Вод

Замок Улыбающегося Владыки, правителя жертв насилия, принимает тех, кто приходит в этот мир с образами крови и стали перед глазами. Он напоминает ничто иное как мрачную крепость, в которой позволено все то, о чем даже страшно подумать. Призраки, нашедшие свой путь в это мрачное место, учатся противостоять как собственной жестокости, так и жестокости своих смертей.

• Чертог Теней

Дворец Пепельной Владычицы проходит через цикл тысячи изменений с каждым приливом волн Моря-Без-Солнца. Стигийским утром он предстает сверкающим и новым, будто бы его построили только вчера. К вечеру его фасад тускнеет и трескается пока здание не будет выглядеть как нечто пригодное только для сноса. Внутри, как говорят, комнаты и интерьер претерпевают схожие изменения. Из этого нескончаемого цикла души, умершие под гнетом прожитых лет, учатся принимать факт того, что все в этом мире с течением времени ветшает и умирает.

•Чертог Помощи

Смеющаяся Владычица приглядывает за душами из крепости, что подобно тюрьме возвышается над окружающем пейзажем. Однако внутри это убежище для призраков, чья смерть стала результатом безумия — их собственного или чьего-либо еще — где они смиряются с сумасшествием. Никто не знает точно за счет чего это достигается и находит ли кто-либо в королевстве Смеющейся Владычицы, то, что искал, но все, кто входит в Чертог Помощи слышат незатихающий смех, отражающийся от его стен — звук, который так легко спутать с рыданиями.

• Чертог Праха

Дворец Костяного Владыки, чей обманчиво хрупкий экстерьер цвета белой кости спорит с фактической прочностью здания, приютил жертв болезней и голода. И хотя чисто физически никто больше не страдает от болезней и истощения, тем не менее, души ищут причину своих, вероятно, бессмысленных смертей. Не в силах ее найти, они с трудом, но принимают свою судьбу.

•Чертог Судьбы

В отличие от Владык Смерти, Владычица Судьбы не находится непосредственно в самой Стигии. Предположительно, Харон подарил ей Остров Эвридики в обмен на многочисленные услуги, которые она время от времени ему оказывала. Легион Судьбы, однако, сохраняет малую, но простую в своей элегантности структуру в Стигии, служащую местом ожидания для тех призраков, что прибыли в Подземный Мир неся на себе отметку Судьбы. Доподлинно неизвестно есть ли у тех призраков какая-либо проблема, приковывающая их к миру живых, которую можно было бы разрешить.

— Поль Август Мунье, Око Импрессиониста

Легионы следят за меняющимися симпатиями своих Владык Смерти; каждый день они с нетерпением ожидают приказа, который разъяснит им с кем они сегодня в союзе, а с кем враждуют. И, как результат, построение дружеских отношений между членами разных Легионов становится крайне затруднительным. Большая часть Легионеров не собирается брататься со своими коллегами из других Легионов.

Легионы Стигии

Вопреки распространенному мнению, не все члены Кающегося Легиона являются безумцами, и не все члены Мрачного Легиона склонны к жестокости. Разнообразие индивидуальностей в рядах Легионов Владык Смерти иллюстрирует простую истину — смерть забирает людей из разных сословий, разных темпераментов и способностей. Тем не менее возможно составить некое общее представление о характере каждого Легиона.

• **Тихий Легион** — большая часть, хоть и не все, членов этого легиона сами ответственны за свои смерти. Самоубийство, по крайней мере, в западной части мира, олицетворяет собой воплощенное отчаяние. Полная потеря воли к жизни, осознание, что у будущего нет и проблеска надежды. И даже в такой на первый взгляд узкой категории существует множество вариаций. Некоторые смертные сводят счеты с жизнью после внезапного шока или потери, как, например, инвесторы, бросавшиеся с небоскребов после падения рынка в 1929 году. Другие обращаются к суициду после серии неудач в любви, карьере или социуме. Жертвы продолжительной неизлечимой болезни иногда предпочитают прервать жизнь, нежели страдать от агонии или терять контроль над своим телом и разумом на последних стадиях своих болезней.

Мученики также могут оказаться под эгидой Тихого Владыки, особенно если смерть была — как, например, у Сократа — причинена своими же руками. Их смерть — крик отчаяния, источающий надежду, что их гибель повлияет на будущее.

Обустроившись в загробном мире, члены Тихого Легиона показывают широкий спектр типов личности, от стереотипной хронической депрессии до почти обычных индивидов, с той лишь разницей, что они, переполненные внутренней болью, уперли ствол пистолета в нёбо.

• **Легион Попрошаек** — хотя некоторые призраки не знают причин своей смерти, данный Легион также имеет в своих рядах призраков, которые в ином случае могли бы принадлежать к нескольким Легионам сразу. Помимо личностей, умерших по неизвестным причинам, Легион Попрошаек также включает в себя жертв сердечного приступа в процессе ограбления, которое может оказаться, или не оказаться, смертельным само по себе. Или пациентов госпиталей, чьи приборы жизнеобеспечения отключились в результате землетрясения. Говорят, Нищий Владыка получил свой титул потому, что «стоял с протянутой рукой», выпрашивая души у других Владык Смерти.

Жертвы конкретных заболеваний, таких как прогерия, вызывающее преждевременное старение тела, в результате которого маленький ребенок может умереть «от старости», могут иногда попадать к Нищему Владыке, а не к Костяному Владыке или Пепельной Владычице. В той же манере, люди, убившие себя прежде, чем встретили смерть от голода или пыток, обычно отправляются в Легион Попрошаек, вместо Легионов Костяного и Улыбающегося Владык и, тем более, Тихого Владыки. Поэтому члены этого Легиона показывают широчайший спектр разнообразных типов личностей, связанных вместе лишь общим чувством растерянности.

• **Изумрудный Легион** — каждый может стать жертвой несчастного случая или природной катастрофы, поэтому члены Изумрудного Легиона происходят из всех слоев общества. Землетрясения, торнадо, наводнения, пожары и прочие «акты божественного вмешательства» не обращают внимания на темперамент или способности. Подобно тому как пьяный водитель не выбирает своих жертв ориентируясь на их карьеру, возраст, физическое состояние и пол. Тем не менее, в рядах Изумрудного Легиона достаточное количество безрассудных или просто неуклюжих людей.

Благодаря самой сути природных катастроф с лица земли исчезают целые семьи и, иногда, целые города, и Изумрудный Легион зачастую укомплектовывается ордами призраками, у которых слабые Оковы или же они и вовсе отсутствуют. Считается, что Легион Изумрудного Владыки часто носит с собой запасные Оковы, чтобы наградить ими потенциальных рекрутов. Как они получают эти Оковы — плодородная тема для домыслов, и данный вопрос наградил Легион несколько сомнительной репутацией.

•**Мрачный Легион** — вопреки их воинственной репутации, члены этого Легиона не состоят сплошь из воинов, более того, они не обязательно жестоки. Не все погибшие от проявлений агрессии сами были агрессивны; гораздо чаще это невинные жертвы убийц или гражданские, пострадавшие во время войны. Более того, этот Легион известен за частые междоусобицы. Зачастую соперники на поле боя одновременно прибывают в Подземный Мир и, если их нашел один Жнец, продолжают сражаться друг с другом до тех пор, пока их не разделят в принудительном порядке. В некоторых случаях, особенно в те времена, когда работа Легионов заключалась в помощи призракам с завершением их неоконченных дел, убийца, погибший от чьей-то агрессии, зачастую оказывался в одной Когорте со своей жертвой.



Хотя частые вспышки войн и вносят значительный вклад душ, знакомых с искусством войны, члены Мрачного Легиона также разнообразны как и в любом другом Легионе. Наряду с закаленными ветеранами и зелеными новобранцами, погибшими в своей первой битве, вы найдете жертв поножовщины, преступной деятельности и серийных маньяков, равно как и тех, чья смерть была вызвана преступлениями на почве страсти. Легион Улыбающегося Владыки также предъявляет требования и на тех, кто убил себя в порыве агрессии, утверждая что насилие — не отчаяние — куда лучше описывает причину их прихода в мир мертвых из мира живых.

• **Железный Легион** — всегда будут те, кто, несмотря на полностью прожитую жизнь, все же не испытывает чувство завершенности или же не желает отпускать свою семью или свою судьбу на момент смерти. Несколько веков назад большая часть людей достигала преклонного возраста и умирала к своим 40 годам; достижения нынешней эры привели к невероятному увеличению средней продолжительности жизни. Это оказало существенное влияние на последние души, перешедшие под контроль Пепельной Владычицы и ее Железного Легиона. Хотя прорывы в медицине и технологиях позволяют все большему числу людей дожить до преклонного возраста, для них также увеличились и шансы встретить раннюю смерть; таким образом кто-либо с потенциалом дожить до 70 лет может завершить свой жизненный путь гораздо раньше.

Существует распространенное мнение, что в рядах Железного Легиона лишь дряхлые маразматики и эксцентричные старики. Это далеко не так. Многие из его членов во время своей долгой жизни были одарены необычно крепким здоровьем или выдающимися умственными способностями; немало из них дожило до столь преклонных лет, потому что были слишком упрямы, чтобы умирать. В целом, большая часть служителей Пепельной Владычицы демонстрируют мудрость и терпеливость, появившиеся в результате их долгой жизни в Землях Плоти. С собой они приносят все свои нажитые навыки и таланты. Однако из-за тирании юности, многие члены Железного Легиона при первой же возможности ищут Скульптора в желании придать своей внешности более юный облик.

• **Кающийся Легион** — Безумие нередко приводит к смерти, но куда чаще членами Кающегося Легиона становятся жертвы психопатов, серийных убийц, наркоманов или излишне беспокойных родителей и супругов. Ходят споры, что отдельные личности, погибшие в войне, жертвы террористических действий, равно как и жертвы одобренного правительством геноцида принадлежат Кающемуся Легиону, так как их смерти стали результатом политического безумия.

В их рядах вы найдете и жертв дегенеративных ментальных заболеваний, таких как, например, Альцгеймер, и тех, кто умер в учреждениях из-за пренебрежения врачей или от нехватки адекватного лечения. В юрисдикции Кающегося Легиона множество тех, чья смерть была лишь косвенно спровоцирована безумием. Некоторые характеризуют членов Кающегося Легиона как смесь из очень, очень невменяемых призраков и очень, очень здравомыслящих.

• **Изможденный Легион** — голод и мор занимают второе место, вслед за насилием, по числу причин смерти душ, приходящих в Подземный Мир. В прошлом, частота и продолжительность эпидемий были причиной того, что число призраков Изможденного Легиона превышало число призраков Мрачного Легиона. По мере того как ученые находили все новые и новые лекарства от заболеваний, а превентивная медицина ослабляла влияние оставшихся, Изможденный Легион начал волноваться, что рост их численности перестанет поспевать за числом жертв насилия. По Подземному Миру ходили слухи, что Костяной Владыка пытался отсрочить или сорвать изобретение лекарств от некоторых болезней, но ни одно доказательство тому так никогда и не увидело свет.

Жертвы голода и жажды также находятся под влиянием Костяного Владыки. В современном мире недостаток пищи приобрел масштабы эпидемии. Всего за несколькими исключениями призраки, погибшие от истощения, оказываются в Темных Королевствах. Между Костяным Владыкой и Правящим Советом это уже давно является костью преткновения. Изможденный Легион подозревают в игнорировании соглашения с Темными Королевствами в отчаянной попытке получить как можно больше душ. Следует уточнить, что голод и недоедание встречаются не только в Темных Королевствах, и что Изможденный Легион содержит в своих рядах жертв спровоцированного Сталиным голода и жертвами недоедания, вызванного военными действиями, как и те, кто продолжает умирать от голода в сельских областях Юга и других областях деревенской нищеты Западного Мира.

•**Легион Судьбы** — в отличие от других Легионов, призраки Легиона Судьбы не имеют общей причины смерти. Пригодными для служения Владычице Судьбы их делает один простой факт — по какой-то причине они все несут ее отметку, когда приходят в Подземный Мир. У чужаков нет никакой возможности характеризовать членов этого загадочного Легиона, хотя, почти наверняка, Владычица Судьбы и ее прислужницы имею представление о цели, предназначенной для каждого отмеченного призрака.

Гражданские Иерархи

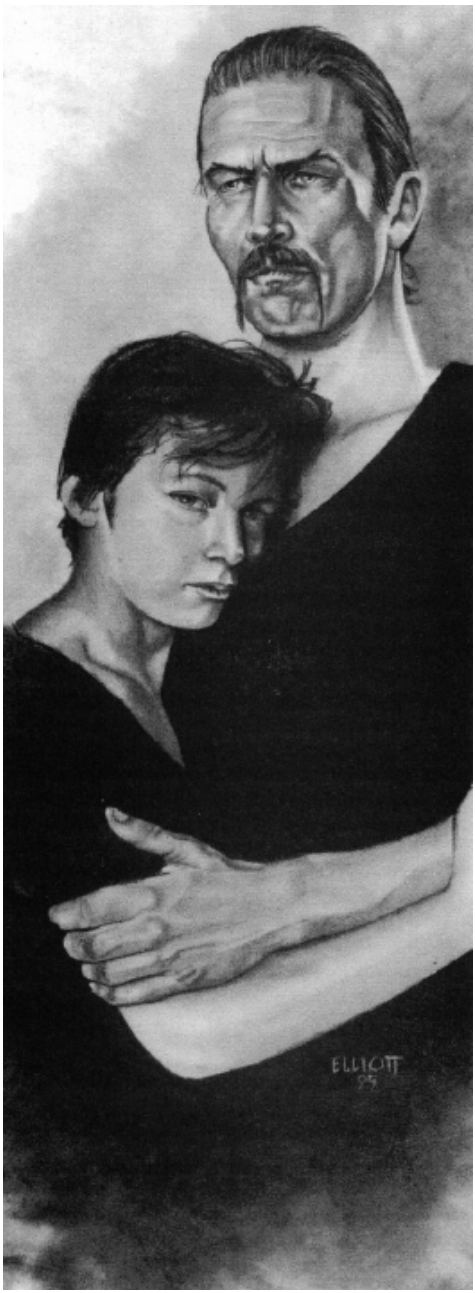
Искусство управления государством отличается от искусства войны, и Иерархия, как в Стигии, так и в Землях Теней параллельно развила административную структуру, сосредоточенную на жизненно-необходимых — и зачастую недооцениваемых — задачах общественного администрирования и хранения записей. Вскоре после формирования Республики Стигии, когда необходимость в невоенном персонале стала очевидной, советники Харона предупредили его об опасности учреждения «Второй Иерархии», которая однажды может превзойти свою родительскую организацию. Чтобы подчеркнуть их принадлежность к одному руководящему органу административное крыло наградили почетными военными титулами заодно с гражданскими рангами, или ступенями. По этой причине гражданские служащие Иерархии рассматриваются как «резерв», который в случае военной необходимости может быть призван в Легионы. Большая часть этих гражданских служащих исполняют свои «резервные» обязанности в духе того, как это делает Национальная Гвардия в Землях Плоти — тратят пару выходных в месяц на подготовительную тренировку — и готовы быть призваны в любой момент. Это ведет к трениям между «воскресными воинами» и регулярной армией, служащей совместно с этими резервами, которые, по их мнению, не знают каким концом клинка следует колоть своего врага.

Продвижение от одного административного ранга к другому требует сочетания умелых действий, настойчивости и правильных связей. Переходы между гражданской и военной ветвями Иерархии не редкость. В низших эшелонах Легионов вы найдете достаточное количество утомленных административных служащих, в то время как выгоревшие и контуженные Легионеры ищут относительной безопасности бумажной работы.

Низшую ступень административной иерархической лестницы формируют Клерки; начинающие гражданские служащие выполняют рутинные, но необходимые задачи, составляющие основную часть государственной работы. Любой обладающий рангом повыше использует их как «мальчиков на побегушках». Клерки должны быть грамотными и иметь какое-никакое образование, чтобы разбираться в византийских перипетиях экономики Иерархии. Им присвоен почетный ранг Легионеров.

Регуляторы не только присматривают за работой нескольких клерков, но также служат штатными помощниками старших офицеров. Они занимают большую часть постов «среднего звена» в Стигии и Землях Теней, и пусть они сами не обладают огромной властью, они имеют доступ к тем, у кого эта власть есть. Им присвоен почетный ранг Центуриона.

Инспекторы ответственны за администрирование определенной области вокруг Цитадели (в Землях



Теней) или специализированный подраздел правительства (в Стигии). Они тесно сотрудничают с Маршалами Легионов и кооперация между двумя параллельными рангами имеет решающее значение для обеспечения бесперебойной работы. Взаимодействие между гражданским и военным крыльями Иерархии на этом уровне встречается достаточно часто. Инспекторам присвоен почетный ранг Маршала.

Министры в Стигии служат главами департаментов и следят за работой Инспекторов, состоящих в их департаментах. В Землях Теней они ответственны за экономику, въезд и выезд призраков и за сбор информации в Убежищах, находящихся по периметру Цитадели. Как в Землях Теней, так и в Стигии, они нередко нанимают Регуляторов (и иногда Центурионов) в качестве своих шпионов и информаторов, так как регуляторская «потребность знать» является жизненно необходимой чертой для исполнения обязанностей. Эта должность является тренировочной площадкой для запутанных политических игр высших чинов Иерархии. Многие министры используют свою должность, чтобы привить здоровую долю страха своим подчиненным, желая усилить эффективность их работы. Министрам присвоен почетный ранг Регента.

Канцлеры административный эквивалент Повелителей. В Стигии они служат помощниками и советниками Владык Смерти, и являются одними из тех немногих призраков, кому позволено присутствовать рядом с этими загадочными правителями Подземного Мира. В Землях Теней, Канцлеры служат советниками (вместе с Повелителями) Анакреонов Цитадели. В их поле ответственности находится надзор за всеми поставками из и в Стигию, а также ежедневное планирование и управление делами Цитадели. Канцлерам присвоен почетный ранг Повелителя.

В Стигии Канцлеры составляют высший эшелон администрации Иерархии. Однако в Землях Теней компетентные Канцлеры обычно добиваются заветной должности Анакреона. Стигийские Канцлеры, ищущие удовлетворения своих амбиций, просят о переводе в Земли Теней. И обычно Владыки Смерти отсылают Канцлеров из Стигии, чтобы те заняли должность Анакреона в особо проблемном Некрополе.

Стигийский «Стиль Жизни»

Общество Стигии состоит из старейших и могущественнейших призраков Подземного Мира. Семь Владык Смерти владеют собственными домами и держат свои секретные советы. Домемы, древние призраки, чьи Оковы не пережили гнет времени, селятся в убежищах, предоставляемых им Городом Стали и Душ. Нескончаемый парад слабых и лишенных Оков душ шествует по кузням Мастеровых мимо ревущего пламени Киклопа к своему финалу.

Отрезанное от Земель Теней в эпоху позднего Средневековья, стигийское общество мало изменилось с тех пор. И хотя в стигийскую культуру удалось

встроить несколько современных аспектов, как, например, архитектуру, оружие и технологии массового производства, мысли и нравы Стигии остаются заперты во временах Римской Империи и Средневековой Европы. Не имея доступа к удовольствиям и развлечениям, доступных призракам, живущих в непосредственной близости от Земель Плоти, жители Стигии находят другие способы времяпрепровождения.

Работа

Легионы Стигии очень серьезно относятся к своей работе. Недалеко от врат Стигии расположена Венозная Лестница, огромная дыра в Лабиринт, служащая не только как хранилище ценных руд, используемых при ковке Стигийской стали, но и как вход в Бурю. Стигийские патрули вечно заняты обеспечением безопасного доступа к ресурсам Венозной Лестницы и, одновременно с этим, предотвращения их использования ордами Спектров.

Хотя гильдии прекратили существовать как независимые объединения, многие бывшие члены гильдий примкнули к Иерархии и ныне используют свои навыки под непосредственным надзором Стигии. Нудри и работавшие с ним Мастеровые много часов трудились над непростыми задачами по созданию товаров для продажи, оболов и прочих полезных предметов из плазмы. Стигийская элита, желавшая изменить свой Корпус в косметических или утилитарных целях, обращалась к талантам Скульпторов. Нельзя недооценивать и роль Искупителей в обществе Стигии, ведь подобно тому, как росло могущество правящего класса Стигии, росла и сила их Теней. В рядах Иерархии многие Искупители занимали высокие позиции и служили личными советниками стигийских чиновников. Предвестники продолжали служить гонцами, хотя теперь они путешествовали между Землями Теней и Стигией или же отправлялись в более отдаленные аванпосты. Вмешательство в их дела грозило опасностями, и страх этот был вызван не боязнью Иерархии, а основывался на традициях. Благодаря их ценности и из нужды в их услугах, большая часть Наблюдателей, после разгона их гильдии, была интегрирована в Легионы, где они могут продолжать нести свою службу.

Координация и администрирование составляет основу работу призраков Иерархии не вовлеченных в активные военные маневры. Бюрократия Иерархии владеет штаб-квартирой в Стигии, размещенной в нескольких огромных зданиях в центре города. Административное крыло Иерархии гордится большим количеством титулов и должностей, каждый из которых ежедневно работает, чтобы обеспечить если не



плавное, то непрерывное движение правительственных колес. В дополнение к таким обязанностям как каталогизация и внесение записей о числе и местонахождении душ всего города, Стигия содержит армию писцов и архивариев, чьей единственной целью является сбор и сохранение знаний и исторических хроник Подземного Мира.

