

Великий Воин

Фактически это человек, который прожил свою жизнь «Средне». То есть, его «Светлые» и «Тёмные» деяния компенсируют друг друга. После смерти такой человек появляется в каком-то населённом пункте (необязательно родном). Его воспоминания стираются, у окружавших его при жизни людей — тоже. Иными словами, Воин сохраняет свои познания и навыки, но не помнит, как он их получил. В редких случаях память частично сохраняется, если, по мнению Покровителей, она каким-то образом поможет Воину.

После «возрождения» Великий воин (как правило, поздней ночью) оказывается недалеко от населённого пункта.

Каждому Великому воину даётся одна жизнь. Если Воин погиб и баланс его Светлой и Тёмной сторон был нарушен — человек отправляется в качестве Праведной души в Рай или Грешной — в Ад, в противном случае он перерождается до определения чистоты. Есть отдельная группа ВВ — Избранные. О них ниже.

Избранный Великий Воин

Человек, ставший Великим Воином по желанию одного из Покровителей. Он будет перерождаться бесконечно долго, пока у Покровителя Воина не кончится терпение или пока тот верен своему делу. В редких случаях при становлении Избранный ВВ получает различные бонусы (улучшение физических параметров или оружия, новые способности и прочее), в особых Воин сам просит о чём-то.

Кладбищенский Зверь

Появляется, как следует из названия, на кладбище населённого пункта, рядом с которым оказался новый ВВ. Есть 5 условных, потому не имеющих имени, «стадий» эволюции КЗ.

1. Высотой в среднем до 3 метров. Имеет тело из земли, деревянный крест (в редких случаях и вовсе без него), броня (как правило, наплечники и нижняя часть торса) из дерева.

2. Высотой в среднем до 5 метров. Тело из земли, деревянный крест, бронёй из дерева обычно не защищены локти, колени, ладони и стопы, реже недостаёт чего-то ещё. Некоторые части тела могут быть защищены могильными плитами.

3. Высотой в среднем 7 метров. Тело из земли, деревянный (реже со вставками металла) крест, почти вся броня каменная.

4. Высотой в среднем 10 метров. Тело из земли с каменными вставками. Крест с металлическими лезвиями (могут быть ещё вставки металла), броня полностью каменная (могут быть металлические фрагменты).

5. Высотой 13 и выше метров. Каменное тело, цельнометаллический крест, броня из металла. Появляется очень редко даже в крупных и развитых городах, в мелких селениях не встречается вовсе.

В игре имеет четыре атаки: удар крестом с основной руки, толчок крестом с дополнительной руки, удар крестом с замахом из-за головы (**фактически морталка**) и удар ногой.

Когда ВВ сталкивается с КЗ, исход битвы один из трёх:

1. КЗ повержен. В этом случае ВВ проходит своё первое испытание и встаёт на путь под кратким названием: «Исполни долг или умри».

2. Великий Воин погиб, но в населённом пункте есть человек, способный одолеть КЗ (крайне редко) — в этом случае титул ВВ негласно переходит к тому человеку и он идёт побеждать КЗ.

3. Великий Воин не смог победить КЗ и кандидатов на эту должность нет — КЗ попросту исчезает, всем очевидцам и опосредованным слушателям стирается воспоминание об инциденте.

Страх и Ужас, Великие Братья

Изначально были вторым по величине осколком Древнего. Из-за нестабильности распались на две части. Внешне представляют собой чёрные тела с четырьмя руками высотой 6 метров. Страх держит в правой верхней руке фонарь и держит впереди на уровне выше головы. Ужас же имеет в каждой руке по короткому мечу с изогнутым лезвием. Пока Страх медленно передвигается (так, что фонарь даже не качается), Ужас стремительно перемещается в тумане. Фактически туман — это параллельный мир, в котором Великие Братья подвержены законам физики (в обычном мире они бесплотны). Однако, будучи непосредственно частями Древнего, обычное оружие не способно им нанести существенный вред. Они слепы, но очень хорошо слышат.

Было дело, они пытались захватить в свой мир Пейна. Тот был схвачен Страхом, но нашёл в себе силы ударить с разворота того по голове тыльной стороной мечей, отчего Страх припал на колени, выпустил обидчика — и видение закончилось. С тех пор Братья неизвестным образом научились чувствовать ауру Древнего оружия.

Основные атаки: у Страха - нет. У Ужаса — быстрые удары ножами.