В то время как в сердце Стигии вы встретите элегантные (с налетом старины) здания и величественные набережные, другие части города демонстрируют последствия непостижимого перенаселения. Узкие улочки и еще более тесные аллеи складываются в запутанную, подобную лабиринту, сеть из тупиков и глухих переулков, в которых отваживаются путешествовать лишь сильнейшие из душ, объединяясь в группы по пять-шесть человек. Здания соревнуются меж собой в высоте и ширине на перегруженных дорогах. Здесь селятся нежелательные и маргинальные элементы стигийского общества: сбежавшие невольники, дезертиры Легионов, несколько независимых предпринимателей, незаконные посетители города и члены гильдий, недовольные санкциями Иерархии. Купцы черных рынков торгуют невольниками, Оковами и поддельными метками смерти, осуществляя свой бизнес в относительной безопасности вне поля зрения Стигии, хотя они и не перестают следить за появлением патрулей Иерархии. Незаконные или изгнанные гильдии, такие как Оракулы, Прокторы, и банды Полтергейстов и Привидений, тайно ведут свои дела, требуя высокую цену с тех, кто рискнул найти их. Хоть и немногие признают их покровительство, клиентура Ростовщиков и Кукловодов состоит как из призраков Иерархии, так и из Еретиков и Ренегатов. Слухи о проникновении Спектров всегда приводят к зачисткам этих частей города, но постоянно прибывающие души обеспечивают замену призраков, которым не повезло попасться Стигийскому патрулю.

Развлечения

Досуг в Стигии, подобно самому городу, несет на себе печать прошедших веков. В Землях Плоти, еще до изобретений современных медиа технологий, принесших источник информации и развлечений в каждый дом, люди полагались на свои собственные силы в вопросах отдыха и увеселения. С тех пор, как большая часть жителей Стигии не может или не имеет желания путешествовать в Земли Теней, чья близость к Землям Плоти обеспечивает куда более широкий набор возможностей для отдыха, культурная жизнь Стигии приняла на себя энергичные, хоть иногда мрачные и упаднические, обязательства по обеспечению досуга.

Подобно тому как жители Афин и Рима встречались на агоре, чтобы обсудить политику и философию, так и элита Стигии собирается на рынках, в музеях, библиотеках и прочих общественных местах, чтобы насладиться разговором и дебатами об истории, литературе, искусстве и политике, или чтобы просто послушать последние слухи, просочившиеся от свиты Владык Смерти. Драма, музыкальные выступления, поэтические вечера, сатира и другие публичные развлечения обеспечивают работой Песочных Человечков и Певчих. Гладиаторские бои в Колизее, в ямах которого специально обученные и измененные Ваянием Невольники сражаются друг с другом или против пойманных в Буре тварей, собирают толпы призраков всех сословий. В нижних кварталах Стигии, менее престижные состязания в силе и ловкости привлекают свою долю зрителей. И, независимо от места их проведения, азартные игры всегда являлись частью спорта Стигии, где оболы, реликвии, невольники и иногда Оковы проходят через руки букмекеров и ловкачей, сбивающих с толку толпы людей.

Другие, более сокрытые с виду забавы, таятся в подворотнях и грязных лачугах. Проституция, официально запрещенная Иерархией, ведет оживленный бизнес в некоторых районах города — хотя клиенты чаще желают получить удовлетворение Страстей, а не секс. Немало предпринимателей содержат группы невольников, единственной целью которых стало обеспечение клиентов определенным количеством Похоти, Страха, Жалости и Печали (Любовь слишком сложно, если не невозможно, получить таким способом). В глубинах города можно получить почти любой вид удовольствий, пусть и оттененных оттенком упадничества. Постоянно ходят слухи о подпольных визитах того или иного Владыки Смерти в предположительно секретные комнаты пыток. Но с тех пор как у правителей Стигии почти исчезла нужда посещать какие-либо развлекательные мероприятия, этими слухами можно пренебречь.

Некрополи — Другая Империя

Когда проводишь слишком много времени со львом, идея начать рычать становится все более и более разумной.

— из фильма «Гражданин Х»

Если Стигия это сердце Подземного Мира, то Некрополи — сосуды, поставляющие жизненно необходимые вещества из Земель Теней к этому громоздкому пульсирующему органу. Созданные, чтобы служить как продолжение могущества Иерархии и позволяющие Легионам учредить центры сбора поблизости от Земель Плоти, Некрополи увеличили свою мощь и авторитет с отделением Стигии от Земель Теней. И подобно стигийским призракам, что редко покидают свой город, исключая дела большой важности и обычно носящие временный характер,

многие призраки Некрополей также никогда не путешествовали в город, что правит всем Подземным Миром.

До исчезновения Харона, Иерархия, в большинстве случаев, вела строгий контроль активности Некрополей. Недостаточная поставка Невольников, дани или слухи о «проблемах в провинции» обычно влекли за собой стремительную отправку Легионов или чиновников Стигии для разрешения проблем. Однако в последние годы нестабильная природа Бури и постоянная угроза нападений от скитающихся банд Спектров, Ренегатов или бандитов сделали путешествие между Стигией и Землями Теней более, чем ненадежным предприятием. Совокупность растущей погруженности Стигии в свои дела с их собственными заботами принудила Некрополи полагаться на самих себя. Лишь чрезвычайные ситуации, такие как полнейший отказ выплачивать дань или открытое неповиновение влекут непосредственное вмешательство Стигии, но даже это требует времени.

Правительство большинства Некрополей развилось в полу-независимые учреждения, все еще связанные узами верности так же, как и сильными узами (пожалуй, даже более сильными) экономики и политики, тем не менее, свободные от прямого правления Стигии. Местные Советы Анакреонов и их Легионов, обычно состоящих из местных призраков, формируют свою собственную Иерархию в миниатюре, а их политика и обычаи варьируются от Некрополя к Некрополю.

Города

Почти каждый город в мире, носящий на себе отпечаток западной культуры, стал невольным вместилищем скрытого города, таящегося за Саваном. Хотя каждый Некрополь обладает несколькими чертами, общими для всех городов в Землях Теней, региональные различия делают каждый из них уникальной средой для местных призраков. Такие факторы, как относительная удаленность от Стигии, «атмосфера» города в Землях Плоти и физическое размещение Убежищ в каждом городе, отражаются на ролях Иерархии в этих Некрополях.

Некрополи Старого Света

В общем и целом Некрополи, сформировавшиеся в городах Европы, где Иерархия Харона учредила первые аванпосты в Землях Теней и откуда были родом многие из старейших призраков Иерархии, поддерживали более консервативное и традиционное отношение к политике и социальной структуре Подземного Мира. В Некрополях Рима, Парижа,



Лондона, Женевы и других относительно стабильных Европейских городов, сильный правящий совет Анакреонов пытается подражать структуре Стигийского правительства. Легионы в этих городах все еще совершают регулярные патрули и видят как уважение, так и послушание от местного призрачного сообщества. Приведение в исполнение Кодекса Харона чаще заканчивается успехом, нежели неудачей, и поставки невольников и других форм дани регулярно отправляются из Некрополей.

Несмотря на общие тенденции, политика Некрополей Европы не повторяла друг друга в точности. К примеру, в Лондоне Легионы осуществляют жесткий, но аккуратный контроль над местными и чаще склоняются к «предупреждениям» или устным замечаниям за первые правонарушения, чем их коллеги в нестабильных или более склонных к жестокости городам. Иерархи Парижа посвящают львиную долю своего времени на поиски все более и более изощренных развлечений и склонны насмехаться над плебейскими вкусами не-галльских призраков. Многие Некрополи Германии делают большой упор на продуктивность и индустрию; поставки дани из Штутгарта и Бонна всегда приходят вовремя, а ведение бухгалтерии отличается педантичностью.

В некоторых европейских Некрополях держатся либеральные тенденции. В Амстердаме и Копенгагене, в мгновение ока, Анакреоны научились игнорировать присутствие большого числа Ренегатов и независимых призраков. В ответ, эти потенциально проблемные группы призраков время от времени идут с ними на мирное сотрудничество. Во многих Ирландских Некрополях постоянные Ренегатские и Еретические настроения вынуждают Иерархию либо укреплять свои войска, либо принять неизбежное и отступить в Цитадели. В ряде мелких деревень и селений Иерархия присутствует лишь символически, обычно в виде пары перегруженных работой патрулей, представляющих свои Легионы.

Некрополи Америки

Группы Еретиков и Ренегатов последовательно колонизировали Земли Теней Северной, Центральной и Южной Америки. Иерархии, прибывшей в «Новый Свет» значительно позже, пришлось учитывать взгляды призраков, унаследовавших от своих смертных предков идеи личных свобод и политическую независимость. В некоторых Некрополях Соединенных Штатов и Канады, идея демократии плотно вплелась в ткань структуры Иерархии, в то время как в Южной Америке некоторые группы Еретиков объединились с местными Легионам, дабы регулировать формы «религиозного» и политического контроля над местными жителями, что непременно бы шокировало их военно-светских коллег в Стигии.

Однако, так же как и в странах Европы, манера, в которой Иерархия обозначает свое присутствие (или провалившиеся попытки его обозначить) разнятся от места к месту. Традиции, как ничто иное, все еще имеют вес во многих Некрополях Новой Англии, и, в городах подобно Бостону и Нью-Хевену, призраки Иерархии поддерживают свой авторитет через выказывание уважения старейшим и опытнейшим призракам этих мест. С другой стороны, Некрополь Нью-Йорка иногда вынужден применять драконовские меры просто чтобы поддерживать мир и согласие среди зашкаливающего числа призраков, обитающих в его пределах. В некрополях на юге Соединенных Штатов Анакреоны зачастую обрамляют свою власть атрибутикой благочестия. Легионы Чарльстона, Ричмонда и Мобила скорее всего будут использовать завуалированное давление или чуть менее завуалированные угрозы, нежели прибегнут к грубой силе для поддержания порядка. Иерархи Аппалачи обнаружили, что культивация образа «настоящих мужиков» располагает к себе больше, чем строгая дисциплина. Некрополи среднего запада сочетают баланс консервативных подходов с прагматичной политикой, в то время как Некрополи Западного Берега разрываются между крайностями официальной политики толерантности Сан-Франциско и суровой и хаотичной демонстрацией Иерархических мышц Лос-Анджелеса.

Другой аспект, отделяющий Некрополи Нового Мира от их Европейских коллег, заключается в существенном количестве присутствующих в Америке призраков, что принадлежат к тому или иному Темному Королевству. Призраки африканцев и азиатов технически принадлежат Королевствам Слоновой Кости и Нефрита. В некоторых случаях, эти призраки решают остаться в уже знакомом им месте и присягают на верность местным представителям Иерархии. Тем не менее, большая часть Некрополей принимает у себя делегации из Темных Королевств и, в редких случаях, даже награждает их агентов статусом Анакреонов.

Политика

Природа правительства и политики в Землях Теней строится на необходимости целесообразности и прагматизма. Стигия находится слишком далеко от большинства Некрополей, чтобы обеспечить их своей поддержкой (или порицанием, раз уж на то пошло), так что большая часть Анакреонов и их Легионов следуют пути наименьшего сопротивления в поддержке своих притязаний на власть. Там, где политика Стигии концентрируется на следовании правилам и придерживается официальной стратегии, правители Земель Теней придерживаются единственно верной аксиомы: «Все средства хороши».

Однако, в сущности, власть Иерархии над Некрополями не абсолютна. В областях, принадлежащих Ренегатам и Еретикам, представители Стигии сталкиваются с огромным количеством диссидентов и потенциально проблемных призраков. И вместо того,

чтобы бороться с ними с помощью грубой силы, большинство правителей Иерархии, достаточно благоразумных, пришли к мнению, что лучшее, что можно сделать в данной ситуации — не высовываться. В ответ, немалая доля призраков, состоящая в оппозиции Иерархии или просто отрицающая принадлежность к ней, принимают столь минимальное присутствие, осознавая, что открытое восстание может привести к вторжению войск из Стигии и навязыванию целого списка жестких правил.

Анакреоны

Большинство Некрополей сохраняют атрибуты власти Иерархии. Совет Анакреонов — по одному представителю от каждого Владыки Смерти и один представитель Легиона Судеб — контролирует управление городом. В теории, данная структура осуществляет согласованный контроль над Некрополем, подобно Совету Владык Смерти в Стигии, в действительности же, многие из Анакреонов тратят львиную долю своего времени плетя заговоры друг против друга, в надежде пропихнуть свои собственные, личные инициативы. Немногие избранные личности, имеющие подлинный интерес к своей работе, пытаются мотивировать своих коллег Анакреонов объединиться или, на худой случай, игнорируют их, отдавая предпочтение своей административной работе. К несчастью, таких действительно очень немного и иногда они не переживают маневры тех, кто обладает меньшей самоотверженностью, чем они. Также зачастую вся самая грязная работа по администрированию Некрополя достается советникам Анакреонов. Не многие Некрополи начали экспериментировать со слегка отличными от этой формами управления. В Атланте и паре других Некрополей за Советом Анакреонов присматривает Губернатор, представляющий единый голос Иерархии. Другие города, как Кливленд, Стокгольм, Барселона и Сиэттл пытались внедрить систему, в которой каждый Анакреон служил в качестве единственного главы Некрополя какой-то определенный отрезок времени. Данная инициатива имела различную степень успеха, варьирующуюся от полного и мирного принятия системы до еще большего обострения разрушительных междоусобиц Анакреонов.

Легионы

Легионы в Землях Теней сталкиваются в работе с трудностями, которые их коллеги из Стигии не разделяют. Во многих Некрополях они рассматриваются скорее как армии оккупантов, нежели как должным образом сформированные национальные войска. Даже в тех городах, где они получают поддержку большинства коренного населения, Иерархи зачастую не ценятся по достоинству и перегружены работой. Большинство Легионов не в состоянии позволить себе такую роскошь как перебирать всех потенциальных рекрутов, чтобы заявить о принадлежности этих призраков к их Легиону в зависимости от причины смерти. Необходимость поддержания баланса в соотношении всех Легионов привела к практике случайного отбора, или лотереи, в качестве альтернативного метода получения новых рекрутов. В Некрополях, где нападения Спектров довольно распространенное явление, стремительное присоединение призраков к Легионам стирает такие тонкости и ньюансы как определение их истинной принадлежности.

По этой причине многие Легионы базирующиеся в Некрополях обладают более неоднородным характером, нежели Легионы Стигии. Это позволяет армиям Земель Теней быть в какой-то степени более приспосабливаемыми и обеспечивает дружественные отношения внутри самого Легиона. В Некрополях, что больше походят на зону военных действий, нежели на урбанистические центры, такой стимул к сотрудничеству жизненно необходим.

География Земель Теней и неоднородность в плотности Савана зачастую приводит к образованию в Некрополях структур, похожих на связанную серию анклавов. Многие Легионы в таких Некрополях оказываются низведены до таких мелких поручений как передача сообщений и поддержание коммуникационных линий между различными разобщенными Убежищами Иерархии. Такая работа зачастую не позволяет им выполнять обычные функции полиции, такие как ловля незарегистрированных призраков, поиск подозрительных Ренегатов или наказание нарушителей Кодекса Харона. Официально, Легионы закрывают глаза на большую часть происходящего, что не пересекается напрямую с их обыкновенной рутиной. Поддержание мира путем игнорирования всего, кроме самых дерзких нарушителей закона, стало обычной практикой Земель Теней.

Стиль жизни

В отличие от Стигии, Некрополи Земель Теней не страдают от замедленного развития. Деятельность призраков в городах рядом с Землями Плоти отражает изменяющиеся вкусы и прихоти мира смертных. Отношение к работе и развлечениям отражается в локальном происхождении призрачного населения, как и в том факте, что, в целом, призраки Земель Теней на несколько веков моложе Стигийских.

Работа

Большую часть своего времени Легионеры проводят в рутинном патрулировании Некрополей или прилегающих к ним территорий. Также, некоторые патрули выступают в роли Наблюдателей, следя за происходящими событиями по ту сторону Савана. И хотя технически Легионы отвечают за поиск и отлов криминальных элементов в пределах своего Некрополя, их приоритеты лежат за пределами простого отслеживания регулярности поставок дани в Стигию

и предотвращения атак на Некрополи. Административный персонал Некрополей занимается насущными делами города: следят за тем, чтобы Легионеры были адекватно экипированы, ведут точные записи о поступлениях и отправках в Стигию и из нее и выполняют мелкие поручения высших чинов.

И хотя Стигия редко принимает участие в делах Некрополей, сама возможность неожиданного визита Стигийских чинов подстегивает призраков Иерархии в Землях Теней поддерживать хотя бы видимость контроля над своими территориями. Иногда инспекция проводит внезапные проверки как военного, так и административного персонала Анакреонов Некрополя, чтобы убедиться, что даже в самой спокойной обстановке, призраки Иерархии никогда не забывают о своих обязанностях полностью.

Развлечения

Призраки Иерархии также быстро, как и другие обитатели Земель Теней начали пользоваться своим преимуществом близости к Землям Плоти. В свое свободное время большая часть призраков вовлечена в поиски различных видов занятий, подглядывая из-за плеча смертных, обитающих в их окрестностях. Посещение выступлений, концертов, спортивных мероприятий или простой просмотр телевизора занимают большую часть их свободного времени.

Однако нет сомнений в том, что наиболее популярным времяпрепровождением в Землях Теней стало оседлание вместе с Вселением в неодушевленные объекты, такие как автомобили, и, в меньшей степени, мотоциклы. Хотя данные практики, из-за нарушения Кодекса Харона, официально запрещены Иерархией, Легионеры также часто, как и остальные, оказываются повинны в тайных посещениях Земель Плоти. Так как многие Иерархи в Землях Теней остаются поблизости от своих домов из смертной жизни, они частенько любят пересекать Саван Некрополей, в которых базируются в данный момент. И до тех пор, пока в своих попытках пообщаться с живыми друзьями и родственниками они не преступают грани разумного, чиновники Иерархии закрывают на это глаза.

Некоторые лидеры Некрополей не просто попустительствуют, но и поощряют практику Оседланий, заявляя, что это дает их Легионам необходимую практику на случай, если возникнет необходимость перейти в Земли Плоти для борьбы со Спектрами и иными врагами.

Элита

В дни расцвета Стигийской Империи Харон наградил своих храбрейших и самых преданных воинов, посвятив их в особый орден Эквитаев, или Орден Серпа. Членство в этом элитном боевом отряде редкая привилегия и является не только крайне престижным само по себе, но и сулит более вещественные знаки благосклонности к членам Ордена. Орден Немигающего Ока, созданный как военное подразделение Инквизиции Иерархии, также наделяет своих членов аурой, что отличает их от обычных Легионеров. В последующие века, в качестве награды за особые заслуги или в ответ на актуальные для этого времени нужды, стали появляться дополнительные группы Эквитаев и элитных военных орденов. Пятый Легион, или легион Черного Ястреба, свел ветеранов из всех Легионов Владык Смерти в единую, хорошо тренированную группу, чьей единственной задачей было удостовериться в безопасности поселений колонистов Иерархии в Новом Свете.

Идея создания войск под особые задачи набирала популярность. Каждый Владыка Смерти имеет по крайней мере одну такую группу под своим контролем, в то время как другие группы, объединяющие в себе членов различных Легионов сформировались, или формируются, сами по себе.

Особые Легионы Владык Смерти

• **Орден Мстительного Пламени** — Улыбающийся Владыка за все прошедшие века нажил куда больше врагов, чем любой другой Владыка Смерти. Для поддержания здоровой порции страха в своих противниках, будь они из числа его собственных миньонов или же кем-то со стороны, он учредил Орден Мстительного Пламени. Вооруженные, как утверждается, Клинками Верности настроенными на Улыбающегося Владыку, эти элитные войска служат как его личные телохранители в Стигии и как инструменты его мести в Землях Теней.

• **Девы Бури** — Это элитное подразделение, состоящее из женщин Легионеров, подчиняется Смеющейся Владычице. Прозванные чужаками Валькириями, или Амазонками, эти не ведающие страха солдаты регулярно отправляются в Бурю в поисках Спектров, с которыми можно сразиться. Их название произошло из-за их обычая беззаботно погружаться в самое сердце Вихря ради битвы с существами там обитающими. Несмотря на их безрассудство, удача, кажется благоволит Девам Бури, так как они редко несут те потери, которые должны за собой влечь их действия. Они предположительно владеют малоизвестной способностью Аргоса Штормовой Бег (Tempest Run, см. «Море Теней»), которую скорее используют в бою, нежели как защиту от эффектов Вихря.

• **Орден Серых Рыцарей** — членство в данной элитной группе Эквитаев предоставляется лишь тем служителям Пепельной Владычицы, что доказали как мудрость, накопленную за прожитые годы,

так и свою верность Иерархии. Серые Рыцари преимущественно служат в качестве почетной стражи и официального сопровождения для высших чинов как в Стигии, так и в Землях Теней.

• **Воины Леты** — Этот Легион состоит из членов Тихого Легиона, хотя изредка членство даруется талантливым членам других Легионов. Воины Леты имеют одно всепоглощающее желание — забыть свои смертные жизни. Когда они принимают факт, что Оковы это то немногое, что удерживает их от пасти Забвения, поддержание этих Оков становится источником нескончаемых мучений. Члены этого Легиона специализируются в суицидальных миссиях. Их желание забыть об источнике своей боли позволяет им сосредоточиться и добиться успеха там где другие потерпели бы поражение. Они получают большую долю уважения других Легионов — пока те обходят их за версту.

• **Легион Ониксовой Слезы** — для всех окружающих члены этого Легиона служат как телохранители Нищего Владыки и его ближайшие советники. В действительности же они имеют тайную задачу, известную лишь им и самому Нищему Владыке. Несмотря на доказательства обратного, ходят слухи о неминуемом возвращении Харона. Патрули Ониксовой Слезы регулярно проверяют эти заявления. Мнения среди членов группы хочет ли Владыка жертв Тайны доказать или опровергнуть существование Харона разделились. Ходит мнение, что истинный мотив Нищего Владыки исходит из его желания определить местоположение Харона (если тот до сих пор существует) и предотвратить его возвращение.

• **Стражи Лабиринта** — хотя они подчиняются Изумрудному Владыке, члены этого Легиона утверждают, что Харон лично учредил орден Стражей Лабиринта. Главной обязанностью этих призраков заключается в наблюдении за Венозной Лестницей, местом, откуда чаще всего начинаются основные нападения Спектров. Члены этого Легиона также отправляются в Земли Теней в ответ на заявления об открытии крайне большого Нихиля в окрестностях Некрополя. Они предупреждают об атаках, и обеспечивают первую линию защиты от существ из Бури.

• **Костяные Руки** — подобно Улыбающемуся Владыке, Костяной Владыка окружил себя членами элитного Легиона присягнувшего ему на службу. Члены Легиона с помощью Ваяния превращают свои неведущие* руки в что-то напоминающее руку скелета; по желанию эти руки начинают светиться жутким светом, что придает патрулю Костяной Руки что-то устрашающее во внешности, когда они сопровождают своего Владыку, или когда один из них путешествует по улицам Стигии.



Предполагается, что Владычицы Судьбы располагают по крайней мере одним, если не несколькими, элитными Легионами, но кто они и каковы их цели — загадка не меньшая, чем сами Владычицы.

Ордены Внутри Легионов

• **Легионы Священного Отряда** — отсылающие своим существованием к легендарным священным отрядам* древней Греции, члены этой элитной боевой группировки представлены парами родственных душ из числа Легионеров. Однополые и разнополые пары присутствуют в, примерно, равном соотношении, хотя в некоторых регионах Земель Теней одна группа может численно преобладать над другой. Священные Отряды известны за свою чрезвычайную ярость в битве, так как каждый член Легиона сражается не только для того, чтобы победить врага, но и для того, чтобы защитить возлюбленного. Члены этого Легиона часто становятся волонтерами в миссиях высокого риска, так как их внутренняя сплоченность дает им больше шансов на успех, чем группам случайно собранных Легионеров. С другой стороны, уничтожение одного члена связанной пары обычно немедленно приводит к потере оставшегося... зачастую через самоуничтожение.

• **Онлайн легион** — это относительно редкое дополнение к рангам специальных военных сил присваивается лишь призракам Иерархии, овладевшим Арканосом Вселение. Они не столько военная сила сколько элитная команда сборщиков информации и наблюдателей за Землями Плоти. Их обязанности заключаются в ведении записей во все возрастающем потоке информации с помощью вселения в огромную компьютерную сеть в Землях Плоти. Их путешествия по электронным магистралям часто приводят как к приобретению ультрасовременных технологий, так и к получению жизненно необходимых данных о событиях в мире Быстрых. Они очень тесно связанная между собой группа, обладающая своим собственным уникальным сленгом и отличающаяся эксцентричными манерами.

• **Орден Ворона** — возможно, единственный в своем роде, этот сосредоточенный на обычных гражданах Легион чтит тех, кто, как и Легионеры из резервов, посвятил себя заботе о новоприбывших мертвых или защите Стигии. Никто не знает как определяется достоин призрак членства в нем или нет и как ими становятся, хотя некоторые слухи шепчут о силе, более могущественной чем Владыки Смерти, что выбирает достойных. Адресат узнает об оказанной ему или ей чести, лишь после того, как обнаружит перо ворона внутри своего Убежища. Все чаще и чаще, те, кто удостаиваются такой чести, удостаиваются ее посмертно.

Секреты Иерархии

Хотя большая часть информации, известной об Иерархии, является публичной, существует несколько строго охраняемых секретов известных лишь немногим привилегированным лицам. Призраки, неудачливые настолько, что наткнулись даже не невнятный слух об этих секретах, часто без вести пропадают.

«Луи когда то был моим другом. Да, он был Легионером, но он не беспокоил нас пока мы не приносили проблем. Я доверял ему также, как кто-либо доверяет здесь кому-либо еще. Затем, в один прекрасный день, Луи исчез. Он вернулся несколько недель спустя, и все, что он сказал, так это то, что навещал одну из своих Оков. Я поверил ему. Следующее, что я помню, настойчивый стук в дверь нашего Убежища и арест за то, что мы были Ренегатами. Теперь я невольник, работающий в шахтах. Слышал, Луи был в том патруле. Думаю, я могу догадаться, что произошло.»

— Френки, Рабочая Команда 43, Венозная Лестница, Стигия

Иногда Легионеры устают от своей тяжелой работы. Следование за бесконечными линиями невольников, что ведут в шахты или кузни Стигии; наблюдение за жесткими наказаниями Иерархии или даже непосредственное в них участие в роли палача; перевозка пойманных Ренегатов и Еретиков, что не отличаются от любых других призраков, к плахе; и неутихающая молчаливая ненависть многих простых призраков, оказывают свое влияние даже на самые стойкие души. Многие Легионеры достигли состояния, когда Иерархия больше не выглядит организацией, которую хочется поддерживать.

Некоторые из этих потенциальных дезертиров внезапно исчезают из своих патрулей и возвращаются спустя несколько недель или месяцев с совершенно иным отношением. Их недовольство Иерархией замещается новым желанием служить Легионам и более сдержанным поведением. Когда их спрашивают где они пропадали, большинство из них отвечает, что были «в отпуске» или «навещали Оковы». Любые дальнейшие расспросы порождают ответы типа «Я был сбит с толку, возможно, моя Тень сошла с ума... но сейчас мне гораздо лучше.».

Пока некоторые слухи говорят о «перепрограммировании», Иерархия придерживается позиции, что недовольство Легионеров своей работой усиливает их Тени. Иерархия заботится о гражданах, что кладут свои жизни во имя служения своему правительству, и бросить их значит показать неуважение к их работе и их жертвам. Освобождение таких людей от службы и перевод в гражданских было бы катастрофой само по себе, не говоря уже о риске того, что злобная Тень может нашептать лишнего во вражеские уши. Командиры Иерархов на всех уровнях приглядываются и прислушиваются к своим войскам, выискивая малейшие сигналы «снарядного шока»* или недовольства,

и рекомендуют им найти время и посетить «семинары» где Искупители смогут дать им совет и очистить наиболее порочные Тени. Командиры заявляют, что оставить этих людей без помощи значит открыть дверь для беспорядков, ссылаясь на инциденты, в которых Тень овладевала проблемными отрядами, что в результате приводило к катастрофе.

В действительности, эти командиры могут даже не догадываться о зловещей природе этих «семинаров», предположительно расположенных в укрепленных форпостах, спрятанных глубоко в Буре. В некоторых из них действительно находятся Искупители и предполагается своего рода консультирование, но гораздо чаще эти форпосты имеют аспект «лагерей перепрограммирования». Осведомленные люди шутят о «ссылке в Сибирь» или отсылают к лагерям Гулага, вызывая шок у менее осведомленных коллег. Иногда, известные Ренегаты или Еретики оказываются похищены и направлены в один из этих лагерей, где теми же самыми методами их превращают в информаторов.

Хотя местоположение этих лагерей является засекреченной информацией, известной только тем, кто задействован в непосредственном управлении лагерями, слухи о самом факте их существования широко распространены. Одних этих слухов достаточно, чтобы удерживать множество Легионеров от высказывания своих политических взглядов или недовольства своей работой, как и недовольства целями Иерархии.

«Это должно быть очевидно любому, кто обладает зачатками разума. Владычица Судьбы позаботилась о том, что никто из Владык Смерти не посмеет покуситься на трон Харона. Или, может быть, Нищий Владыка сделал это, так как просто злился на Улыбающегося Владыку...»

— из разговора, услышанного на Агоре, Стигия

Вопрос о местонахождении Маски Харона обеспечил многих призраков бессчисленными возможностями блеснуть своими предполагаемыми талантами. В действительности, единственный факт, который удалось подтвердить, так это то, что она больше не висит над троном Харона. Каждый Владыка Смерти владеет сведениями, что маска была украдена каким-то другим Владыкой, но ни одно из этих доказательств не было предоставлено публике. Официальная политика Иерархии гласит, что маска исчезла, и



любые попытки выяснить ее местонахождение обречены на провал. Такая позиция, конечно, лишь усиливает подозрения, что один из Владык Смерти спрятал ее, чтобы быть уверенным – никто из остальных Владык Смерти по отдельности не располагает силами, значительно превосходящих силы остальных.

Если Владыки Смерти действительно осведомлены о местонахождении Маски Харона, то это самый строго охраняемый секрет (после секрета личностей самих Владык Смерти) в Подземном Мире. Самый широко распространенный слух говорит о том, что сама Владычица Судьбы хранит ее в ожидании Харона или любого другого призрака что докажет, что он или она достойны ее. Другие утверждают, что Перевозчики забрали маску в одно из своих секретных мест, надеясь, что если Харон вернется, он отыщет их, чтобы вернуть маску и это даст им шанс напомнить ему о его изначальном призвании. Конечно, есть и те, кто считает, что Харон лично пользуясь тайными ходами проник в Ониксовую Башню и забрал маску. Есть и такие, кто утверждает, что она в руках Ренегатов, которые ждут момента чтобы водрузить ее на их собственного Владыку Стигии.

Возможностей бессчисленное множество, но большинство призраков чувствуют, что Владыки Смерти будут благодарны любому, кто предоставит им неопровержимые доказательства местонахождения маски или доказательства того, что она была уничтожена.

«Кто они? Твоя догадка не лучше моей. Думаю, что когда они не носят свои маски, они могут быть просто кем угодно, может даже тобой. Почему тебе так хочется знать кто они вообще такие?»

— из разговора на улицах Стигии

Истинные личности Владык Смерти сокрыты массивными масками Артефактами, что они носят. И все же каждый призрак имеет собственные мысли кто же они на самом деле такие. Немало известных имен было предложено на роль того или иного Владыки, хотя некоторые индивиды придерживаются мысли, что историческая значимость в мире смертных не является необходимым условием для членства в Правящем Совете Стигии.

Сокрытие личности за маской так же порождает вероятность, что нынешний Владыка Смерти не является тем же, кем был изначально; поэтому мужчинам и женщинам, скрывающимися за масками, приписываются и относительно современные имена. Некоторые даже предполагают, что нынешняя Смеющаяся Владычица на самом деле является мужчиной, а должность Костяного Владыки на протяжении столетий передавалась между различными мужчинами и женщинами.

Улыбающемуся Владыке чаще всего приписываются имена великих полководцев или правителей прошлого, таких как Александр Великий, Ганнибал или Уильям Завоеватель. Другие называют имена различных серийных убийц, включая Джека Потрошителя (кем бы он ни был). Сократ, Боудикка, Брут и Сенека, эти имена приписывают тому, кто скрывается за маской Тихого Владыки, хотя некоторые верят, что в последние годы эту должность занимает Вирджиния Вульф или Эрнест Хемингуэй. Многие полагают, что должность Смеющейся Владычицы, принадлежала Калигуле или Медее, хотя другие поддерживают версию, что ныне «Безумная Мадж», герцогиня Ньюкастла 17 века, занимает этот пост.

Некоторые придерживаются мнения, что первые Владыки Смерти были выбраны без оглядки на их причины смерти. Таким образом вполне вероятно, что Пепельной Владычицей может быть кто угодно, даже тот, кто умер относительно молодым. Среди имен, приписываемых тому или иному Владыке Смерти звучат такие как Карл Великий, Генрих VIII, Диоген, Цицерон, Элеанора Аквитанская, Сафо и кто-либо или все сразу из рода Борджиа. Современные кандидаты включают Мерелин Монро, Томаса Вульфа, Альберта Эйнштейна, Эйми Вандербильт, Амелию Эрхарт и Реза Пехлеви.

Хотя вероятность того, что кто-либо когда-либо узнает истинные личности Владык Смерти, является крайне сомнительной, игра в предположения является не только почвой для самых разнообразных слухов, но и служит неплохим развлечением для призраков в Подземном Мире. Возможно, что однажды чья-то догадка будет максимально близка к правде, но, даже если так, маловероятно что высказавший ее получит удовлетворение от факта своей правоты.

«Однажды ночью я увидел странную парусную лодку в гавани Стигии. Там не было света, и она не была похожа ни на наши лодки, ни на лодки Перевозчиков. С нее высадились какие-то фигуры, облаченные в тени, и отправились прямиком в поместья Владык Смерти. Мой дозор закончился до того, как они ушли и мой инстинкт самосохранения говорит, что я вообще ничего не видел.»

— Седрик Гластонберийский, Центурион Дозора Гавани, Стигия, Имприматур

Сообщения о необычных и таинственных посетителях Владык Смерти дают пищу слухам, что Владыки Стигии состоят в некоем опасном и загадочном альянсе. Некоторые утверждают, что Владыки Смерти заключают те или иные сделки с различными группами Ренегатов и Еретиков; наиболее популярная теория гласит, что с молчаливого согласия Иерархии, Ренегаты и Еретики рекрутируют так много душ, сколько могут, на территориях, принадлежащих Темным Королевствам. Согласно другим слухам, агенты Темных Королевств заключили секретные пакты с некоторыми Владыками Смерти, в результате чего души, принадлежащие конкурентному Владыке, отдаются Темным Королевствам в обмен на такое же количество душ, этнически принадлежащих Стигии. Более мрачные слухи полагают, что Владыки Смерти заключили соглашения с некоторыми могущественными Спектрами, уступая им некоторые области Зе-

мель Теней в обмен на обещание не трогать Стигию. Долгое время держится слух, что темный корабль эмиссаров вампирического домена, расположенного в сердце Бури, пришвартовался в гавани Стигии, и переговоры между Владыками Смерти и этими загадочными представителями немертвых продолжаются уже какое-то время.

Эти и подобные им слухи, обычно витают в наиболее укромных местах. Любой, кто хотя бы номинально верит в них, обычно исчезает.

Старая Гвардия против Новой Гвардии

В бюрократии важно знать каких скандалов лучше избегать, а к каким присоединиться.

— из «Гражданина Х»

На протяжении веков, меняющиеся взгляды в Землях Плоти породили множество призраков, которые, хоть и поддерживают и уважают идею сильного руководящего органа в Подземном Мире, не согласны с долгосрочной политикой Иерархии. Это ведет к разделению в правительстве на Новую и Старую Гвардии. В целом, большая часть Стигийских призраков (по крайней мере старейшие из них) принадлежит к Старой Гвардии, в то время как растущее число членов Иерархии в Землях Теней являются представителями Новой.

Обе группы соглашаются с тем, что в Землях Теней необходимо поддерживать сильное присутствие Иерархии, что Иерархия играет ключевую роль в войне против Забвения и что важно искоренять Спектров везде, где они могут появиться. Главный вопрос, который отличает Старую Гвардию от более современных членов Иерархии заключается в отношении к невольникам.

Многие из Старой Гвардии произошли из времен, когда рабство было не просто приемлемым, но и формировало основу экономической системы величайших цивилизаций в мире. Эти Иерархи видят в невольниках движимое имущество, чья ценность равна ценности того, что невольник может делать.

Новая Гвардия против как использования термина «раб» (используя более мягкий термин «невольник»), так и всей системы, в которой один призрак владеет другим. Некоторые Некрополи в Землях Теней используют когда-то предложенную Хароном феодальную модель, игнорируемую на практике большинством Стигийских Иерархов. Иные запретили практику содержания невольников в качестве личной обслуги и даже зашли настолько далеко, что



предоставляют убежище для сбежавших невольников. Несмотря на категоричные настроения в отношение невольников на обеих сторонах, и Старая и Новая Гвардия сходятся во мнении, что какие-то меры должны быть приняты, чтобы предотвратить падение слабых и не имеющих Оков призраков в Пустоту.

Другие вопросы, в которых Иерархи расходятся во мнении, включают в себя уровень взаимодействия с Землями Плоти, интерпретация Кодекса Харона в зависимости от контекста и вопрос как лучше всего поступать с Ренегатами, Еретиками и Темными Королевствами. Старая Гвардия, конечно, против оседлания или использования Арканосов, позволяющих входить в контакт со смертными миром, придерживаясь строгого следования законам Харона, выступают за уничтожение Ренегатов и Еретиков и считают Темные Королевства враждебными силами, с которыми они напрямую соперничают за души. Новая Гвардия имеет более спокойное отношение к взаимодействию с Землями Плоти, утверждая, что Кодекс Харона нуждается в обновлении, а также склонны к редкому сотрудничеству с Ренегатами, Еретиками и Темными Королевствами, когда сталкиваются с общей для всех проблемой. Так как наиболее радикальные элементы Иерархии обитают в Землях Теней, далеко от контроля Стигии, существование двух философских лагерей не вызвало большого раскола в правительстве Подземного Мира. Если Стигия снова решит вмешаться в дела Земель Теней, Иерархия может оказаться на грани гражданской войны.

Запретная тема

«Тише...Слушайте... Слышите ли вы эти тихие крики и едва слышные стоны, что, кажется, исходят отовсюду и ниоткуда? Взгляните вниз, на дорогу под вашими ногами. Оглянитесь вокруг на рыночной площади. А теперь, вспомните о монетах в своем кармане. Этот звук, что достигает ваших ушей в самые тихие моменты, исходит от всех этих вещей. Этот звук — беззвучный плач разбитых вдребезги душ, переплавленные в огнях Стигии, измельченных, кричащих, в предметы, оружие и звенящие монеты. Взгляните на меч, что вы носите с такой гордостью. Вы знаете кем он был? Задумайтесь об этом на достаточно долгое время и... вы перестанете об этом думать. Вам придется, или же вы с криком кинетесь в Вихрь, подгоняемый криками вещей, у которых были имена.»

— Сестра Ангелина из Толпы Бессеребреников, стенограмма ее последней речи перед дискорпорацией, архивы Магистериум Веритатис, Стигия

Все об этом знают. Никто об этом не говорит. Переплавка душ составляет крупнейшую национальную индустрию в Подземном Мире. Не считая реликвий или Оков, не считая той небольшой физической субстанции присутствующей в землях мертвых, любая осязаемая консистенция состоит, по крайней мере частично, из плазмы душ, ковкого остатка получаемого из Корпуса призраков после обработки в кузнях душ Стигии.

Хотя трансформация живых существ в предположительно неодушевленные строительные материалы не является подходящей темой для вежливого или обычного разговора, сомнительная этика переплавки останков душ является основным объектом разногласий для критиков как среди Иерархов, так и среди тех, кто не является ее членами. Многие Ренегаты, что могли бы поддержать основные цели Иерархии, просто не могут принять факт массового превращения призраков в плазму и по одной этой причине остаются в оппозиции к Иерархии. В некоторых обособленных областях, просвещенные Анакреоны запретили отправлять невольников в Стигию в качестве дани, и принимают меры для минимизации уровня владения и обращения предметов, сделанных из плазмы.

Несмотря на попытки властей прекратить дискуссии по этому поводу, дебаты продолжают яростно бушевать. Защитники переплавки душ аргументируют тем, что такая судьба ждет существ (они не считаются индивидуальными личностями) слишком слабых, чтобы сопротивляться неумолимой тяге Забвения или слишком бесполезных, чтобы приносить какую-либо пользу. Таким образом эти существа начинают приносить благо обществу, даже если это просто брусчатка на дороге или рукоять меча Легионера. Защитники этой точки зрения также напоминают о стене из живых душ, что окружает Стигию и формирует ее первую линию защиты против потенциальных нападающих. Они указывают на огромную систему дорог и железнодорожных путей, сооруженных из сплава усиленного душами металла и камней из шахт Венозной Лестницы. Они указывают на цепи и оковы, что используются для удержания в Землях Теней слабых, но полезных невольников, так что Пустоте не удастся поглотить их. Иногда они также указывают на то, что фонари, сделанные из переваянных душ, разгоняют повсеместную тьму Стигии, или на факелы из невольников, что обозначают внешние границы Некрополя в Землях Теней. Изредка они также напоминают о материальных удобствах, что стали возможны благодаря использованию плазмы, но даже другие Иерархи согласны с тем, что это самый слабый из их аргументов.

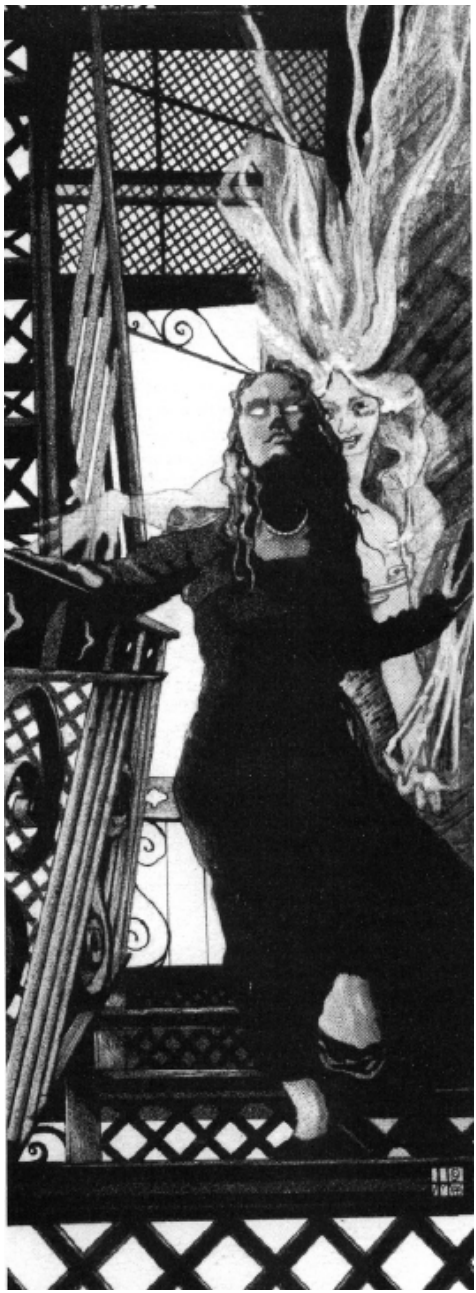
Противники превращения душ в материальные предметы имеют свои контраргументы. Материальные предметы могут перейти в Подземный Мир после их уничтожения в Землях Плоти. Этот процесс занимает больше времени и требует значительно больше усилий, но спасенные от кузниц души могут быть обеспечены Оковами от призраков, у которых их избыток, чтобы привлечь новичков к работе по уничтожению новых предметов из Земель Плоти. Предметы, созданные исключительно из минералов, добытых из шахт под Стигией, пусть и не такие сильные или долговечные как их сплавы с добавлением плазмы,

все же могут служить тем же целям. Одни только бессмысленные попытки повторить удобства смертного существования насыщают рынок ремесленников ненужными вещами. Создания, что не нуждаются в еде, одежде или в целом в материальных благах должны научиться обходиться без этих излишеств, особенно когда для их производства необходимы жертвы тысяч некогда чувствовавших созданий.