Особый приём: Когда страх включает фонарь, все, увидевшие его свет, переносятся в туманный мир. Покинуть его возможно лишь нанеся урон одному из Братьев. Ужас же не имеет особых атак.

Хамелеон, он же Царь зверей

Является единственным демоном-предателем (ни за что обвинённым в этом). Бывший Слабый Высший демон умел превращаться во всех, кого видел до этого, перенимая их облик, сильные и слабые стороны, способности и даже голос. Что забавно, он всегда побеждал, и никто не мог объяснить, почему.

Всё просто: каждый раз при «перевоплощении» Хамелеон незначительно усиливался, из-за чего он имел крохотный перевес в бою в свою сторону. Он мог победить кого-то, превратившись в кого-то более сильного, но из принципа решил драться только «на равных».

Так он решил бросить вызов Первому (это был банальный интерес, так как Праздность в своём боевом состоянии по скорости немногим уступает Пятому). В ходе долгой битвы Хамелеон победил. Однако он не учёл побочных эффектов от превращения: он на протяжении суток не может вернуться в первоначальный вид. И, копируя кого-то, он перенимает даже ауру. Поэтому, когда Хамелеон вернулся в Ад, его доводы были недостаточно убедительными для сотоварищей. Так Хамелеона объявили ренегатом и переместили в непроходимые джунгли, где демон очень долгое время жил в окружении зверей, за что и получил второе имя. К появлению главного героя умудряется выйти из своего места заключения и просит убить его. У игрока нет выбора.

Иллюзионист

Он же Фокусник, он же Коллекционер, Собиратель или Ловец душ. Сильный Высший демон. На момент первой возможной встречи с ним является последним из «Непокорённых» или, по-другому, «Потерянных». Может переместиться в Ад самостоятельно, но хочет, чтобы кто-то победил его (со времён ВР прошло 40+ лет и этого не случилось до сих пор). Ростом 177 см, представляет собой мужчину в изящном разноцветном костюме с тростью и шляпой с небольшими полями. Трость с лезвием и длинной рукоятью может использоваться как меч с дубинкой или тонфа. Один конец рукояти оканчивается жалом скорпиона, а другой — маской чумного доктора. На большом пальце левой руки имеет Печать Собирателя — клеймо, позволяющее проводить особый ритуал.

Также вооружён пятью картами и по совместительству дымовыми шашками. Технически внутри них галлюциногенный газ чёрного цвета. Умеет призывать полноценных и независимых клонов, которых использует на концертах в качестве дублёров и музыкантов, а в бою — как настоящих воинов.

Во время Великого Разлома сражался в первых рядах. Вместе с **Эхом** дрался против сотни железнровольцев, а после смерти союзника переместился в Рай и устроил настоящий погром, необъяснимым образом призвав из Ада **Короля костяных пауков** и с его помощью выпустив **Мортиру**. В тот день несколько тысяч демонов было очищено, ещё столько же сбежало. Однако по всему миру равномерно растеклось ещё 852 демона разной силы. Узнав о поражении, они объявили свою войну, в результате которой погибли тысячи людей и сотни ангелов. Однако объединёнными силами Паладина, пробуждённого раньше всех из Четвёртого и их учеников почти все «Потерянные» были истреблены (потому что не смогли придти к единой цели и спланировать свои действия), остались лишь трое. Однако когда несколько демонов подошли к «гробу» Иллюзиониста и решили открыть, он был плотно закрыт изнутри. Фокусник почувствовал это и сделал удар локтем по ближайшей стене. В Аду же это был удар по стенке гроба, который был, как ни странно, отчётливо слышен. Так все поняли, что он жив, но не могли в это поверить.

Однажды при прогулке по нашему миру демону показалось, что его трость что-то пилит. При пристальном рассмотрении он смог прочитать фразу: «Ты — последний». В ответ Иллюзионист пару раз постучал пальцами по трости. После этого два года о нём никто не слышал.

От внезапной новости содрогнулся весь Рай. Ночью был убит лидер одного из небольших государств вместе со своей охраной из пяти ангелов, включая двух железнровольцев, а также десятками дворцовой стражи. На лбу главы его же кровью нацарапано «Это сделал Я». С этого момента и до начала событий игры Иллюзионист уже 30 лет единственный в списке: «Найти и уничтожить», что его лишь забавляет. Ежедневно фокусник меняет свой внешний облик, чтобы не быть узнанным, перемещается по ночам и даёт представления в разных городах. Печально известен номером с исчезновением. Одного из зрителей закрывают одеялом, а потом из-под места в зале вылезает его копия и временно заменяет оригинал. А через пару дней обращается в пыль. Где находится настоящий человек — никто не знает. Кто-то списывает это на карманное измерение, где все пленники попросту умирают от голода; некоторые думают, что все добровольцы попадают в Ад.