Существует также и третья сторона. Они утверждают, что в то время как существует множество вещей, включая оболы, что не требуются для непосредственного выживания в Подземном Мире, некоторые необходимые для этого вещи могут использовать ограниченное число плазмы в процессе создания. Оружие и строительные материалы жизненно необходимые для защиты Стигии и Земель Теней, конечно, должны быть сделаны из душ, и таким образом число душ, предназначенных для кузниц будет сведено к абсолютному минимуму и лишь слабейшие или преступные элементы удостоятся такой судьбы.

Однако, в итоге, вопрос моральности переплавки душ остается спорным. Харон узаконил процесс во время строительства Стигии; Владыки Смерти постановили, что изделия из плазмы это хорошо для экономики Империи; и среднестатистический призрак, что нуждается в фонаре для освещения своей дороги, в мече для собственной защиты и в комфортном кресле, чтобы расслабиться по возвращению в Убежище, отказывается думать о том, из чего были сделаны все эти предметы.

Говорят, в землях мертвых есть все что угодно, кроме тишины, и, возможно, постоянный шум и болтовня Неупокоенных Мертвецов призвана заглушить бесконечный поток стенаний предметов, вышедших из Стигийских кузниц.



Мнения Иерархии

Призраки

Ренегаты

Пусть эти предатели и мятежники и объединились против нас, они не избавлены от наших притязаний на их души. Их величайшее преступление заключается не в том, что они открыто выступают против нас, но в том, что они уклоняются от своих обязанностей перед Легионами, к которым они принадлежат. Несогласие с нами само по себе не преступление; дезертирство – да, и те, кто зовет себя Ренегатами, борцами за свободу, инакомыслящими или как-либо еще, на что способна их фантазия, не более чем дезертиры.

— Силениус Спартанская, Министр Правосудия Мрачного Легиона, Стигия

Их проблемы с Иерархией больше относятся к Стигии, чем к ее Некрополям. Мы не умаляем потенциальную угрозу, исходящую от них, и признаем, что большинство Ренегатов склонны присоединиться к нам для защиты наших территорий от Спектров и других порождений Бури. Пока они не вмешиваются в наши обязанности, мы готовы терпеть их за их помощь, которую они оказывают в чрезвычайных случаях.

— Марианна Тибо, Регент Тихого Легиона, Некрополис Беркли

Еретики

В некоторых случаях проще договориться со Спектрами нежели с этими сумасшедшими фанатиками. Они отказываются верить в истину, что содержится в Прокламации Разума – Далекие Берега не более, чем ложь – и поэтому они в пустую тратят свое время, готовясь к посмертию, которого они никогда не смогут достичь. Дискорпорация будет милосердием для большинства из них.

— Йоахим Пизарро, Маршал Костяного Легиона, Стигия

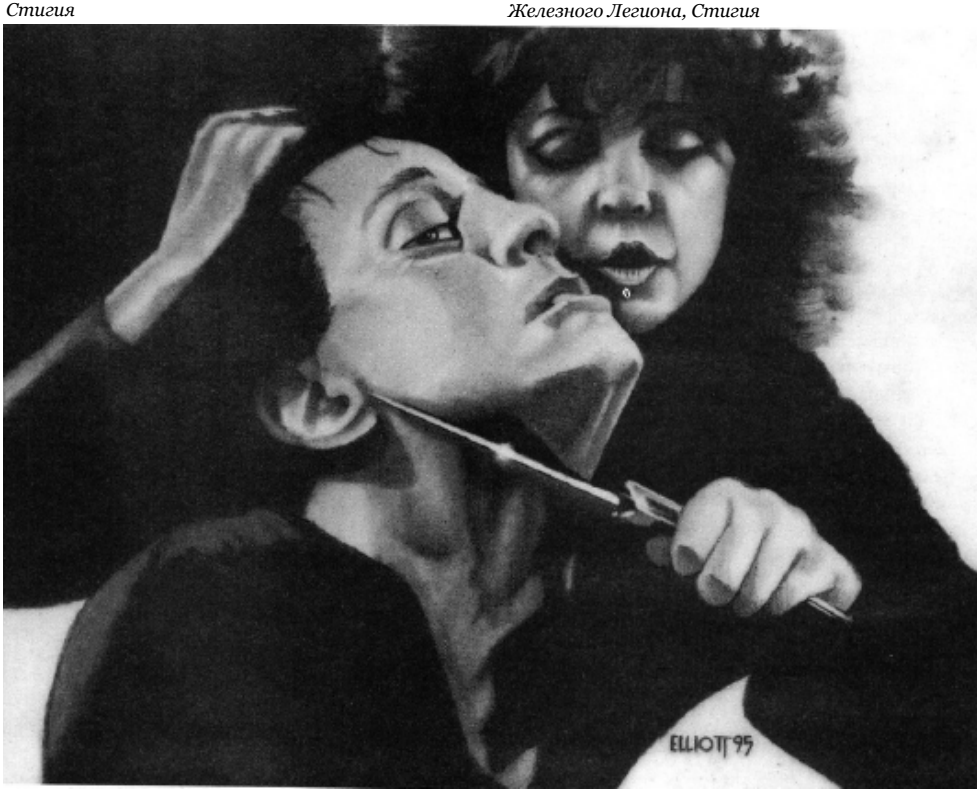
Встреча с группой Еретиков всегда значит проблемы. Мы пытались с ними договориться, убедить их в том, что они заблуждаются в своей вере, но в большинстве случаев мы с треском провалились. Их самоотверженностью можно восхищаться; чуть больше этой добродетели в наших рядах нам бы не помешало.

— Вера Мейсон, Инспектор Легиона Попрошаек, Некрополис Детройта

Перевозчики

Они служат важной цели в Подземном Мире, и многие из наших горожан обязаны продолжением своего существования лишь своевременному вмешательству Перевозчика. Из-за этого и из уважения к Харону, мы позволяем им оставаться независимой фракцией Подземного Мира. Мы можем лишь надеяться, что однажды они захотят вернуться к должностям, что отвергли так давно. До этой поры мы относимся к ним с любезностью, уважением и немалой осторожностью.

— Рафаела Монтелеон, Инспектор Причалов из Железного Легиона, Стигия



Эти безустанные путешественники сотни раз доказывали свою ценность в Землях Теней. Мы несомненно пришли к соглашению с ними – если бы только они были более предсказуемы! Хотя оказываемые ими услуги компенсируют их странное поведение. Двери наших Убежища всегда открыты для них.

— Эван О'Брайен, Центурион Изумрудного Легиона, Некрополис Дублина

Темные Королевства

Слоновая кость, Нефрит, Медь, Свинец... они могут называть себя как им угодно. В итоге все сводится к тому, что они неспособны осознать все преимущества, которые мы можем им предложит и отвергают все наши попытки объединиться ради общего дела. Кажется, что они скорее позволят своим душам исчезнуть в Забвении, чем примут нашу помощь. Однако мы не можем вступать в открытый конфликт, так что вынуждены уступить их требованиям.

— Бэзил де Воорт, Инспектор Костлявого Легиона, Стигия

Если ситуация изменится и они придут в наши земли и потребуют наши души, мы встретим их со всей стойкостью. Нам необходимо принять наши культурные различия и найти пути для совместной работы с ними, а не против них, какими бы чужеродными они нам не казались.

— Сигне Рютенс, Искупитель Легиона Попрошаек, Некрополь Йоханнесбурга

Быстрые

Смертные Оковы

Те из нас, у кого еще остались личные или семейные связи с миром живых, находят ограничения, налагаемые Кодексом Харона, настоящим тестом для наших духовных сил. Конечно же Харон никогда не подразумевал, что мы должны перестать наблюдать за теми, кого мы любим, особенно если мы все еще связаны с ними. Однако здесь, в Стигии, мир смертных так далек, что деятельность его отдельных членов почти ничего не значит. Для всех будет лучше, если оставить дела живых живым и только им.

— Сэр Остин Фицгенри, Орден Немигающего Ока, Стигия

Мы тут все можем просто сидеть, захаживая к семье, и все, реально – просто не питайте Бурю, когда делаете это! В смысле, а что мы с этим сделаем? Легионы же не могут пол-ада пробежать, чтобы всем все запретить. Нет ничего плохого в том, чтобы иногда поглядывать на ма, па или кого-то там еще. Они же все еще любят нас, благослови их Господь, и самое малое, что мы можем сделать, это не забывать о них. Иногда они то, что держит нас вместе, потому что когда мы забываем друг друга, то становимся еще на один шаг ближе к Забвению.

— Сара Смайс-Хуттон, Наблюдатель Легиона Попрошаек, Некрополь Ливерпуля

Экстрасенсы

Смертных, что вмешиваются в наши дела, желают ли они доказать или опровергнуть наше существование, следует тщательно и агрессивно избегать. Члены Арканума обычно не представляют реальной угрозы пока у них нет реальных доказательств нашего существования. Точно также следует избегать исследователей психофизических феноменов. С Медиумами и другими смертными, способными чувствовать наше присутствие, следует обращаться более осторожно. Нашими жителями должны приниматься решительные меры по предотвращению или пресечению кооперации и коммуникации данных индивидуумов.

— Флавия Люциллана, Инспектор Магистериум Веритатис, Стигия

Когда прибывает отряд экстрасенсов, наша официальная политика – покинуть помещение. Некоторые из них владеют силами, что могут изгнать нас из наших Убежищ едва они заподозрят наше присутствие, поэтому временное отступление в порядке вещей. Всегда найдется кто-то, кто не сможет удержаться от тычка в них, и их сложно обвинять в этих попытках, когда дело доходит до этого чувствительного Кирлиановского* оборудования. Что касается медиумов и ясновидящих – не все так просто. Некоторые из них настолько серьезные, что просто истекают Пафосом. И эти их несчастные клиенты... Мы пытаемся отговаривать от вмешательства, но кто сможет долго сопротивляться соблазнам прохладного питья из столь глубокого колодца?

— Роландо Труджило, Центурион, Легион Попрошаек, Некрополь Гаваны

Вторженцы

Такие группировки как, например, Бенанданти или Общество Святого Джеймса, уже знают о том как мы опасны, так как они активно вторгаются в наши королевства и разыскивают нас. Поэтому мы не одобряем контакты с Бенанданти, это наша политика. Фанатики из Общества Св. Джеймса приходят к нам как призраки, нацеленные на наше уничтожение; их следует устранять так скоро, как только возможно, после их прибытия в Подземный Мир.

— Иосия Харли, Легат Бюро Правосудия, Мрачный Легион, Стигия

Бенанданти представляют для нас такую же загадку, как и мы для них. Они боятся и уважают нас, но, что более важно, они разыскивают нас в Землях Теней. Иногда их сложно распознать, поэтому нас не стоит обвинять в том, что мы связываемся с

ними время от времени. Они могут быть хорошими союзниками в битвах со Спектрами. Общество Св. Джеймса представляет реальную угрозу, если только не указать им нужное направление... в ближайший Вихрь. Мы стараемся избегать их всех, но не всегда это получается.

— Белль Драммонд, Маршал Тихого Легиона, Некрополь Остин

Духовенство

К счастью, здесь, в Стигии, мы редко сталкиваемся с обрядами экзорцизма и попытками изгнать нас. Мы мало взаимодействуем с Землями Плоти. До тех пор пока круг их обязанностей ограничивается погребением и молитвами за наши «покойные души», мы не затеваем против них ничего дурного.

— Рудгарт Рудгартсон, Имперский Орден Серпа, Стигия

Едва вы увидите как они приближаются к вашему Убежищу с пресловутым колоколом, книгой и свечой, ныряйте в Проходы так быстро, как позволит ваш Аргос. Никогда не знаешь кто из них может причинить реальный вред; даже слабые могут заставить вас чувствовать дискомфорт. Некоторые из них раздают обещания и говорят утешающие слова, чтобы обманом заставить вас ответить им, но единственное, чего они хотят, это дать нам «вечный покой». Ха!

— Бред Брейкстон, Центурион Костяного Легиона, Некрополь Балтимор

Безумные и Невинные

Как и всех смертных, для которых Саван всего лишь тонкая завеса между мирами, их следует старательно избегать. Мы ожидаем докладов наших агентов с окраин Земель Плоти, чтобы предвосхитить появление этих созданий и принять соответствующие меры.

— Леди Вероника, Министр Старины, Стигия

Наша мощнейшая защита против случайного обнаружения заключается в том, что никто не верит детям и глупцам. Даже если кому-то из них удается указать на факт нашего присутствия, их встречает насмешка или жалость. «Ой, смотри, там призрак!» просто не выдерживает никакой критики в современном мире. У нас есть и более важные вещи для беспокойства нежели парочка глазастых детишек или бубнящих лунатиков.

— Ансельм Форрестер, Центурион Изумрудного Легиона, Некрополь Чарлестон

Сверхъестественные Существа

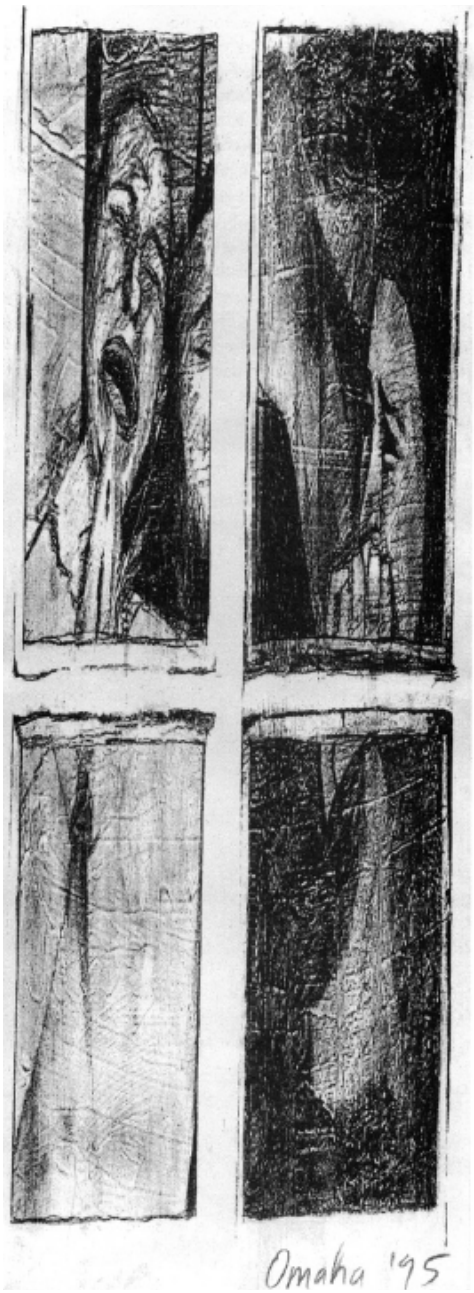
Вампиры

Мы игнорируем существование этих полумертвых существ на свой страх и риск. Их частичная принадлежность к обществу мертвых наделила их силами, что иногда способны причинять нам неудобство или даже стать пагубными для нас. Магия, которой некоторые из них владеют, бывает особенно опасна, так как вампиры обучились искусству призыва и контроля над душами мертвых. Другие вампиры настолько увлечены смертью, что я гадаю почему они еще не совершили последний шаг в своем бесконечном танце со смертью. До нас дошли мрачные слухи об анклаве, расположенном где-то в Землях Теней, загадочном городе, основанным и населенным вампирами с какой-то неизвестной целью. Призраки, отправившиеся на его поиски, так и не вернулись. До тех пор, пока вампиры выбирают оставаться прочно связанными с миром живых, мы не сможем полностью принять их. Они навсегда останутся в стороне, навсегда чужие, навсегда запятнанные своим нежеланием отпустить жизнь.

— Танаториус Старший, Принцепс Веритатис, Стигия

Мы имеем гораздо больше общих черт с этими могущественными прядильщиками интриг, нежели просто связь со смертью. Наши Некрополи, в большинстве случаев, располагаются в областях, которые вампиры считают своими территориями (прим. пер.:«дерном»). Подобно нам они имеют неподдельный интерес к делам смертных; в отличие от нас они слишком вовлекаются и участвуют в человеческой политике. Многие из тех вмешательств, что Стигия приписывает нам, в действительности результат вампирских махинаций. В дополнение, те из них, кто изучают некромантию и спиритическую магию, рано или поздно обнаруживают наше присутствие. Когда это происходит, то будет идеальным, если мы сможем подойти к ним с позиции силы. Это, конечно, значит, что мы должны следить за их активностью. В некоторых случаях между нашими видами возможна взаимная поддержка. В редких случаях эти отношения перерастают в узы любви и доверия. Иметь вампира в качестве Оков неоспоримое преимущество в вопросах призрачного долголетия. Независимо от того подпадают ли они фактически под запреты Кодекса Харона или нет, законность деяния зависит от личной интерпретации. В конце концов, никогда не помешает проявлять осторожность.

— Камилла Харкер-Линдхельм, Наблюдатель Тихого Легиона, Некрополис Амстердам



Оборотни

Похоже на то, что наш Подземный Мир часть бо́льшего духовного мира, который мы делим с этими созданиями со смертной плотью и бессмертным духом. Однако существуют определенные территориальные границы, которые отделяют наше духовное измерение от их. Путешествие между ними сложная, если вообще возможная, вещь, сулящая опасности. Мы редко посещаем место, которое Гару зовут Ближней Умброй; также и они редко посещают наше королевство, которое они зовут Темной Умброй. Одно племя Гару, Молчаливые Странники, обладают огромными знаниями о путях мертвых и иногда заходят в Подземный Мир. Гару могут привязывать духов к объектам, это делает их опасными для нас. Некоторые из них видят в нас врагов, которых нужно уничтожить, это тоже делает их опасными. Описания их главного врага, которого они зовут Вирм, напоминают ничто иное, как некого монструозного Малфеанина. Если это так, то они также осведомлены об угрозе Забвения. Хотя и не следует активно искать контактов с ними, может быть и так, что мы разрозненные союзники в одной и той же битве за выживание.

— Лютер Шин, Принцепс Стигийского Дозора

Большая часть оборотней считают нас созданиями «Вирма», поскольку мы больше не являемся частью живого мира, который они зовут «Гайя». Что они не в силах понять, так это то, что наши связи с миром живущих делает нас частью природы; смерть естественна, так же как и жизнь после смерти. Если мы полагаем, что они могут помочь нам держать Забвение в узде, то мы должны попытаться привлечь их помощь (ненавязчиво, конечно). Молчаливые Странники, происходящие из древнего Египта, многое узнали о смерти и ее путях. Это делает их одновременно как потенциальной угрозой так и потенциальными союзниками. Путешествуйте с ними на свой страх и риск – но убедитесь, что в это время за вами не наблюдает ни один Стигийский глаз.

— Вероник Гильбо, Регент Кающегося Легиона, Некрополь Марселя

Маги

Смертные, одаренные возможностью работать с магией, могут иногда игнорировать эффекты Савана. Маги всегда были для нас проблематичными. И действительно, некоторые считают, что возникновение Кодекса Харона во многом обязано широкомасштабному общению между магами (или ведьмами) и духами мертвых. Хотя некоторые типы магов обычное явление для Земель Теней, немногие из них зашли так далеко, чтобы оказаться в сердце Подземного Мира. Официальная политика гласит, чтобы мы связывались с ними как можно реже.

— Гаскон дю Буа, Саб-Консул Костяного Легиона, Стигия

Мы мало что можем сделать, чтобы помешать магам, которые располагают исчерпывающими знаниями того как попасть в наши Некрополи. Говорящие с Грезами ищут нас ради мудрости, которой, как им кажется, мы располагаем. Эвтанатос очарованы нашей реальностью и даже посылают своих членов сюда для инициации и испытания их способностей; кто-то может сказать что они преисполнены «жаждой смерти». Орден Гермеса пытается призвать нас, Священный Хор пытается упокоить нас, а Нефанди пытаются контролировать нас, но обычно им больше везет со Спектрами, так, как, кажется, они одного поля ягоды. Мотивы Мародеров невозможно постичь, и их связи с Землями Теней выглядят по большей части случайными. Технократия пытается отрицать нас или рационализировать; после неудачи они ищут способы уничтожить нас, так как мы противоречим их концепции реальности (мы приветствуем появление призраков, бывших ранее членами Технократии; их паника, когда она обнаруживают себя запертыми в ловушке реальности, которую они не могут контролировать и отрицали, поистине изыскана). К счастью, у магов есть собственные проблемы, решение которых занимает большую часть их времени. Мы имеем дело с ними также часто и охотно, как и с кем-либо еще, как нам и положено.