Основные действия: броски карт зубьями вперёд, комбинации различных применений трости, профессиональное использование своих клонов.

Особый приём: «Сборщик душ». На лбу потерпевшего поражение противника рисуется узор, в который затем вдавливается клеймо. Теперь враг будет под контролем демона, пока он сам не снимет печать или пока он или подконтрольный враг не будет повержен.

Крик Пустоты: Mine! Позволяет на время захватить контроль над разумом человека или животного, обойдя ритуал. Достаточно лишь прикоснуться к его лицу ладонью. Не работает на железнотельцах.

Интересные факты:

1. Для поиска Иллюзиониста специальное подразделение «Ауровидящие» было численно расширено в три раза. Каждый его боец способен почувствовать тёмную энергию на определённом расстоянии и без труда вычислить её источник. На практике оказало большую поддержку в борьбе с Консервами.

2. Собираетел душ зовёт Хрупкого Лотоса «Посмертной сестрой» с подачи ЦД, удивившегося, что Сильный Высший демон и один из сильнейших капитанов Пятого умерли с разницей всего в несколько секунд.

Чемпион Императора

Один из немногих обладателей тяжёлой брони. Первый человек, которому удалось победить КЗ вместо Великого Воина. Тогда ему был 21 год, он был с одной алебардой и полон сил. После победы твёрдо решил бросить дело косаря и стать верным защитником своей Родины. Долгая и безукоризненная служба возвысили бойца до занимаемой ныне должности. Сейчас же, высотой в броне 2,02 метра, он вооружён алебардой, сделанной Пейном (на высоком уровне сложности в левой руке или на спине носит щит). Правша. Выделялся с детства огромной выносливостью. Военачальник армии Империи, располагает личной гвардией из шести самых сильных воинов, является телохранителем Императора. Броня несимметрична из-за увеличенного левого наплечника.

Узнал о Великом Разломе одним из первых. Лично за считанные часы организовал эвакуацию населения, контролировал все линии защиты. Лично перенёс во фронт усиленные и даже новые двойные баллисты, а затем сражался в первых рядах наравне с Императором, гвардией и даже капитанами четвёртого ангельского войска. На момент тех событий ему был 31 год.

Охраняет коридор в тронный зал. По его бокам расположены комнаты личной гвардии. Пусть и кажется седым — не стоит считать его слабым. К 73 годам он не растерял свой пыл и до сих пор выполняет свой долг.

Основные атаки: размашистые удары алебардой (на высокой сложности добавляется оглушение щитом).

Особый приём: замах алебардой с разбега, затем с разворота и, наконец, с прыжка (моргалка).

Император

С детства учился искусству боя на мече и добился больших высот в этом. Преуспел в тактике, активно увлекался историей и литературой. В 16 лет вступил на престол. Отец прославился своей мирной и эффективной политикой. При нём в Империи произошёл прежде невиданный подъём почти во всех областях. Искусство, военное дело, ремёсла, торговля, экономика — везде был замечен существенный прорыв. Не мудрено, что от правления сына ожидалось схожие результаты. Новый Император не подвёл, однако он вёл более агрессивную политику в отношении захвата территорий.

На момент Великого Разлома ему было 25 лет. Император был горяч в дуэлях и ещё не имел в арсенале магии. Несмотря на просьбу Чемпиона отсидеться в стороне или хотя бы со своим народом, тот ответил: «Друг мой, я знаю тебя почти половину своей жизни. Если нам

суждено погибнуть сегодня от рук демонов, мы погибнем. А затем мы возродимся и продолжим карать их, будучи бессмертными», а затем начал организовывать защиту. Лично отправил в Ад пару десятков средних демонов, почти 80 малых и даже успешно противостоял Эху, пока в бой не вступили железнотельцы.

Стал известен тем, что за мирное время совершил путешествия почти во все остальные страны. В одной из них он получил внушительный подарок: броню, новый меч, по прочности не уступающий крепостной стене, а также несколько свитков магии огня. Император (как и все) не знал, что шлем был Древней Демонической реликвией, в который был заперт малый высший демон, затуманивающий рассудок владельца.

К началу сюжета игры ему почти 67 лет. В отличие от Чемпиона, он уже истратил свой боевой запал. Однако за свою долгую жизнь осознал, что каждый его удар должен быть максимально выверенным и эффективным, а также стал сильным огненным магом и лично зачаровал свою катану на Огонь IV с возможностью временного усиления до невозможной VI степени.