— София Баскомб, Инспектор Мрачного Легиона, Некрополис Филадельфия

Подменыши

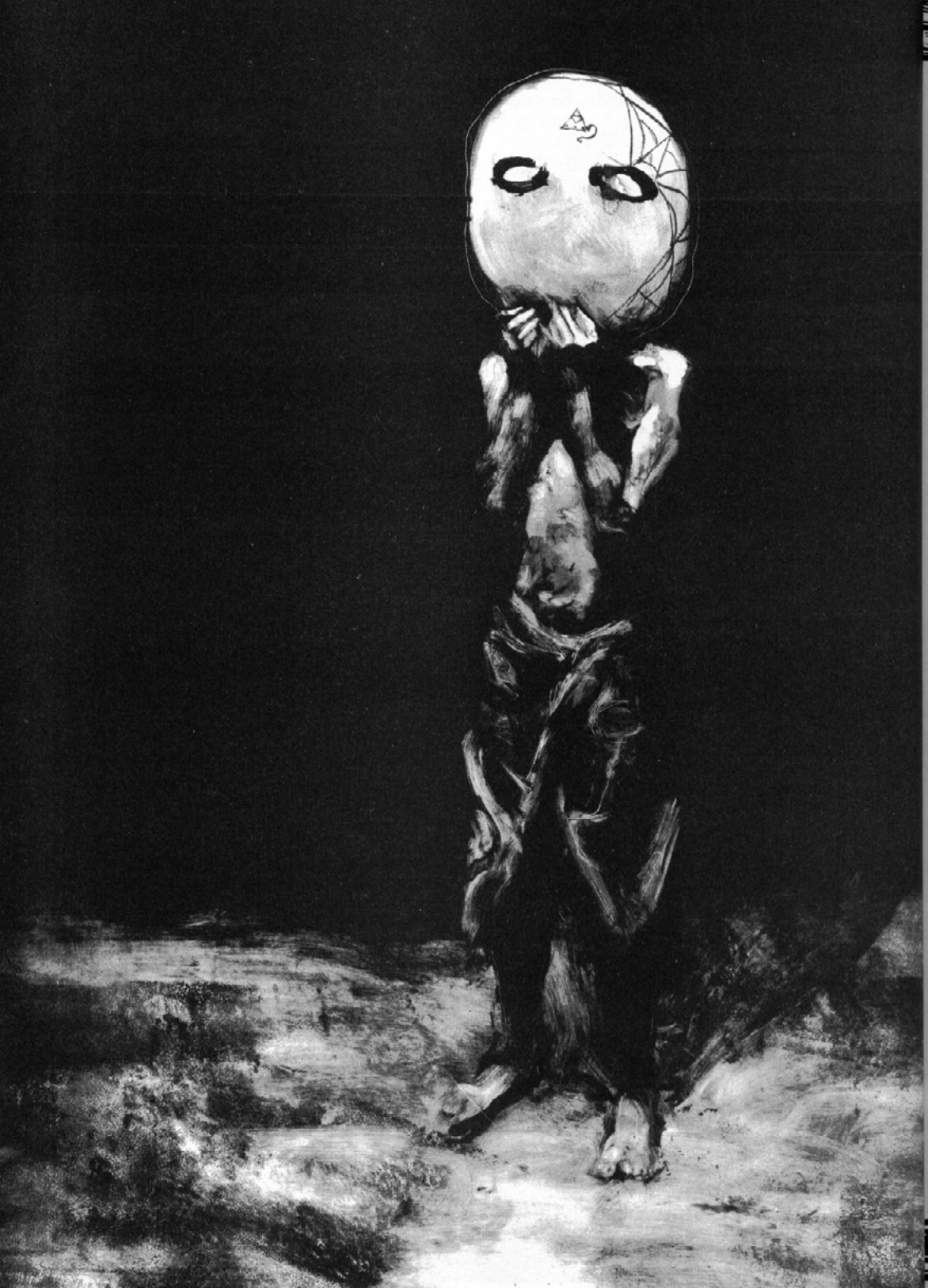
Давным-давно раса фейри исчезла из мира смертных, и дороги между нашей реальностью и их остаются закрыты. Когда-то они платили нам дань, посылая каждые семь лет одного из них в земли смерти. Что тоже прекратилось. Ныне мы погружаемся в Дрему без Грез. Они страшатся Банальности также, как мы – Забвения; возможно эти две вещи не связаны между собой. Фейри что остаются на земле, Подменыши, боятся нас и винят в высасывании их энтузиазма и креативности. Это правда, что из них получаются очень могущественные Оковы. Другие из их вида, демонстрирующие темное увлечение царством теней, пытаются установить с нами контакт, но, возможно, они ищут тьмы лишь для того, чтобы подкрепить ею свою собственную. Мы не решаемся отвечать этим Неблагим подменышам пока не узнаем кому в действительности они служат.

— Тристан Лионский, работник Архива, Стигия

Подобно всем существам, что являются чем-то большим, чем обычные смертные, подменыши представляют для нас проблему. Пара подменышей стала призраками, которых от призраков обычных смертных отличает лишь пара воспоминаний об их истинном происхождении. Эти создания безумно страдают от того, что они считают упадком, и становятся главными кандидатами на членство в Тихом Легионе. Подобно нам они также страдают от растущей волны неверия. Нам следует найти способ установить с ними общий язык.

— Шивон Данлеви, Регент Тихого Легиона, Некрополь Голуэй





Архетипы Иерархии

«Что касается простых людей, мистер Обыватель, с ними нужно быть жесткими, следить за тем, чтобы они делали свою работу и под угрозой меча и закона они подчинялись… подобно тому, как вы заковываете в цепи дикого зверя, чтобы обрести спокойную жизнь.»
— Мартин Лютер, Werke, Vol. XV



Старый Добрый Парень

«А теперь вы успокоитесь и пойдете со мной. Я не ищу неприятностей, но если вы – да, то я знаю что должен делать в этом случае.»

Предыстория: Вы росли в глубинке, где все всех знают, а поддержание порядка в значительной степени зависело от оказания давления в правильных местах. Ваш отец был шерифом. Один из ваших братьев был сотрудником полиции, а второй пожарным. Ваш дядя был региональным судьей, ваша младшая сестра три года держала титул младшего Стрелка в Национальной Стрелковой Ассоциации, а ваша мать была главой Городского Дозора, собранного из ваших соседей. Вы и ваши друзья организовали местную спасательную команду и большую часть своего свободного времени тратили на следование за каретами скорой помощи и прослушивания полицейской радиочастоты. Вы поняли, что рано или поздно станете служителем закона в той или иной форме.

Однажды вы заехали на круглосуточную заправку и увидели фигуру в натянутой на лицо лыжной маске, которая выбежала из магазина, запрыгнула в свою машину и помчалась по дороге. Ни минуты не думая вы вдавили педаль газа своего пикапа и помчались вслед за преступником. Вы были так сосредоточены на его поимке, что даже и не подумали оглянуться по сторонам, когда проезжали через железнодорожные пути на окраине города. Вы так и не увидели приближающийся поезд.

Несмотря на неожиданно оборвавшуюся смертную жизнь, вы все равно оказались среди хранителей порядка и закона. Вас рекрутировали в Иерархии и пусть вы всего лишь Легионер (их вариант патрульного копа) вы уже успели завести друзей в вашей Когорте и заработать уважение — просто оказывая нужную порцию давления в нужных местах — среди местных.

Концепт: Вы обладаете врожденным чувством справедливости и понимания законов, и вам нравится ваша принадлежность к исполнительной власти. Большая часть жителей вашего Некрополя не преступает закон и вы по-своему милы с горожанами. Вы не задира, но вы знаете как важно не позволять людям преступать черту. Когда же кто-то ее преступает, вы обрушиваетесь на них со всей необходимой жесткостью.

Советы по отыгрышу: Вы на стороне правосудия и закона и вы, черт возьми, гордитесь этим. Вы и ваши друзья поддерживаете порядок в городе и это дает вам почувствовать себя крутым. Вы действительно дружелюбны, пока кто-нибудь не станет источником проблем для вас или для закона. И тогда вы становитесь таким же плохим парнем, как и они.

Реликвии: фургон пикапа, дробовик.

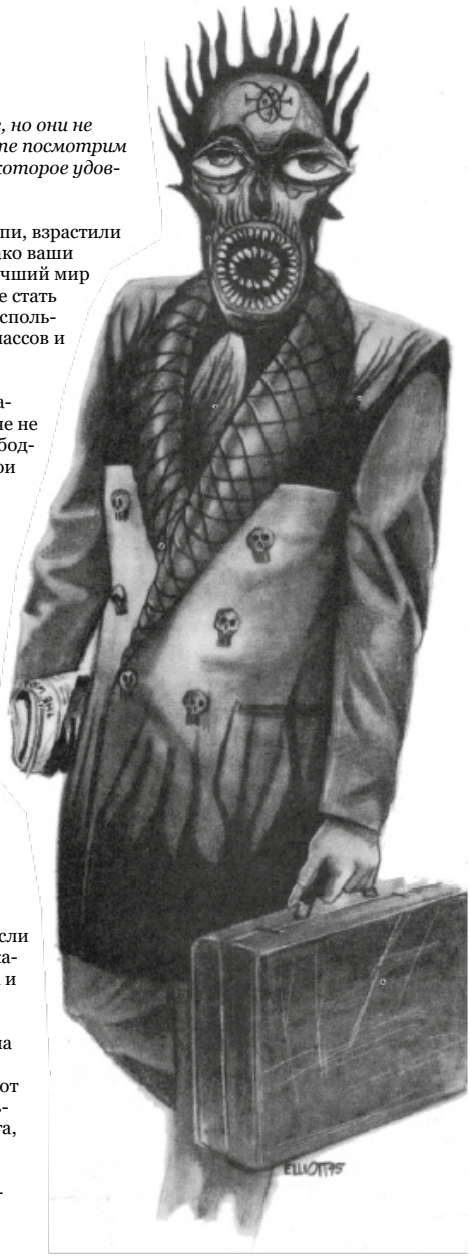
Посредник

«Законы Стигии существуют по определенной причине, но они не настолько жесткие, как вы могли бы подумать. Давайте посмотрим не можем ли мы прийти к какому-нибудь соглашению, которое удовлетворит все стороны.»

Предыстория: Ваши родители, бывшие в прошлом хиппи, взрастили в вас сильное желание сделать мир лучшим местом. Однако ваши взгляды отличались от их, ведь вы верили, что создать лучший мир возможно лишь работая в системе. Вы решили, что хотите стать адвокатом (несмотря на все эти шутки про адвокатов) и использовать закон как средство для защиты прав личностей, классов и окружающей среды.

Вы начали свою карьеру с должности государственного защитника, представляя права подзащитных, которые иначе не могли позволить себе правового консультанта. В свое свободное время вы на безвозмездной основе предоставляли свои услуги различным группам юридической помощи и изучали техники медитации. Вы не понимали как загоняете себя пока в 35 лет у вас не случился первый сердечный приступ. Вы попытались снизить темп, но вокруг всегда было так много дел, которые еще нужно сделать. Вам было всего 40, когда ваше сердце остановилось в третий раз. В последний.

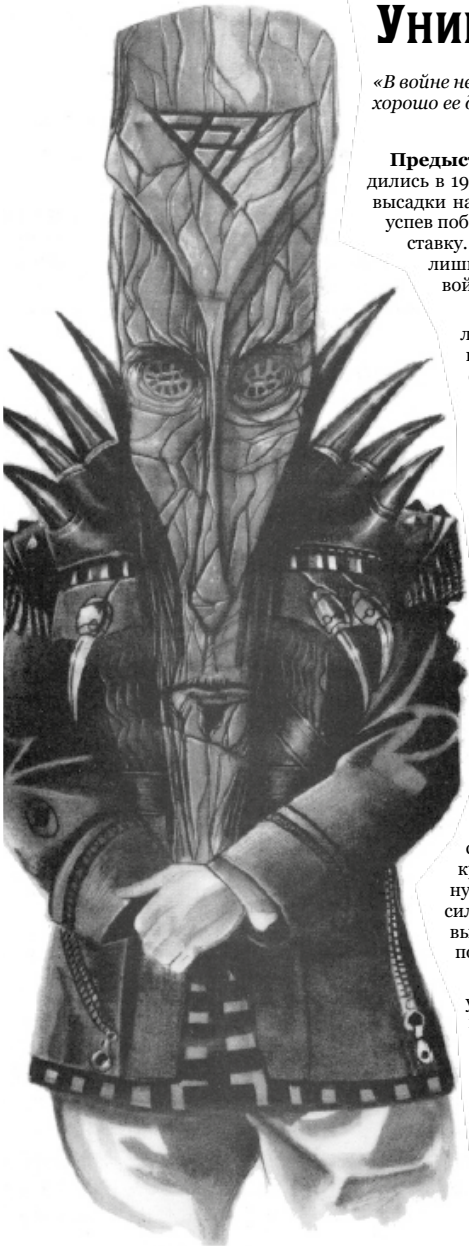
Как призрак вы желаете совершать позитивные изменения в обществе, улучшая систему и ведя ее к процветанию. Вы симпатизируете многим Ренегатам и даже некоторым Еретиками, но верите, что они упускают главное из виду, отказываясь стать частью Иерархии. Если они не часть системы, то не могут сделать ее лучше. Ваша работа Клерком в вашем Некрополисе предоставляет вам возможность продемонстрировать ваши таланты переговорщика, но вам придется работать еще усерднее, чтобы подняться достаточно высоко и оказать реальное влияние на общество мертвых.



Концепт: Вы либерал до мозга костей. Вы верите, что Иерархия должна заботиться о своих людях и что, даже если оно не без недостатков, такое государство лучше, чем никакое. Вы всем сердцем верите в возможность компромисса и обеспечиваете правосудие для слабых.

Советы по отыгрышу: Правосудие ваша страсть, а ваша вера в идеалы Иерархии граничит с фанатизмом. Вы не знаете как перестать работать над принесением мира в этот мир... и не желаете этого! Вы верите, что закон удивительный и невероятно гибкий инструмент для всеобщего блага, и ваша горячая убежденность пропитывает ваши слова и действия. Позвольте всем, с кем вы встречаетесь, увидеть вашу искренность. Требуйте многого от членов вашей Когорты, и еще больше от самого себя.

Реликвии: диплом адвоката



Универсальный солдат

«В войне нет ничего хорошего. Это работа, и выживает тот, кто хорошо ее делает.»

Предыстория: В жизни вы были солдатом по контракту. Вы родились в 1927 году, и вам удалось записаться в армию незадолго до высадки на берега Нормандии. После войны вы остались в армии, успев побывать в Корее и Вьетнаме. После вы наконец подали в отставку. Оставшиеся годы вы провели в спокойствии, беспокоясь лишь о том, чтобы не слишком докучать своими рассказами о войне соседским детям.

Вы пытались донести до них как низко может пасть человек на войне и в армейской жизни... никакой романтики, киношного героизма с пушками, только ежедневная скука в мирные времена и всепоглощающий страх в бою. Для вас это стало чем-то вроде миссии, показать этим юнцам с широко раскрытыми глазами, что война это не игра. Некоторые из детей, включая вашего собственного внука, все равно записались в армию и стали частью операции Шторм в Пустыне. До тех пор пока они не вернулись, вы постоянно переживали и страдали от чувства вины, что вы каким-то образом вдохновили их, несмотря на ваши попытки добиться обратного.

Вы продолжали даже когда новое поколение детей прекратило навещать «старого Генерала» (так они вас называли). Вы усилили свои попытки чтобы отвратить этих юных мальчишек (и девчонок тоже) от неизбежных соблазнов униформы и строевых мелодий. Вы не могли понять, что вашему телу становится хуже и хуже, пока однажды летом вы не слегли с простудой, которая переросла в пневмонию, а затем и в остановку дыхания. Ваши последние мысли были о детях, которые теперь никогда не узнают всю жестокую правду о солдатской жизни.

Концепт: Вы провели большую часть жизни сражаясь в войнах в той или иной стране, но что вы действительно вынесли из своего опыта, так это то, что войны следует избегать любой ценой. Ныне вы член военного крыла Иерархии, вы стали частью постоянной армии, втянутой в бесконечную войну. Вы ничего не желаете столь же сильно, как вновь подать в отставку. Но это невозможно и вы просто снова выполняете свои обязанности и пытаетесь помочь вашим соратникам выжить.

Советы по отыгрышу: вам было около 70 когда вы умерли, и хотя вы не ощущали бремени и болей, присущих этому возрасту, с каждым прожитым годом вы все сильнее ощущали моральную усталость. Вы в какой-то мере ворчливы и наивный энтузиазм многих юных Легионеров часто сводит вас с ума. Вы часто разбиваете розовые очки идеализма и пресекаете любые «авантюрно-военные» настроения, встреченные на вашем пути. Несмотря на вашу внешнюю хрупкость, вы готовы поделиться своим экспертным мнением по военным вопросам с любым, кому это будет нужно (и сейчас, кажется, это почти все). С ворчанием, но вы делаете вашу работу.

Реликвии: медаль Пурпурного Сердца



Политтехнолог

«Не верьте всему, что вы слышали о недостатках продвижения по службе. Человеку с вашими талантами доступна любая возможная должность. Посмотрите на преимущества, которые мы предлагаем...»

Предыстория: Всю свою жизнь вы решали все проблемы с помощью слов — что было очень даже неплохо, ведь вы не могли постоять за себя иначе. В начальной школе вы всегда могли найти нужные слова, чтобы не отдавать школьным задирам свои деньги на обед, и большая часть ваших посещений директора заканчивались тем, что вас просто журили и освобождали от наказаний за нарушение дисциплины.

Вы пользовались своим даром красноречия в старшей школе и колледже. Старая поговорка, гласящая полагаться на свою внешность и обаяние оказалась справедливой в вашем случае, ведь вы никогда не испытывали недостатка в свиданиях и когда вы уставали от какого-то человека, то всегда могли уходя оставить улыбку на его лице. Вещи стали немного сложнее, когда вы стали старше. Вы хорошо справились с собеседованием на работе, но когда пришло время остепениться и начать зарабатывать на жизнь, вы поняли, что красивых слов недостаточно для того, чтобы объяснить вашу низкую продуктивность. Вы скитались от работы к работе, пока не нашли свое истинное призвание — продажи. В конце концов, вам было нужно просто продать продукт. Вам не нужно было производить его или отвечать за него после того, как он был продан. Поддержанные автомобили, энциклопедии, вакуумные пылесосы... вы могли продать все, что только можно купить.

Невезение привело вас в дом, где бытовые проблемы обострились до применения насилия. Вы просто позвонили в дверной звонок в неудачный момент и выстрел из дробовика 12 калибра окончил вашу земную карьеру продавца. Теперь вы продаете Иерархию. Преимущества неплохие, у вас есть пара сильных парней, которые могут вытащить вас из заварушки, а новоумершие обычно готовы поверить во все, что обеспечит им комфорт. Некоторые из ваших обещаний даже могут оказаться правдой.

Концепт: Вы гордитесь своей способностью продать что угодно кому угодно. Вы изучали людей и знаете, как с ними себя вести; и вы отлично понимаете, что на самом деле вы продаете себя, а не свой продукт.

Советы по отыгрышу: Впечатлите потенциальных рекрутов вашей искренностью. Используйте ваши познания в Наказании, чтобы найти их слабые места, а затем выстройте аргументы, основываясь на том, что узнали. Льстите. Умасливайте. Обещайте. Все что вам нужно, так это заставить их присоединиться к Иерархии. А то, что случится с ними после уже совсем не ваша забота.

Реликвии: чемоданчик полный образцов

Секретный агент



«Я не располагаю такой информацией, и если бы располагал, то был бы вынужден отрицать все, что знаю об этой ситуации.»

Предыстория: вы были смышленным ребенком и всегда хорошо показывали себя в школе. Что еще важнее, у вас есть способность вписаться в любую компанию: ботаники, спортсмены, готы, даже очкарики. Вы инстинктивно перенимаете их взгляды и манеры пока находитесь в их обществе — словно меняете костюмы в театре. Вы и в актерском деле хороши.

Когда вы были в колледже, некоторые ваши друзья из Корпуса Подготовки Офицеров Запаса привлекли к вам внимание одного из своих инструкторов. Он говорил с вами какое-то время а затем предложил вам возможность присоединиться к особому военному подразделению спецслужбы. Следующая вещь которую вы поняли — вы не просто были в армии, вы были шпионом. Помимо базовых тренировок у вас были интенсивные курсы языков (вы знаете еще три помимо английского), компьютерных технологий и целый набор предметов, которые мысленно вы назвали «штучки секретного агента». Затем они отправили вас в поле, работать на военной базе, начальство которой подозревалось в сливе информации. Позже вы отправились в Европу, чтобы проникать в различны анти-американские террористические группировки и саботировать их планы. Ваша натура хамелеона, усовершенствованная вашими новыми навыками, позволила вам обманывать националистов достаточно долго, прежде чем ваша работа была закончена.

Первая мысль, посетившая вас после того, как ваше здоровье начало ухудшаться, была связана с плохой европейской диетой, длинными ночами в прокуренных бистро и, главным образом, в отсутствии отдыха. Когда вы рухнули на улице Берлина во время противоатомного протеста, очнулись вы уже в госпитале. Не только вы все это время жили под прикрытием — тесты крови показали ВИЧ положительный результат. Вирус иммунодефицита захватил ваш организм так быстро, что не было времени даже на то, чтобы депортировать вас обратно. Вы так и не смогли доставить свой финальный отчет.

Здесь, в Землях Теней, вы больше не волнуетесь о болезнях. Здесь даже есть работа, которая подходит вам и всем вашим тренировками. Вы работаете на Иерархию, но только вы (и ваши начальники) знают это. Ваша нынешняя группа компаньонов верит, что вы Ренегат; предыдущая верила, что вы посвященный член их культа. Может быть однажды вы станете достаточно хороши, чтобы выдать себя за Спектра.

Концепт: Вы виртуозный актер. Ваши роли становятся вашей жизнью. Вы столь тщательно впитываете манеры и нравы вашей группы, что иногда испытываете сожаление, после того, как сдаете их Иерархии. Вы утешаете себя тем, что помогаете поддерживать безопасность в Иерархии выкорчевывая нежелательные элементы общества. Вы пытаетесь не думать о том, что случается с призраками, которых вы передаете в руки Легионов. Вместо этого вы концентрируетесь на своем следующем назначении, следующей роли, следующем предательстве...

Советы по отыгрышу: Концентрируйтесь на вашей нынешней группе. Станьте другом для всех, но не сближайтесь с ними слишком сильно. Избегайте привлечения внимания к своей персоне; позвольте другим стать лидерами и затем наблюдайте за каждым их шагом. Избегайте излишних действий. Следуйте за толпой, но держите в уме, что настоящий лидер вы, и что в конце концов, когда подойдет время, вы заведете своих коллег прямиком в звенящие цепи Легионов.

Реликвии: книжка с шифрами.

Традиционалист

«Классические ценности прошли проверку временем. Я не вижу причин перенимать каждое новомодное представление, что пересекло Саван, лишь потому, что оно означает перемены.»



Предыстория: Вы росли в благоприятных условиях. Ваши родители привили вам осознание важности таких традиционных благодетелей как бережливость, трудолюбие и ответственность. Вы знали, что если будете прилежно учиться, заведете правильных друзей и будете хорошо себя вести, то насладитесь удовлетворительной и плодотворной жизнью.

В школе вы избегали быстротечных толп и постоянно меняющихся причуд моды, концентрируясь на вещах, что были полезны в долгосрочной перспективе: хорошая литература, классическая музыка и со вкусом подобранная одежда. Вы тщательно выбирали себе бойфрендов, обращая внимание на их успеваемость, джентльменское поведение и карьерные амбиции. Вы знали чего хотите: после выпуска из колледжа следовала карьера, замужество, материнство и мирная старость для вас и вашего мужа — именно в таком порядке. Вы с легкостью достигли первых трех целей. Вы и Эрик планировали создать семью когда его доход позволит вам уйти с работы. Вы приобрели кирпичный дом в пригороде, присоединились к местной Симфонической Гильдии и Лиге Женщин Избирательниц, и ожидали когда исполнятся остальные части вашего плана. Все должно было сработать лучшим образом.

Вы до сих пор не знаете как вы умерли. Вот вы стояли в длинной очереди в супермаркете, сплетничая с вашим соседом, а через минуту вы уже бродили по призрачным ландшафтам, испуганная и сбитая с толку странными звуками, что окружали вас.

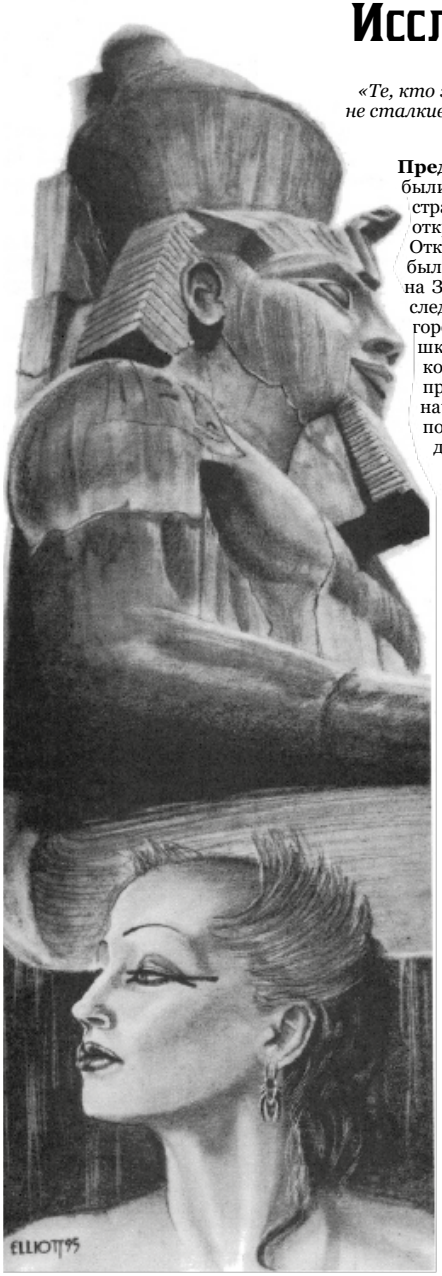
Вашим Жнецом была добродушная пожилая женщина, что объяснила вам, что вы умерли и принадлежите кому-то, кого называют Нищий Владыка. Вы не были в восторге от присоединения к Легиону Попрошаек, но она уверила вас, что название было лишь фигурой речи. Вы служите в административном крыле Иерархии, помогая поддерживать в порядке рутинные дела в вашем Некрополе. И хотя о материнстве больше не может быть и речи, вы все еще с нетерпением ждете (вы надеетесь) мирного ухода на пенсию, возможно в Стигии, через пару сотен лет. Даже в смерти, традиционные добродетели все еще по достоинству вознаграждаются.

Концепт: Вы стойкий консерватор. Вы верите, что Иерархия представляет те самые ценности, которых вы придерживались при жизни. Вы усердно работаете и стремитесь к самосовершенствованию как в культурном, так и в социальном плане. Вам неприятны мятежи и разгильдяйство во всех их проявлениях и вы бесконечно рады быть частью института, что стремится увековечить стабильность.

Советы по отыгрышу: Всегда придерживайтесь статуса кво. Вы отдаете предпочтение традиционализму, а не переменам, проверенным методам, а не чрезмерно безответственным экспериментам. Взращивайте в себе вечные благодетели верности, прилежания и любезности и вдохновляйте других на следование этим благодетелям. Никогда не будьте вульгарной.

Реликвии: обручальное кольцо, тележка из универмага

Исследователь



«Те, кто заявляют, что в мире больше нечего исследовать, никогда не сталкивались со Смертью.»

Предыстория: Множество раз вы думали о том, что должны были родиться гораздо раньше – например, веке в 16. У вас была страсть к исследованию новых мест и вы всегда желали первой открыть что-нибудь новое и чудесное. Несмотря на то, что Век Открытий был за несколько сотен лет до вашего рождения, он был вашим по праву. К тому времени как вы появились на свет на Земле, кажется, не осталось мест, которые вы могли бы исследовать. Исследование каждого закоулка и трещины в вашем городе удовлетворяло ваши амбиции когда вы были в средней школе, но вы собирались зайти гораздо дальше к тому времени когда поступили в колледж. Вы готовились к жизни полной приключений еще до того, как подвернулась возможность, и начали с того, что взяли грузовое судно до Дальнего Востока, после того как получили степень по истории и географии. Следующие несколько лет вы жили на грани (иногда даже буквально), сражаясь за выживание день за днем и открывая новые достопримечательности. Вы даже стали неплохим картографом-любителем.

Ваша смерть была медленной и мучительной — вы попали в самый разгар эпидемии эболы когда посещали Африку. Вашим Жнецом стала женщина из Королевства Слоновой Кости, которая отвела вас к представителю Стигии в ближайшем Африканском Некрополе. А он отправил вас к вашему «законному владельцу» (его слова) в Стигию, к Костяному Владыке. И пока вы путешествовали по этим странным землям, в компании различных гидов и проводников, вы поняли, что еще не все в мире было открыто и выявлено. Этот полностью отличный мир только и ждал, чтобы его увидели, дали имя его областям и нанесли на карту.

Когда вы прибыли в Стигию и встретились с Костяным Владыкой, вы предложили вернуться в земли Королевства Слоновой Кости и составить карту тех земель. Владыка Смерти был впечатлен вашим отношением, он изучил ваши предыдущие работы и наконец согласился профинансировать вашу первую экспедицию. Политика и гвардейство совсем не то, к чему лежала ваша душа. Ваша работа заключается в чем-то другом.

Концепт: Вы по-настоящему счастливы только когда находитесь в движении, зачастую буквально. Вы ненавидите стоять на месте или застревать на одном месте, если только это не ваше собственное решение. Вы всегда с волнением ждете следующего приключения. «Был там, сделал это» фраза, которую, как вы надеетесь, вам никогда не придется говорить.

Советы по отыгрышу: Вы путешествовали в такое количество разнообразных мест, что время от времени в вашей речи проскальзывают иностранные слова, фразы и появляется акцент. Ваша энергия безгранична, и иногда вы настолько энергичны, что остальные устают просто наблюдать за вами. Испытывайте прилив бодрости и возбуждения едва оказываетесь в месте, о котором вы не слышали или еще не успели исследовать.

Реликвии: инструменты картографа

Служащий Владыки Смерти

«Моя госпожа сейчас немного занята. Все, что вы хотите сказать, вы можете передать мне, и я лично проверю, чтобы она получила сообщение.»

Предыстория: В вашей жизни было гораздо больше опасности и острых ощущений, чем вам хотелось бы. Вампир загулил вас, чтобы сделать из вас прислугу, но вы были настолько работоспособны, что он сделал вас своим ассистентом. Все, что необходимо сделать, было сделано, вы позаботились об этом, и очень скоро вы стали незаменимы. Вам пришлось, потому что вы знали, что произойдет, если вы споткнетесь хоть один раз — крики доносившиеся из подвала однозначно говорили об этом. Но даже вся ваша невероятная незаменимость и полезность не спасла вас, когда ваш хозяин убил вас в приступе безумия от голода. Понадобилось всего восемь минут, чтобы половина вашей крови была выпита, а вторая половина впиталась в персидский ковер, который вы как раз почистили несколькими часами ранее.



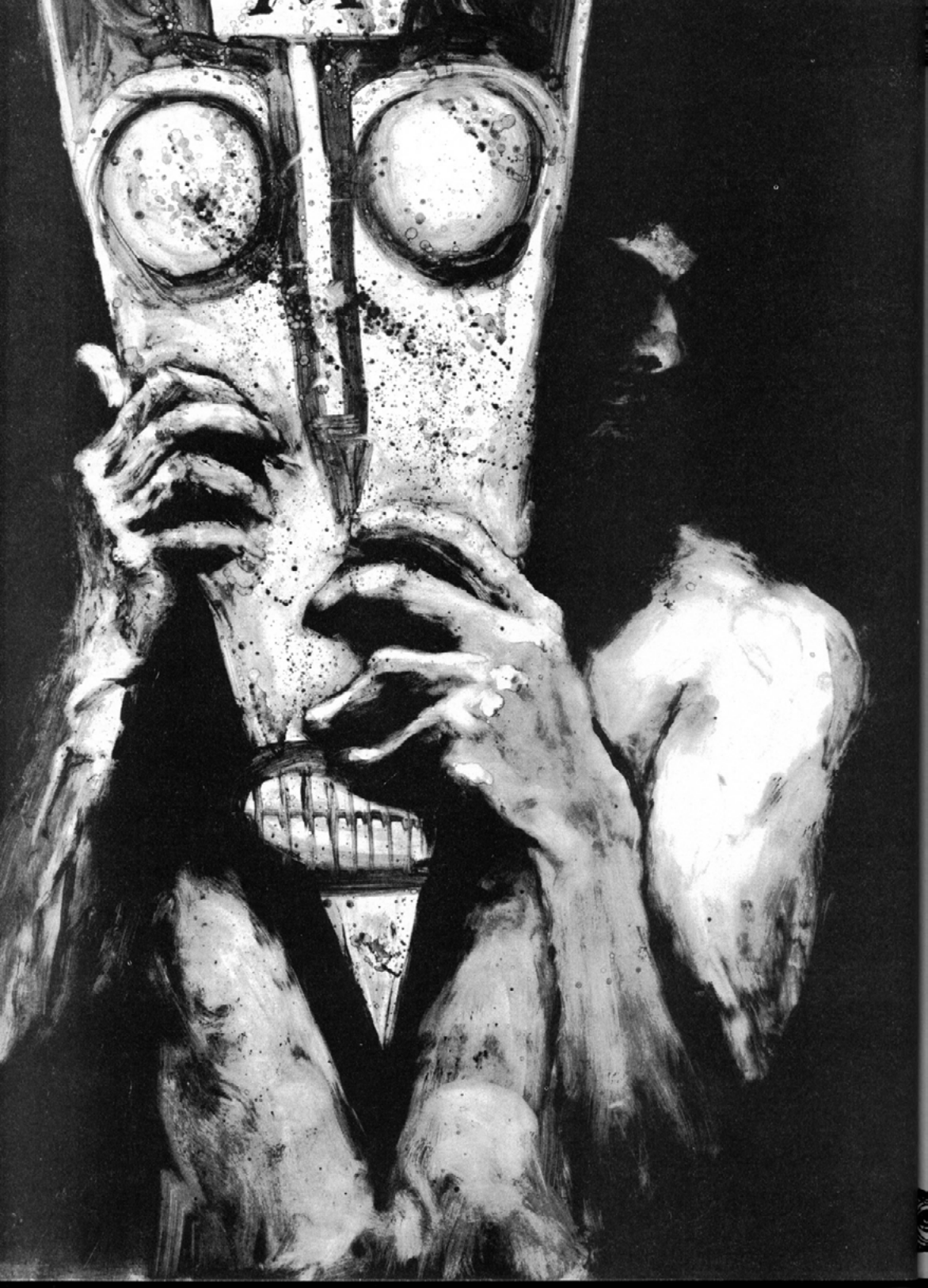
Одной из первой вещей, которую вы увидели в Стигии были кузни душ и это то, что вы никогда не забудете. Крики, нестерпимая боль и страдания — все слишком сильно напоминало вашу предыдущую жизнь. Когда представители Смеющейся Владычицы и Улыбающегося Владыки начали спорить кому вы принадлежите, вы устроили целый спектакль, умоляя не отправлять вас в печи, и предоставив им впечатляющий список своих квалификаций. В конце концов, вас отправили в Чертог Помощи, где вы вновь репрезентовали себя и произвели благоприятное впечатление. С того самого дня вы работаете во дворце Владыки Смерти, завоевывая доверие благодаря своему кропотливому труду и усердию. Ваша склонность слушать, а не говорить, была вознаграждена интересной информацией и нелояльными мнениями, что не должны были достичь ваших ушей. И затем вы медленно завоевывали доверие своей госпожи, которую не намереваетесь предавать, и в итоге стали одним из самых доверенных членов ее прислуги. В определенных обстоятельствах вы даже можете говорить от ее имени, хотя вы тщательно следите за тем, чтобы не злоупотреблять этой привилегией.

Ваша новая нанимательница не знает о природе своего предшественника, а слухи о вампирском анклаве в Буре заставляют вас вздрагивать. Время от времени вы пытаетесь присутствовать на самых тайных переговорах, чтобы высказать свое мнение об этих существах, не привлекая к себе слишком много внимания.

Концепт: Во-первых, принадлежность к Иерархии лишь еще одна работа, хотя вы понимаете, что без вмешательства вашей госпожи вы могли бы оказаться в кузнях. Со временем, ваша служба взрастила в вас преданность не из страха, но из уважения, даже несмотря на то, что ваша госпожа временами немного эксцентрична. Вы не слушаете как другие критикуют Иерархию или вашу госпожу, и у вас нет времени на неучтивых призраков, что высмеивают других.

Советы по отыгрышу: Вы чаще слушаете, чем говорите и осведомлены о всем, что происходит вокруг вас. Когда вы говорите, используйте тихие тона и тщательно подбирайте слова, чтобы их нельзя было трактовать превратно. Никогда не давайте понять, что то, что вы слышите, волнует вас, особенно упоминания о вампирах. Всегда отражайте достоинство вашего положения и вашей нанимательницы.

Реликвии: ноутбук, брошь на лацкане.



Легендарные Иерархи

О тьма, тьма, тьма. Они все отправятся во тьму,
Пустота меж звезд, пустота в пустоте,
Капитаны, банкиры, творцы,
Меценаты, политики и правители,
Выдающиеся чиновники, председатели множества комитетов,
Промышленные тузы и мелкие подрядчики, все отправятся во тьму…
— Т. С. Элиот, «Ист-Кокер», Четыре Квартета

В то время как большинство призраков считают Иерархию сборищем безымянных, безликих бюрократов и солдат, в действительности в составе организации значительно больше индивидуальных личностей. Исключительная личность Харона, к несчастью, умаляет достижения других призраков Иерархии, чьи вклады и эксцентричность отделяют их от коллег.

Иерархия включает огромное разнообразие личностей, многие из которых бесконечно далеки от общепризнанных стереотипов. Призраки, описанные на последующих страницах, могут и не влиять на изменение политики или политики Подземного Мира, но они определенно оставили свой след на землях за Саваном.

Гипатия

Родившаяся в 370 году н.э. в Александрии, великом культурном центре науки и знаний, Гипатия получила лучшее образование, которое ее отец Теон, математик и астроном, мог ей обеспечить. В эру, когда женщина была лишена права на образование, Гипатия была замечательным исключением. Ум, красота и очарование соединились с врожденным интересом к тайнам природы и материальной вселенной, чтобы породить женщину, бывшую не только талантливым учеником, но ученым, учителем и сторонником образования.

На протяжении своей жизни Гипатия изучала и публиковала работы в сфере математики, конической теории, философии, механики и астрономии. Будучи сторонницей Неоплатонизма она завела друзей среди ученых, философов и гражданских магистратов Александрии. К несчастью, расцвет христианства принес с собой отказ от языческих мыслей — в частности это коснулось школы Неоплатонизма, которая считала, что аргументирование и наука стоят над верой и мистицизмом. Дружба Гипатии с Орестом, Римским Префектом Александрии, привела к растущей вражде между ней и последователями Патриархов Александрии, секты монахов-фанатиков преданных делу искоренения ереси Неоплатонизма. Отказ Гипатии принять христианство привел к ее жестокой смерти от рук фанатиков, что вытащили её из её же колесницы, затащили в церковь и заживо содрали с нее кожу.

Хотя мученическая смерть Гипатии в 412 году н.э. стала большой потерей для смертного мира и обозначила как конец учений Платона, так и начало Темных Веков, ее появление в Подземном Мире означало, что все эти знания попадут прямо в руки Харону. Владыка Стигии встретил Гипатию в своем городе с распростертыми объятиями. Говорят, что Харон предложил ей стать одним из его избранных советников, но она отвергла его предложение, не желая рисковать в своем новом существовании впутываясь в политические дела. Вместо этого Гипатия попросила позволить ей продолжить свои исследования и принести свет образования во тьму Подземного Мира.

Сегодня Гипатия занимает престижную должность Магистра Великой Библиотеки Стигии, ранее бывшей библиотекой Птолемея I в Александрии. В его алебастровых коридорах она приглядывает за сбором и хранением величайшей в мире коллекции написанных работ, которая вмещает в себя не только книги, что были в библиотеке, когда её охватило пламя, но и посмертные работы тысяч мыслителей, писателей, историков и ученых. Даже сейчас, когда Владыки Смерти правят в Стигии, в Великой Библиотеке власть Гипатии по-прежнему неоспорима.

Хотя она одна из самых старейших призраков Подземного Мира, Гипатия все еще поддерживает сильные связи с Землями Теней. В последние годы, возрожденный интерес к женской истории подарил ей внушительные объемы Мемориам. Считается, что едва Гипатия пожелает, она — в отличии от многих других Стигийских Костяков — сможет отправиться в путешествие по Землям Теней и даже за Саван, в Земли Плоти.

Алонзо де Немезио (Просто Алонзо)

Испанская Инквизиция 15 века служила нескольким целям. Возрожденная по указу его королевского величества Фердинанда и его супруги Изабеллы, Инквизиция пыталась бороться с растущей волной рецидивизма среди новообращенных евреев и выкорчевывать ересь в самой Церкви. Под предводительством Торквемады, Великого Инквизитора, Инквизиция в конечном счете превратилась в могущественное орудие Испанского правительства. Вся политическая сила Инквизиции была достигнута благодаря работе одного лишь Алонзо де Немезио, доминиканца, что служил Торквемаде в качестве советника и, иногда, исповедника.

Брат Алонзо быстро увидел как Церковь, которая всегда нуждалась в пожертвованиях и политической поддержке, могла стать незаменимой для правительства Испании. И хотя он не испытывал личной неприязни к евреям, протестантам, маврам или даже ведьмам, он твердо верил, что контролируемые ими ресурсы лучше послужат интересам Испании, если перенаправить их в лояльные католические руки. Алонзо молчаливо оставался в тени пока Инквизиция Торквемады расцветала в своем влиянии, всегда готовый дать совет вышестоящему и мягко направить его к получению еще большего политического влияния.

Несмотря на то, что он прилагал все усилия к тому, чтобы избежать ненужных подозрений и остаться в стороне от прямой линии огня, Алонзо тем не менее приобрел множество врагов как среди Церкви, так и среди тех, кого он преследовал. Никто так до конца и не уверен кто именно использовал тот смертельный яд, что оборвал его жизнь, полную тихих манипуляций. Некоторые полагают, что сам Торквемада все с большим подозрением и недоверием относился к человеку, которому регулярно исповедовался в своих грехах.

Присоединение к Иерархии было естественным шагом для Алонзо, хотя ему пришлось использовать все свое красноречие, чтобы убедить правителей Стигии, что его церковное призвание не делает его одним из этих ненавистных Рыбников. Он доказал свою верность Харону и Владыкам Смерти во время атаки Ренегатов на Ониксовую Башню, и заработал членство в Ордене Немигающего Ока в награду за личную защиту некоторых из величайших сокровищ Стигии. Его политическая дальновидность вскоре привела его к назначению в Магистериум Веритатис, и Алонзо, как член Инквизиции Подземного Мира, почувствовал себя на знакомом месте.

Сегодня Алонзо контролирует многих Инквизиторов, назначенных в Некрополисах Соединенных Штатов. Он доказал, что может быть одновременно и вдохновителем для своих подопечных, и гибким, прагматичным толкователем официальной политики. Его задача убедиться, что каждое расследование деятельности Еретиков в Землях Теней приводит к какой-либо выгоде — в виде невольников, оболов или чьей-то благосклонности. Если несколько Еретиков ускользнули благодаря добровольным пожертвованиям Иерархии, что ж, так тому и быть. Он собрал внушительную сеть Ренегатов и Еретиков, чьи жизни он пощадил, и которые только и ждут момента, чтобы предать своих компаньонов в обмен на пощаду.