Обычные атаки: редкие, с трудом блокируемые и не способные к отклонениям удары катаной. Намного чаще Император выпускает огонь из своих рук. Редко наступает на противника первым, обычно ждёт, пока тот ошибётся.

Особый приём: «Стена огня». Окружает врага огненной стеной, которая через время смыкается. Обычный человек не способен с тяжёлыми ожогами продолжать битву.

Интересный факт: в случае выбора главным героем пути Тьмы если в процессе боя с Пятым Пейн погиб и гг выберет мечи Пейна, после победы над Шестым есть вероятность, что Император, став новым Шестым и взяв в руки Древнее Оружие Пятого, даст нам бой. И, поверьте, вы пожалеете, что выбрали этот путь. В любом случае оружие Пятого, когда гг возьмёт его в руки, просто испарится, потому что Древнее Оружие Света не создано с целью убивать своих же.

Колючий лес

Особое, в некотором роде мистическое место. Деревья в этом лесу покрыты частыми и мелкими шипами. Казалось бы, он должен отталкивать от себя людей, но его древесина считается одной из самых прочных в имперских владениях. Каждое спиленное дерево подвергается долгой чистке от шипов, а затем происходит его обработка. Иметь мебель, элемент декора или хотя бы рукоять топора из того леса — честь для многих, ведь за каждым срубленным деревом оттуда стоят жизни десятков людей. Этот лес имеет несколько легенд, и о них ниже:

1. О трёх волках, которые постоянно рыскают по лесу в поисках добычи и регулярно убивают зазевавшихся лесорубов.

2. О случайности леса. Перед каждым вошедшим в лес его дороги и тропы меняют свою траекторию. Сохраняется Лес лишь на 5 метров вокруг каждого, кто там находится, а также на 10 метров вокруг его двух входов. Поэтому каждый раз, когда лесорубы Империи собираются на дело, они отправляются компанией из 10-12 человек. Четверо сидят у входа, остальные на некотором расстоянии от него вырубает деревья, затем считают и переправляют.

3. Деревья в лесу через некоторое время отрастают заново.

Тёмная кукла

Внешне представляет собой гуманоида (назвать сие человеком сложно), при ближайшем рассмотрении которого можно заметить, что он весь состоит из тонких нитей. Реже марионетка похожа на своего создателя. Будучи неживым объектом, не подвержена эффектам кровотечения, отравления и страха, зато получает повышенный урон от огня и молнии. Передвигается медленнее и имеет куда меньшую подвижность в сравнении с людьми, что компенсируется высокой живучестью.

Обычные атаки: удары конечностями, иногда использование частей тела в качестве щупалец.

Особые умения: отсутствуют.

Двуликий Бог

Выглядит как длиннобородый седой старец, вооружённый двумя мечами П-образной формы. При появлении гг сидит у потухшего костра, скрестив ноги и положив мечи по бокам. После долгих разговоров (а они все обязательны) старец попросит убить его. На самом деле нужно продержаться 2/4/6 минут. Казалось бы, в чём подвох? При попытке ударить босса оружие пройдёт сквозь него. А вот его оружие по нам будет попадать, если от него не уворачиваться и не блокировать.

Основные действия: удары мечами. Также ДБ может объединить их и орудовать двусторонним мечом.

Особые умения: отсутствуют.

Путь Света

1. Элитные Демоны.

Одного факта, что в совокупности они находятся примерно на одном уровне силы, будет недостаточно. У них абсолютная огнеупорность, сильная защита от молнии, они не стареют, не болеют, а после «смерти» теряют часть своих сил и возрождаются через (различные) промежутки времени в своей изначальной форме.

Эхо

Рост 170 см, вес около 70кг. Может призвать до нескольких десятков и даже сотен своих двойников. Каждый, кто увидит хотя бы одного, будет подвержен иллюзии. Реальный мир резко сменяется худшими кошмарами. Вооружён несколькими метательными копьями и изогнутым кинжалом.

Во время Великого Разлома был очищен силами Железной Воли. Боеспособными из почти сотни ангелов остались 11. Ещё 28 были или тяжело ранены, или потеряли рассудок.

Основные атаки: колющие удары копьём, метание копья, режущие удары клинком. Всё это чередуется с призывом клонов и их танцами.

Расположение пентаграммы: на тыльной стороне левой ладони. Если она засветится — значит, сейчас появится новый клон.