И хотя он обладает большим могуществом в Стигии и Землях Теней, Алонзо начинает привлекать внимание других влиятельных призраков, многие из которых не принимают его методы или завидуют его положению. Говорят, что когда он находит повод для посещения Великой Библиотеки, Гипатия делает все, чтобы избежать встречи с ним. Станет ли он сам жертвой своих махинаций или нет — вопрос открытый. Но пока шансы — благодаря оказываемой ему милости со стороны нескольких Владык Смерти — на его стороне.

Хайнрих фон Цоллер

Во время правления Фредерика Уильяма I, прусская армия, называемая также «Солдатами Короля», из неорганизованных третьесортных солдат превратилась в один из самых дисциплинированных отрядов профессиональных воинов в Европе. Его сын и наследник, Фредерик II (также известный как Фредерик Великий), использовал эти элитные военные силы в войне с Австрией, получив плодородный регион Силезии и уважение остального мира.

Один из его офицеров, юный дворянин по имени Хайнрих фон Цоллер, завоевал себе уважение во время восьмилетней войны за Австрийское Наследство (1740-1748) и быстро дослужился до командира. Награжденный исключительно приятной внешностью и внушительным ростом, Хайнрих воплотил военный идеал Пруссии — стройный блондин благородного происхождения. Казалось, он был награжден природным талантом к военной стратегии и способностью вселять верность в свои войска. К несчастью, его склонность лично возглавлять свои войска при атаке стоила ему жизни.

С момента своей смерти Хайнрих фон Цоллер с отличием служит в Мрачном Легионе. Как один из командиров Ордена Мстительного Пламени, он ведет элитные войска Эквитаев в битву со Спектрами, часто

преследуя их до их логовищ в глубинах Бури. Дисциплина, показанная его рыцарями, служит примером для всех, кто сражается в Землях Теней с разорительными атаками Спектров.

Однако ходят мрачные слухи о Тени фон Цоллера, в частности о скрытой стороне личности, которая может подтолкнуть рыцарей к военному маневру, который, в случае его осуществления, может привести к катастрофе. Фон Цоллер всегда путешествует с Искупителем, чьей единственной целью является держать Тень командира под контролем и принудить ее к подчинению, когда она угрожает показаться на поверхности.

В настоящее время фон Цоллер и его рыцари получили особое назначения в Землях Теней. Их миссия, которая, предположительно, была назначена самим Улыбающимся Владыкой, заключается в посещении различных Некрополей и оценке компетентности их военной защиты. У него есть с собой приказ, предоставляющий ему полномочия реструктуризовать любой Легион, в котором он обнаружит недостатки в дисциплине или тренированности. Стоит сказать, что его появление на окраинах большинства городов Земель Теней вселяет панику в местных представителей власти, и они лихорадочно пытаются привести свои армии в должный вид до того как фон Цоллер сделает это за них.

Сам фон Цоллер, кажется не обращает внимания на обычно холодный прием в Некрополях. Он утверждает, что защита Подземного Мира его наивысший интерес, и у него нет никакого желания устраивать проблемы для Анакреонов в Землях Теней.

Его методы заключаются в объявлении о своем присутствии должным представителям власти Некрополя, вызове Легионов для оценки и затем патрулирования ближайшей Бури совместно с одной или двумя избранными Когортами. После их возвращения в целости и сохранности (он всегда возвращает изъятые войска невредимыми), он предлагает совету Анакреонов любые изменения в дисциплине или тренировках, которые он сочтет обоснованными. Лишь немногие чувствительные (или параноидальные) души утверждают, что заметили тонкие изменения в личностях Когорт, которые выступили в роли испытуемых. Некоторые шепчутся, что фон Цоллер в тайне тренирует и взращивает личную армию, верную лишь ему одному, и что он планирует использовать эту армию для захвата военного контроля Стигии. Другие боятся еще худшего варианта развития события — что фон Цоллер продался Спектрам (по некоторым невыясненным причинам) и внедряет Когорты Доппельгангеров в оборону Некрополей. Лишь время — и следующий крупный Вихрь — покажут это.

Авери Феллоус

В 16 и 17 веках, исследование и нанесение на карты раннее неизвестных частей мира приковывало к себе внимание множества европейских сил. Кажется, что всегда были новые земли, которые еще предстояло открыть и исследовать. Авери Феллоус, сопровождавший Джона Кабота, отправился в исследовательскую экспедицию в Ньюфаундленд и на берега Новой Англии, и острые ощущения от исследования неизвестного изменили его жизнь. Когда экспедиция Кабота подошла к концу, Феллоус отказался прекратить свои поиски новых земель. Он нашел небольшую поддержку среди его собственных земляков, чьи подвиги блекли по сравнению с их испанскими, французскими, португальскими и датскими коллегами. Феллоус предоставлял свои услуги наемника для любой нации, которая согласится дать ему необходимые средства для организации своей собственной исследовательской экспедиции.

Его путешествия завели его в Северную и Южную Америку, как и в различные части Африки. Когда стало ясно, что его интересы лежат не в приобретении золота, драгоценных камней, специй или любых других товаров для продажи, но в исследовании земель, куда еще не ступала нога человека, его спонсоры прекратили его поддержку. В своем последнем путешествии, команда Феллоуса подняла мятеж и бросила его на неисследованном острове в Западной Индии — жертва собственного желания исследования неизвестного. Три дня и три ночи Феллоус продирался сквозь плотные тропические леса, живя на изобилующих в этой местности фруктах и поражаясь новым видам, что открывались ему. На четвертый день он пал жертвой дикой природы, которой так восхищался, и умер в агонии от укуса скорпиона.

Необъятная Буря почти не вызвала страха у призрака, которым стал Феллоус. Он с пылом согласился стать частью Изумрудного Легиона и сразу же вызвался исследовать и картографировать неизведанные регионы, которые составляли значительную часть Подземного мира. Его исследовательский дух и заразительный энтузиазм убедила командира Изумрудного Легиона в Некрополе Майами в двух вещах: что Феллоус заслуживает шанса исследовать все, что лежит в Буре, окружающую Земли Теней Майами, и что этого сумасбродного призрака лучше держать настолько далеко от Некрополя насколько это возможно.

После прошедших с момента его появления в Подземном Мире веков, Феллоус добился назначения первым разведчиком Изумрудного Легиона. Ныне он путешествует преимущественно в Буре, постоянно выискивая новые пути между Некрополями. Когда он оказывается в Землях Теней, чтобы доложить о своих открытиях, он тратит несколько дней, чтобы отдохнуть от своих изнуряющих обязанностей. Или так просто думают люди. В действительности у Феллоуса зависимость от оседлания, появившаяся с момента его смерти. Его отпуска привели к тому, что он пересек всю Луизианскую Покупку вместе с экспедицией Льюиса и Кларка, искал истоки Нила с Девидом Ливингстоном и даже еще более экзотичные места с сэром Ричардом Буртоном.

В последние годы недостаток мест для исследований оставил для Феллоуса один возможный выход для подвигов в Землях Плоти. Едва межзвездные перелеты вновь станут возможными, он намеревается стать первым призраком, отправившимся исследовать границы открытого космоса. А пока он удовлетворяется экспериментами с пилотируемыми зондами, исследующими глубины океана.

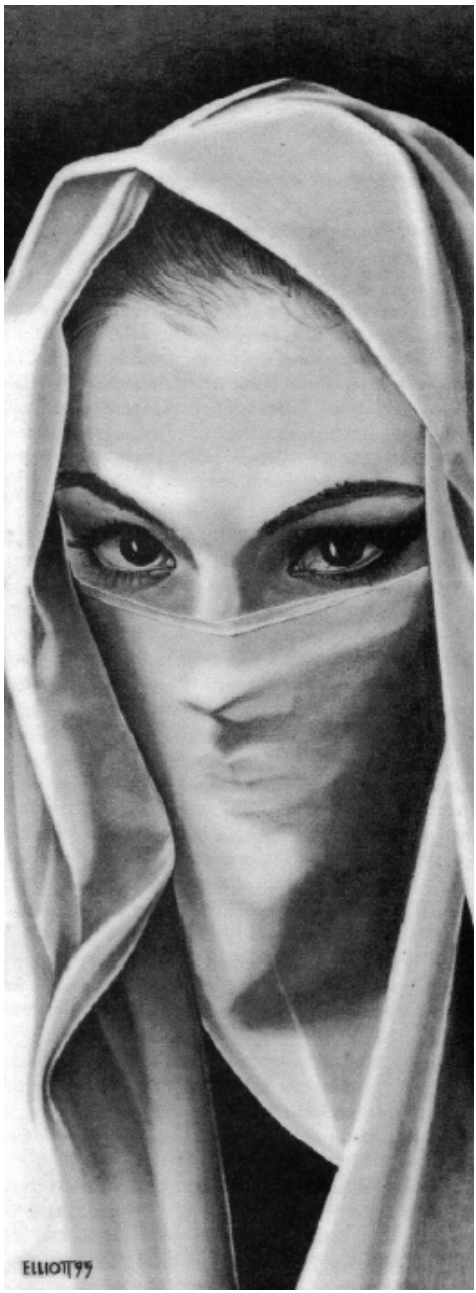
«Кассандра»

Не многие призраки верят, что призрак, называющий себя «Кассандра» и правда является проклятой дочерью Приама, правившего Троей во время печально известной Троянской войны. Однако подобно этой предсказательнице катастроф, Кассандра кажется обречена кричать свои предупреждения в уши, оглохшие от самодовольства. Ее посыл прост, и предназначен для Иерархии, которой она до сих пор сохраняет лояльность — «Раскайтесь или вас ждет расплата за вашу глупость».

Те, кто видел ее, описывают Кассандру как хрупкого телосложения девушку с длинными темными волосами и утонченными чертами лица. Она прикрывает нижнюю половину лица чадрой, а ее глаза темные и блестящие. Она впервые привлекла к себе внимание вскоре после того как Харон исчез, а Владыки Смерти приняли бразды правления. С этого времени она появляется на Агоре, центральной площади Стигии, держа в руках пару пылающих факелов, что вторят ее словам ужасающим эхом. Владыки Смерти недовольны тем, что она предает принципы их исчезнувшего лидера и за обвинения в том, что они ставят свои эгоистичные желания превыше благополучия призраков, пойманных в ловушку между жизнью и тем, что будет после. Она призывает к обновлению видения Харона, положить конец перековке душ и освободить всех невольников (по некоторым причинам она продолжает размахивать своими визжащими факелами, даже несмотря на эту часть ее речей).

Она уклоняется от поимки Стигийскими Легионами, сливаясь с толпой на задворках городских лабиринтов нижних кварталов. Затем она вновь периодически появляется в публичных местах Стигии, повторяя свое осуждение политики Владык Смерти и призывая Иерархию вернуться к отвергнутым ею принципам. В итоге Правящий совет объявил ее Ренегатом и Еретиком и изгнал из города.

Кассандра начала посещать Земли Теней, неся свой призыв к покаянию и обновлению в Некрополи. Анакреоны каждого посещенного ей города, без исключений, предпринимали действия для изгнания Кассандры с их территории. Бесчисленное число патрулей отправлялись вслед за ней, чтобы заковать ее в цепи и отправить в Стигию для суда и, возможно, дискорпорации, но ни один из них так и не смог обнаружить местоположение ее Убежища или Убежищ.



Несмотря на свой статус объявленной вне закона, Кассандра продолжает поддерживать идею, что она истинный член Иерархии. Она никогда не поддерживала врагов Иерархии, не принимала участия в любых действиях (за исключением постоянных выступлений с речью) направленных против правительства Стигии. В действительности, многие разочаровавшиеся юные Легионеры заявляют, что тайные визиты Кассандры помогли убедить их остаться в рядах Иерархии, и попытаться изменить организацию изнутри.

Некоторые говорят, что Кассандра работает на Владычиц Судьбы, которые защищают ее, и что она скрывается в потайном логове Легиона Судьбы, скрытом в Буре. Другие настаивают, что у Кассандры нет действующего Убежища, но она полагается на укрытие и защиту среди своих многочисленных тайных соратников из числа горожан Некрополя. А другие заявляют, что помнят Кассандру до того, как она стала само назначенным гласом в пустыне и клянутся, что она до сих пор поддерживает тесные связи с тем или другим Легионом, тайно ведя подрывную деятельность против соперников Легиона. Некоторые утверждают, что она в действительности Перевозчик, следующий целям известным лишь самому таинственному путешественнику. Истина о ее личности и верности какой-либо группе станет известна лишь тогда, когда она окажется под арестом. До тех пор эти вопросы сокрыты пологом тайн.

Генерал Джордж С. Паттон младший

Когда 9 августа 1945 года по Подземному Миру пронесся Пятый Великий Вихрь, он принес с собой волны и волны Спектров и иных бедствий, что отказывались исчезнуть даже после уничтожения Горула. Легионеры продолжали вести бои с искаженными духами, защищая Стигию и Земли Теней от каждой последующей атаки Спектром. Анакреоны лихорадочно вербовали столько надежных Лемуров и Анфанов, сколько могли, а призраки один за одним падали в бою. Двадцать первого декабря этого же года они заполучили солдата не похожего на остальных.

Генерал Паттон снова и снова отличался своей напористостью, непредсказуемой тактикой и впечатляющими навыками лидерства, проявленными им при жизни. До конца Второй Мировой Войны он достиг ранга генерала с четырьмя звездами, и возглавил 3-ю Армию, прорывавшуюся через Восточную Европу к сердцу вражеской территории, но простая автомобильная авария преуспела там, где не смогла Германия, и генерал оказался в Загробном мире.

Тут же Нищий и Изумрудный Владыки предприняли попытки рекрутировать его в свои Легионы. В своей обычной дерзкой манере Паттон отказался присоединяться к ним до того, как он не узнает где оказался и что происходит. Владыки Смерти согласились и сопроводили его на одну из битв, чтобы он смог увидеть войну против Забвения собственными глазами.

Паттон не стал долго раздумывать. Он получил звание в Легионе Тайны (все еще не уверенный в истинной причине того происшествия) и начал сражаться в самой долгой войне за всю свою карьеру. Его смелые стратегии с легкостью приспособили к сражениям призраков и, в конечном счете, Спектры были возвращены обратно в Бурю.

Сегодня, «старый кровавый» генерал достиг ранга Повелителя в Легионе Тайны, но он не привязан к конкретной области. Вместо этого он путешествует по Некрополям, вливаясь в его штурмовые отряды в случае необходимости, и обучая командиров в этой области. Он откровенен, воинственен и политичен, как и всегда, и не питает слабости к призракам, которые сражаются друг с другом, а не с Забвением. Среди общественных деятелей Иерархии почти никто не пользуется большим уважением, чем он.

Заключение

Арканосы и Иерархия

Знание о возможностях Арканосов на несколько веков предшествует созданию гильдий. Хотя некоторые Арканосы стали твердо ассоциироваться с конкретными гильдиями, они не являются эксклюзивной собственностью членов гильдий. Когда гильдии оказались запрещены, большинству призраков пришлось искать другие пути для обретения потаенных сил. И хотя Иерархия официально запретила определенные Арканои, а остальные просто терпит, некоторые Арканои играют очень важную роль в контролирующих фракциях Подземного Мира.

Призраки, прочно связанные с Иерархией могут изучить некоторые редко встречающиеся использования некоторых Арканосов. В дополнение к вышесказанному, некоторые из этих сил пали в забытье в пользу более современных устройств, которые могут оказаться полезными в конкретных ситуациях.

Арканосы Иерархии

Следующие возможности Арканосов могут быть изучены лишь призраками Иерархии. Некоторые из них были разработаны войсками Иерархии во времена когда Стигия могла себе позволить расширенные тренировки своих Легионов. Из-за того, что большинство современных призраков Иерархии получает лишь базовые тренировки, необходимые для патрулирования, большинство из этих искусств перестали использоваться или были забыты. Иногда персонажи призраки могут найти старого ветерана (как в военной, так и в административной ветвях), который согласится научить их этим полезным, но необязательным силам.

Аргос

••Возвращение

Данное использование Аргоса позволяет призраку отправиться из его нынешнего местоположения в Буре к его родной базе — как в Стигии, так и в Некрополе — самым быстрым (хотя и не самым безопасным) маршрутом. Изучение этого искусства было частью тренировки Центурионов патрулей Иерархии до того, как дороги и железнодорожная система не снизили уровень частоты его использования. Но с тех пор как патрулям пришлось все чаще отваживаться отправляться в Бурю в погоне за Спектрами и иными врагами, искусство Возвращения начало возвращаться обратно.

Система: Игрок делает бросок Ловкости+Аргоса (сложность 7). Каждый успех уменьшает время, затрачиваемое на путешествие к желаемому пункту назначения, а пять и более успехов обеспечивают самый быстрый и одновременно с этим самый безопасный маршрут. Успех в стандартном искусстве Ориентирования перед использованием данного искусства понижает сложность на один за каждый успех. Ботч при использовании Возвращения показывает, что персонаж заблудился в Буре где-то между своей отправной точкой и конечной.

Призрак изучающий это искусство «посвящает» его использование конкретному пункту назначения, которым обычно становится Стигия или Некрополь, где размещается его патруль. Игрок может покупать Возвращение более одного раза для разных пунктов назначения (но не более трех) за треть обычной стоимости (с округлением вниз).

Наказание

••Исповедь

Используя это искусство призрак может извлечь информацию или признание из другого призрака. В отличие от большинства искусств Наказания, которые концентрируются на Тени, Исповедь влияет на Силу Воли призрака, неумолимо подчиняя ее спрашивающему. Это искусство важный инструмент Иерархии при допросах, но многие Искупители отказываются изучать его, осуждая это искажение первоначального предназначения Арканои.

Система: Использование Исповеди требует продолжительного броска, которому можно сопротивляться. Дознаватель должен совершить бросок Харизма+Наказание, а допрашиваемый призрак — свое нынешнее значение Силы Воли. Сложность в каждом случае равняется постоянной Силе воле оппонента +1, с максимальной сложностью 10.

Каждый успех дознавателя, который не был поглощен успехом его жертвы, уменьшает временную Силу Воли жертвы на один (таким образом, со временем Сила Воли личности может быть сломлена). Обратите внимание, что жертва может лишь сопротивляться. Каждый дополнительный успех, который она получает, просто теряется. Когда временная Сила Воли жертвы опускается до 1, она правдиво отвечает на вопросы дознавателя.

Ботч со стороны дознавателя в любой момент продолжительного действия означает, что он больше не может предпринимать попытки по снижению Силы Воли своей жертвы. Он может продолжать допрашивать свою жертву обычным способом, но жертва вольна отвечать как она хочет. Ботч со стороны жертвы приводит к немедленному снижению Силы Воли до 1 и обязывает ее предоставить дознавателю полную информацию или чистосердечное признание (даже если жертва полностью невиновна).

Используя эту способность дознаватель получает два пункта временного Ангста.

Вселение

••••Теневое Оружие

Призраки, владеющие искусством Теневого Оружия, могут временно превратить свои Тени в оружие (но не огнестрельное и не ракетницы). Присутствие пойманной Тени приводит к причинению дополнительного урона атакованному призраку. Призрак должен предварительно подготовить свое оружие для Тени используя Гремлинизацию (•••Вселение).

Система: Игрок совершает бросок Сообразительность+Вселение, в попытке поместить свою Тень в оружие. Сложность зависит от временного или постоянного Ангста Тени, в зависимости от того, какой из этих параметров выше. Количество успехов означает количество ходов, в течение которых Тень будет находиться внутри оружия. Использующий должен истратить Пафос во время броска, чтобы оружие начало причинять аггравированный урон. Теневые Оружия причиняют дополнительный аггравированный урон за каждый пункт Пафоса, потраченный при броске активации (этот урон складывается с обычным уроном оружия и может быть особенно разрушительным, если оружие и так причиняет аггравированный урон).

Способность может быть использована вместе с Лестью (•Наказание) для увеличения продолжительности Теневого Оружия на один ход за успех. За каждое использование этой силы персонаж получает временный пункт Ангста.

•••••Печать

Эта способность позволяет Мастеровому извлечь личность и воспоминания призрака и в полном объеме перенести их в какой-либо объект — как, например, страница книги. Это искусство Арканоса Вселения используется для создания Живых Страниц Книги Душ Легионов. Это невероятно могущественное искусство и его знание строго контролируется Правящим Советом Владык Смерти.

Система: крайне нежелательно, чтобы игроки персонажей даже имели возможность выучить это искусство. Однако, персонажи Рассказчика могут использовать его в определенных случаях. Печать призрака требует броска Интеллект+Печать (сложность 6 для субъектов, идущих на это добровольно и 8 для тех, кто сопротивляется). Предмет, в который будет производиться Впечатка, должен быть предварительно настроен Мастеровым с помощью Захвата (••••Вселение), также должно быть истрачено два пункта Пафоса, чтобы сделать перенос постоянным.

Если жертва сопротивляется, Мастеровой получает пункт постоянного Ангста.

Паутина

•••Своевременное Предупреждение

Данное искусство является вариацией Сращивания Нити (•••Паутина).