Крик Пустоты: не использует по причине его опасности — может взорвать всех своих клонов — это может задеть союзников, да и при задействовании подразделения “Железная воля” его быстро обезвредят.

Интересные факты:

1. Эхо является единственным персонажем, у которого на каждый уровень сложности есть свой саундтрек.

2. Подразделение боевых ангелов «Железная Воля» было создано в основном для борьбы против Эха. Если один из них видит, как Эхо призывает клонов, он без проблем найдёт оригинального. Иначе потребуется время на уничтожение всех копий.

Тиран

Рост около 4 метров (387 см, если быть точным), вес примерно 250кг. Единственный носитель сверхтяжёлой брони. Обладает самой низкой скоростью передвижения в игре, что с лихвой компенсируется его физической силой и (да-да, не удивляйтесь) огневой мощью. Вооружён Древней Секирой, способен держать её в одной руке и проводить широкие размахи.

Во время Великого Разлома был очищен силами сотни самых быстрых ангелов. Боеспособными осталось 17.

Отсутствует возможность связно говорить, преимущественно во время боя рычит или орёт.

Основные атаки: различные удары секирой.

Особый удар: связан с исходным положением на арене. Появляется в трёх местах напротив игрока. Посередине арены, посередине между краем и центром арены и на другом конце. В последнем случае класс дистанции меняется на «Сверхдальний» и есть вероятность, что первой атакой Тирана будет выстрел лучом «энергии» из живота (**морталка**).

Расположение пентаграммы: на спине. Это основное уязвимое место. Если рисунок начал светиться — демон сделает рывок.

Крик Пустоты: усиливает удар минимум в 2 раза.

Скорбь, она же Пощада

Внешне представляет собой брюнетку с волосами чуть ниже плеч и ростом 1,8 метра, из спины которой торчат две металлических руки, из ладони каждой из которых по положению

пальцев вылетают и возвращаются обратно циркулярные пилы. Из брони на ней лишь перчатки с небольшими лезвиями, нагрудник и кованые сапоги.

Изначально вместо дополнительных рук с пилами у неё были пилы в основных руках и небольшие крылья. Отпочковалась от ВСа первой, потому была самой сильной изначально. Много времени проводила рядом с людьми, помогала им. И, как ни странно, влюбилась (что тогда было запрещено) в Паладина, который позже расщепит Серебряного Волка. За проявление чувств она должна была пройти три недели пути Очищения — постепенного уменьшения её сил, совмещённого с прохождением испытаний. Пощада была уверена, что её возлюбленный, узнав об этом, будет рвать и метать. Не вышло. Теперь она презирует воинов Света.

Во время Великого Разлома проходила путь Очищения, не могла присутствовать ни с одной из сторон. После окончания Очищения она предстала перед ЦД, получила новые оружие и броню и начала сражаться на стороне Тьмы. Во время боя преимущественно тихо плачет, реже воет. Сначала пик её активности приходился на полнолуние, однако после очищения он пропал.

Основные атаки: ОЧЕНЬ МНОГО движений с пилами. Под разными углами, с разворота, с неожиданными сменами направления полёта и обманными ударами.

Беспощадный режим: рассинхрон основных рук с дополнительными. Скорбь переводится в него только если увидит нас в Доспехах Паладина, найденных в особой секции Архива.

Расположение пентаграммы: на пилах.

Крик Пустоты: неизвестен.

Интересные факты:

1. Беспощадный режим не зря назван именно так. Это один из терминов, используемых боевыми ангелами, под которым подразумевается выход за рамки «обычного» боя в плане боевых навыков. Не выкладывание на полную мощность, а СВЕРХ возможностей.

2. Броня для Жалости появились одновременно с ней. Когда ЦД начал создавать ЭД, первым появился Потрошитель, а затем сотворились только руки и некоторые доспехи. Что могло пойти не так? ЦД — сверхсущество, он не может так просчитаться. Через десятки лет выяснилось, что всё так и должно было быть.

Серебряный Волк

Предстаёт перед нами в образе мужчины ростом примерно 195см, глазами цвета тёмного серебра и мускулистого телосложения. Владелец Древнего оружия — пары перчаток, сделанных в форме головы волка. Расчётливый тактик.

Во время Великого разлома был побеждён силами почти двух сотен ангелов, а затем расщеплён Паладином на трёх волков и отправлен в Колючий лес.

Основные атаки: удары руками, призывы подконтрольных волков, длиной по 1,5 метра каждый.