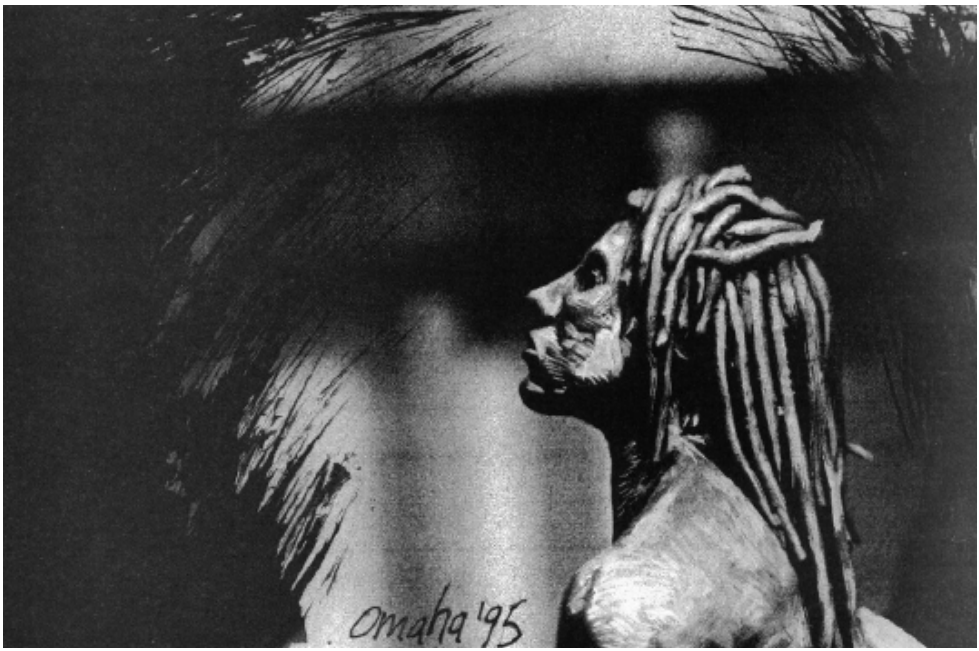
Часто Легионы соревнуются меж собой, чтобы заполучить важных смертных в свои ряды. Своевременное Предупреждение позволяет Наблюдателям Иерархии прицелиться или «пометить» этих личностей, так что пометивший будет предупрежден о скорой смерти смертного. Таким образом, предупрежденные Наблюдатели могут затем отправить Жнецов, чтобы те собрали помеченных смертных. Связь, установленная между Наблюдателем и смертным не настолько сильна, чтобы стать Оковой, но она позволяет Наблюдателю следить за смертным, используя Чувство Нити (•Паутина). Наблюдатель может одновременно пометить столько людей, сколько точек у него имеется на Паутине.

Система: Как и в случае со Сращиванием Нити, призрак должен каким либо образом соприкасаться с человеком. Когда это условие буде выполнено, игрок может совершить бросок Манипуляция+Паутина (сложность 8), чтобы пометить жертву. Если Чувство Нити сигнализирует, что связь между Наблюдателем и целью ослабевает, призрак может использовать Своевременное Предупреждение для того, чтобы восстановить эту связь (сложность 6). Продолжительность «метки» варьируется (обычно один месяц за каждый успех), и неспособность поддерживать ее приводит к потере связи между призраком и смертным.

Ростовщичество

•••••Подпитка

Обычно эту силу используют лишь могущественнейшие из представителей Иерархии, так как она



позволяет призраку поглощать жизненную энергию предварительно назначенных жертв на расстоянии. Можно почти не сомневаться, что все Владыки Смерти и многие могущественные Анакреоны владеют этой силой, которая позволяет им противостоять большему количеству врагов в прямом столкновении. Невольники идеально подходят для Подпитки, но другие призраки также могут удостоиться привилегии стать резервуарами Корпуса для их руководителей. Хотя большая часть тех, кто практикует это искусство, заботится о том, чтобы не злоупотреблять ресурсами своих жертв, экстремальные ситуации (такие как необходимость защищаться от превосходящего числа врагов) иногда может привести к уничтожению донора. Использование этой силы кем-либо без разрешения Стигии, служит поводом для дискорпорации, и даже простое знание этой силы может быть опасным.

Система: В первую очередь призрак должен настроиться на своих жертв, обычно с помощью принятия и ассимиляции небольшой порции Корпуса жертвы. Обычно требуется некоторое знание Ваяния, хотя сойдет и простое проглатывание. Таким образом между донором и реципиентом создается канал. Для использования Подпитки игрок должен совершить бросок Манипуляция+Ростовщичества (сложность равняется Силе Воли жертвы). Число успехов показывает количество Здоровья или уровней Корпуса полученных от донора. Использующий эту силу может поддерживать столько источников, сколько пунктов постоянной Силы Воли у него имеется.

Каждое использование этой силы приводит к получению временного пункта Ангста.

Артефакты

В Иерархии хранится бесчисленное число особых предметов, сокровищ и приспособлений характеризующиеся как Артефакты. Некоторые из них довольно могущественны и могут находиться лишь в руках высокопоставленных членов Иерархии или в архивах хранилищ Стигии. Рассказчик может найти эти предметы полезными для создания атмосферы или может выстроить историю вокруг их поиска, приобретения или возвращения.

Обратите внимания, что нижеприведенные Артефакты не имеют уровня. Начинающие персонажи не могут начинать игру вместе с ними. Артефакты должны быть получены через верное служение Иерархии или, в идеале, с помощью хорошего отыгрыша. Все из приведенных артефактов крайне редки и не должны приобретаться без веской на то причины.

Живая Страница

Единственный известный пример этого артефакта хранится под обложкой Книги Душ Легионов и в

его Приложении, Имприматуре. Созданные из смеси древесины деревьев с болот Подземного Мира и очищенной плазмы расплавленных призраков, эти страницы были отпечатаны с помощью корпуса душ, чьи воспоминания затем оказываются на странице. Когда конкретная страница окажется «прочитана», слова продолжат появляться, прокручивая написанное вверх, до тех пор, пока читающий не перевернет страницу или воспоминание не закончится. Обратите внимание, что обычно воспоминания, помещенные на Живую Страницу окрашены личностью и убеждениями призрака, чья плазма использовалась для создания страницы. Изначальная цель страниц заключалась в сохранении информации из первых рук о важнейших событиях в истории Иерархии, но шло время и Живые Страницы стали удобным способом устранения проблемных личностей, без утери знаний, которыми они обладают (смотри Главу Два: История для большей информации о Живых Страницах). Секрет их производства тщательно хранится Мастеровыми, нанятыми Стигийскими Иерархами.

Клинок Верности

Обычно выглядящие как короткие мечи, это оружие появилось в период, когда Харон решил вооружить свободных призраков оружием из Стигийской стали. Они отличаются от обычных тем, что вселяют в своего владельца сильное чувство верности Иерархии. Тот, кто владеет Клинком Верности не может использовать его против членов Легионов или чиновников Иерархии без затраты Силы Воли по одному пункту за боевой раунд. Многие из этих клинков, выкованные многие века назад, были уничтожены, но какое-то количество все еще осталось. Иногда они даются в качестве вознаграждения призраку, что служат телохранителями важных Иерархов. Как и все оружие из стигийской темной стали, Клинки Верности причиняют аггравированный урон.

Маски Владык Смерти

Маски, которые Харон заказал для своих Владык Смерти — наиболее могущественные артефакты Подземного Мира. Хотя каждая маска обладает собственными уникальными силами, что отражает природу своего Владыки Смерти, все они обладают следующими свойствами:

•**Принудительное Убеждение** — через комбинацию Кукловодства и Песнопения, каждая маска Владыки Смерти увеличивает уровень преданности его Легиона и позволяет Владыке Смерти отдавать команды, а силы маски принуждают к их выполнению. Предназначение этой силы заключается в обеспечении наиболее сильной защиты от атак на Стигию (смотри пример Хроники в Море Теней для дополнительных деталей использования этой силы).

•**Полное Изменение** — каждая маска трансформирует корпус носителя в физическое отображение Владыки Смерти, которому она принадлежит. Эта сила отражает изначальное желание Харона подчеркнуть превосходства системы над индивидуальной личностью, что стоит во главе этой системы. Таким образом, Владыка Смерти может быть заменен любым призраком, даже с такими деталями внешности как недостаток роста, длина ног или ширина рук.

•**Мгновенная Связь** — маски позволяют Владыкам Смерти связываться друг с другом на ментальном уровне, при условии согласия на это всех сторон. Эта способность не позволяет Владыкам Смерти читать мысли друг друга, но обеспечивает жизненно важные каналы сообщения во время атак на Стигию.

Шлем Душ

Данные «шлемы» в действительности выглядят как тонкие венцы из Стигийской стали, что одеваются на голову. Носитель Шлема Душ может на ментальном уровне связываться с Книгой Душ Легионов и просмотреть ее содержимое так, как оно представлено в Великой Библиотеке Стигии. Известно, что было создано лишь девять таких артефактов: один для Харона и по одному для каждого Владыки Смерти. Хотя они тщательно охраняются своими владельцами, ходят слухи, что один из Шлемов душ исчез — был украден во время Ренегатской атаки на Ониксовую Башню в 1500-ых (смотри Главу один для дополнительной информации о природе, устройстве и использования Шлема Душ).

Архетипы

Следующие Архетипы могут быть выбраны игроками для персонажей Иерархии с разрешения Рассказчика. Они также могут использоваться и для других типов персонажей.

Архетипы Психе

Аналитик

В вашей душе непреодолимое стремление понять мотивы, скрывающиеся за любым ходом действий. Вы беспрестанно ищете скрытые смыслы в словах тех, с кем вы общаетесь. Люди никогда не действуют без каких-либо мотивов, и вы испытываете дискомфорт пока не поймете какие причины кроются за их действиями. Вы знаете все причины по которым вы делаете то, что делаете и теперь вам необходимо расширить ваше понимание для того, чтобы охватить мотивы других.

— восстанавливайте пункт Силы Воли каждый раз, когда узнаете реальные цели казалось бы очевидных

ситуаций, или когда понимаете реальный смысл произнесенных кем-то слов.

Исследователь

Они говорят, что любопытство сгубило кошку, но вы уже мертвы, так что и терять вам нечего. Нечто новое, странное или незнакомое приводит вас в восторг. Хотя вы не лишены предосторожности, вы редко колеблетесь, чтобы пойти туда, где вы еще не были, или сделать то, что еще никогда не делали. Иногда это приводит к проблемам с более консервативными людьми, но также часто вы оказываетесь вознаграждены за вашу храбрость и инициативность.

— восстанавливайте пункт Силы Воли каждый раз когда совершаете важное открытие, исследуете новую территорию или испытываете новый опыт.

Прагматик

Только дураки верят в абсолютное добро, зло, правильное и неправильное. Целесообразность и выполнимость два ваших любимых слова. Вы всегда избираете наиболее разумный и практичный путь для завершения ваших целей. В большинстве случаев это означает кооперацию с сильными мира сего, но обычно вы находите несоответствия между допустимым и возможным. Для вас не только цель оправдывает средства, но и средства должны быть наиболее практичными для достижения цели.

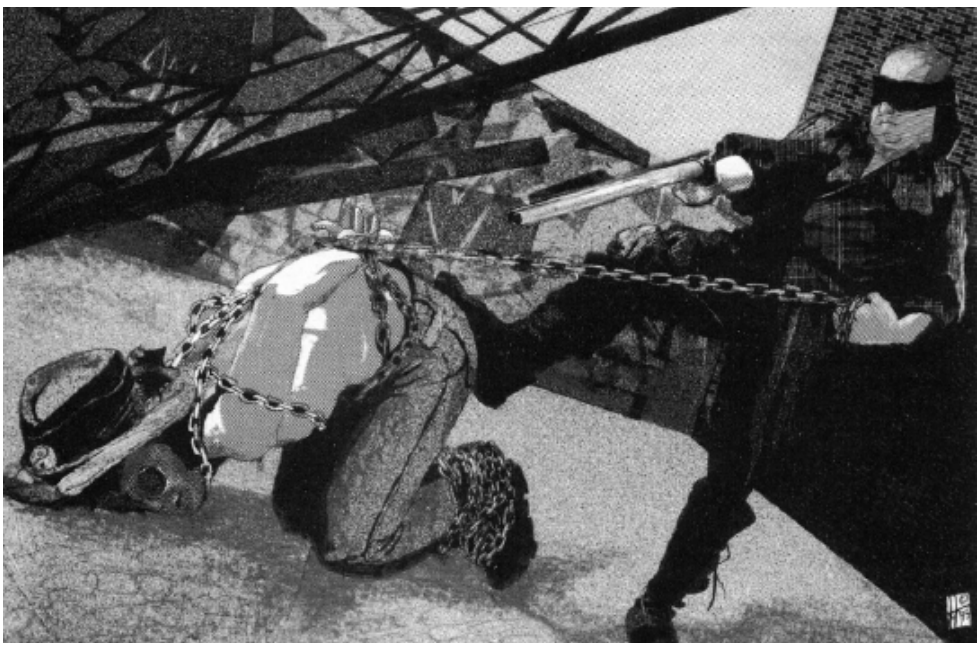
— восстанавливайте пункт Силы Воли когда вы можете идти к своим целям используя наиболее практичные и эффективные методы.

Архетипы Тени

Следующие Архетипы Тени созданы для того, чтобы вы подумали о новых направлениях, в которых может работать Тень. Рассказчик должен тщательно обдумать последствия введения новых Архетипов в игру и должен придумать Страдание, подходящее не только Тени, но и Психе. Смотрите Море теней для большей информации о том, как проходит Страдание.

Анархист

Эта Тень получает удовольствие от разжигания мятежа. Она законченный бунтарь, всегда готовая подорвать систему просто чтобы посмотреть как много хаоса это принесет. Правила созданы для того, чтобы их нарушать, авторитеты для того, чтобы их свергать, а законы для того, чтобы им не подчиняться. Анархист наслаждается запутыванием ситуаций, принуждением к непредсказуемому поведению и разрушением тщательно выстроенных планов. Разжигание мятежа и восстаний, саботаж важных операций и



усиление путаницы лишь пара из трюков, спрятанных в его рукаве.

Когда Анархист получает контроль, он пытается разрушить любой существующий порядок в группе используя бесчисленное число вероятных недоразумений. Эта Тень отказывается подчиняться закону и будет предпринимать попытки подбить остальных на тоже самое. Случайные акты жестокости и вандализма не все на что она способна. Она может взывать к обычно подавляемым чувствам обиды на руководителей и лидеров и пробуждать латентную жестокость своей Психе.

Инквизитор

Инквизитор постоянно пытается разнюхать темные секреты персонажа, используя уловки, принуждение и угрозы, чтобы вынудить к признанию (обычно публичному) в преступлениях, измене или вероломных мыслях и унизительных делах.

Если у персонажа есть какие-либо сомнения насчет Иерархии, Инквизитор вытащит эти сомнения на свет божий и продемонстрирует всему миру. Его методы безжалостны, его переполняет непреклонная решимость доказать, что персонаж в чем-то «виновен» — особенно если это что-то шокирует и приведет в ярость остальных.

Когда Инквизитор доминирует, он будет делать ровно тоже самое и с остальными. Он убежден что каждый вокруг предатель, Еретик, тайный Ренегат или саботажник. Он готов зайти настолько далеко, что даже обвинит известных чиновников Иерархии в измене, если выпадет такая возможность.

Мучитель

Мучитель преданный поклонник искусства причинения боли. У него сильные садистские наклонности и он наслаждается, видя чужие страдания, когда он демонстрирует весь свой арсенал пыток. Он предпочитает использовать персонажа как средство для причинения боли другим, но иногда прибегает к самоистязаниям. Эта очень опасная Тень, ведь ее действия часто влекут реальный урон Корпусу ее жертв. Зачастую тень оправдывает свое поведение необходимостью — такими как получение информации от пленника, пополнения запасов Пафоса от Невольника или даже члена Когорты персонажа — но иногда он признает, что причиняет боль другим, потому, что ему просто нравится это делать.

Когда Мучитель получает контроль, он пытается действовать согласно своему названию всеми возможными способами, от словесного оскорбления других, до причинения реальной физической боли. Зачастую эта Тень владеет Порочной Реликвией, которая связана с искусством пыток (кошка, средневековые тиски или похожие предметы).

Новые способности

Навыки

Переговоры

Данный навык позволяет призраку Иерархии сгладить потенциально конфликтную или проблемную ситуацию. В каждой группе всегда есть кто-то, кто обладает пониманием и навыками, необходимыми, чтобы свести противоборствующие стороны. Персонажи с высоким уровнем Переговоров незаменимы в предотвращении столкновений, организации перевозок между воюющими фракциями или в ведении переговоров по поводу освобождения заложников или пленников.

•Новичок: вы можете разрешить спор на детской площадке.

••Опытный: Вы обладаете достаточным пониманием того, как поддерживать мирные отношения с вашими друзьями.

•••Компетентный: Люди просят вас разрешить их проблемы.

••••Эксперт: Вы можете сколотить состояние как консультант по вопросам брака.

•••••Мастер: Вы можете разрешить Ирландскую проблему и Арабско-Израильский конфликт с помощью всего пары слов.

Используется: Гражданскими Администраторами, Кризисными Советниками, Дипломатами, Рекрутерами Иерархии, Чиновниками Некрополей, Профсоюзными Организаторами.

Специализации: Гражданско-правовые Споры, Ситуации Захвата Заложников, Межличностные Конфликты, Территориальные Споры, Войны.

Сеть контактов

Данная способность позволяет поддерживать список контактов и союзников и предоставляет знание где их можно завести. Персонажи, обладающие этим навыком, могут полагаться на опыт других, чтобы заполучить необходимую информацию. В отличие от дополнения Союзники или Контакты, данная способность заключается в умении свести людей, которые нуждаются друг в друге. Сеть Контактов это знание кого-то, кто знает кого-то, кто знает кого-то, кто знает того, кто...

Призраки с высокими уровнями навыками в Компьютерах могут совершить бросок Интеллекта+Сеть Контактов когда они онлайн, чтобы завести контакты в интернете.

•Новичок: ваша сеть включает людей живущих в одном с вами городе или Некрополе.

••Опытный: Вы часть профессиональной и социальной сети контактов региона.

•••Компетентный: ваша сеть контактов простира-

ется по всей нации и пересекает профессиональные связи.

••••Эксперт: ваша сеть контактов настолько широка, что политических границ больше не существует.

•••••Мастер: Ваши контакты включают таких существ как вампиры, оборотни, маги, подменыши и одна или две мумии.

Используется: Анакреонами, пользователи электронной доски объявлений, карьеристы Иерархии, политики, соц. организаторы, частные детективы.

Специализации: Специалисты в сфере эзотерики, Контакты в Иерархии, Интернет, Профессиональные контакты, Юридические контакты, Исследование связей.

Знания

Военная Тактика

Вы изучали (или возможно даже были частью) военные кампании в истории смертных и обладаете хорошим пониманием стратегии и тактики ведения войны. Вы знаете как лучше всего развернуть подразделения крупного масштаба и как отправить небольшой отряд в Бурю в поисках Спектров. Вы можете найти слабые места противника и воспользоваться этим по максимуму. Вы знаете как вести осадную войну, блицкриг маневры, продолжительные военные кампании и миссии по поиску и уничтожению. Вы способны вести командование на вражеской территории и восстановить порядок среди «коренных жителей». Это знание включает в себя как планирование боевых действий, так и принятие решений в пылу боя.

•Школьник: Вы закончили Вест Поинт.

••Студент: командир взвода.

•••Мастер: Генерал

••••Доктор: Эрвин Роммел

•••••Ученый: Александр Великий.

Используется: Повелители Цитадели, Эквитаи, Бывшие солдаты, военные историки, игроки в военные игры.

Специализации: наземные сражения, продолжительные кампании, ведение боевых действий верхом, оккупационные войска, осадная война, тактика маленьких подразделений.

Приключения в Иерархии

Не все, хотя и многие, приключения в Иерархии будут «миссиями» назначенными персонажам их руководителями. В конце концов, в отличие от большинства Ренегатов и Еретиков, у Иерархов есть работа, которую надо делать и обязанности по защите законопослушных граждан Стигии и Земель Теней. Любая продолжающаяся хроника Иерархии может включать в себя смесь из назначаемых заданий и более ориентированных на персонажей приключений. Помните, что персонажи Иерархии не просто шестеренки в машине, у них есть собственные цели, страхи и надежды.

•Охота за сокровищем

Распространяются слухи о точном местоположении Шлема Душ, исчезнувшего после печально известной атаки Ренегатов на Ониксовую Башню. Персонажи, принадлежащие к элитному патрулю Иерархии должны расследовать эти слухи и, если им повезет, вернуть утраченный артефакт.

•Миссия сопровождения

В Землях Теней был пойман важный Еретик или Ренегат. Персонажи были выбраны для сопровождения пленника в целости и безопасности в Стигию, на суд. Вместе с этим, союзники пленного могут устроить засаду на патруль, в попытке спасти его, а атака Спектров может привести к побегу пленника (таким образом отряду придется гнаться за ним в Буре или в незнакомом Некрополе), или же сам пленник может попытаться склонить персонажей на свою сторону.

•Запутанная ситуация

Будучи членами одного Легиона размещенного в Стигии, персонажи оказываются вовлечены в схему, организованную их Владыкой Смерти против своего соперника. История требует от призраков Иерархии участвовать в саботаже и прочей подрывной деятельности и приложить все усилия к тому, чтобы избежать поимки — и скрыть факт того, что в этих действиях участвуют их начальники.

•Лучшая защита

Персонажи, группа лоялистов Иерархии, узнала часть разрушительной информации о Владыке Смерти или один из темных секретов Иерархии. Это может быть правда о лагерях перепрограмирования, заговор против Владыки Смерти или что-то подобное. Они должны решить что делать с этой информацией и к кому с ней обратиться. Стрелки часов неумолимо бегут вперед и это лишь добавляет напряжения. Это может привести к очень сложному выбору для персонажей, если чья-то вера пошатнется от этого откровения или Владыка Смерти, о котором идет речь, не слишком нравится персонажу.

•Болтун – находка для шпиона

Члены свиты Владыки Смерти (персонажи) услышали конфиденциальную информацию о своем дворе на площадях Агоры. Только член свиты мог знать такие вещи, но кто проболтался на Агоре? И что более важно, зачем? Как наиболее доверенным членам свиты им поручили найти опасного сплетника. Им может оказаться любой и персонажи должны быть очень осторожными в этой рискованной охоте.