Особая атака: превращение на некоторое время в легкобронированного волка длиной 3,05 метра с серебристо-чёрной шерстью. В этом состоянии он способен преодолеть дистанцию в 65 метров одним рывком (в обычном состоянии 35), свободно ходить на двух лапах и видеть в полной темноте.

Беспощадный режим: увеличивает время состояния Волка, ускоряет движения и увеличивает число одновременно призываемых волков. Активируется при лицезрении главного героя в Доспехах Паладина.

Расположение пентаграммы: на груди посередине. При ударе по ней осуществляется превращение.

Крик пустоты: Time. Замедляет время вокруг Волка на некотором расстоянии.

Интересный факт: в случае перевода в режим Merciless Волк скажет нам: «So you wanna BAD TIME?», что отчасти является отсылкой к Сансу из Undertale. Переводится он только если увидит главного героя в доспехах Паладина.

Потрошитель

Мужчина, ростом 187см, владелец Древнего оружия — пары дубинок с лезвиями и рогами на другом конце, объединяющихся в шест с овалом в середине. Печально известен своим характером. Едкий маньяк-садист, который периодически впадает в боевой транс и становится от этого ещё быстрее. Во время Великого Разлома уничтожил Лучезарную Шестёрку полным составом. Был очищен Тёмным Кукловодом, за что не был в обиде. Способен уничтожить не только ударами дубинок и лучами, но словом. Он частенько говорит что-нибудь подстёгивающее противника, выводящее из равновесия.

Основные атаки: удары дубинками.

Особые приёмы:

1. Дубинки объединяются около кисти и вращаются, таким образом формируя щит. Также, пока одна рука крутит, из другой ладони вылетают сгустки, похожие на луч Тирана.
2. Направленный Рык Пустоты. Все, кто находится в некоторой области перед Потрошителем в момент применения, получают эффекты оглушения и страха.

Беспошадный режим: ускоряет движения.

Расположение пентаграммы: в левом глазу вместо зрачка. В отличие от остальных, у Потрошителя не всегда активация символа сходится с желанием активировать его. Основной бонус: увеличение скорости атаки и перемещения.

Крик Пустоты: развит в совершенстве. Любое слово может использоваться в качестве КП.

Интересный факт: при убийстве Merciless Волка Потрошитель скажет: «Now you'll see REAL bad time!» - и, поверь, месть этого парня за победу над всеми его «соратниками» будет страшна.

2. Люди, возвышенные до элитных демонов.

После Великого Разлома были нужны некоторые преобразования. Цепной Дракон исправил ситуацию, опосредованно направив к себе тройку людей, которые пришли к нему в поисках смысла жизни — и каждый обрёл, что хотел.

Берсерк

Мужчина 179 см ростом, вооружённый Демонической Реликвией — парой топоров с эффектом вампиризма, покрытый шрамами и воинственными узорами со всех сторон. Чемпион и бессменный руководитель Колизея, свирепый воин, воплощение агрессии. Сирота. Сбежал на территорию враждебного Империи государства. Зарабатывал на жизнь сначала карманными кражами, а, когда попался в руки стражи, смог дать отпор, избив пару человек самодельными кастетами. По местным законам его должны были казнить, однако приказ свыше обязал выдать броню и оружие новому солдату, так как близилась долгая война. За 10 лет сражений будущий Берсерк зарекомендовал себя как жестокий боец, профессиональный дуэлянт и даже как неплохой полководец. Было дело, он схлестнулся с Пейном и, что удивительно, они боролись на равных. После перемирия на несколько лет «Викинг» переселился в Империю, познакомился со Жнецом и Музыкантом. По официальной версии он был обвинён в предательстве и убит заговорщиками, на деле же трое друзей отдали себя Тьме и были щедро вознаграждены. Становится незначительно сильнее от любого проявления вооружённых стычек между людьми.

В отличие от своих друзей, у которых не было испытаний, Берсерк попал на Колизей — место, где ежедневно сотни погибших воинов, будучи воскресшими душами, без устали дрались друг с другом в одном большом круге. Победитель занимал почётное место в армии

тмы. Руководил всем созданный ЦД Бог Войны. Берсерк сразу понял, что от него хотят, и из 99 своих противников убил 43, пока не остался он и два его сослуживца, в пылу сражения убивших друг друга. Бог Войны был удивлён, однако большее удивление на его лице появилось, когда Берерк перерезал себе горло собственным топором. Он знал, что священное число Войны — это 4, потому что по форме похоже на топор. «Воин, который убьёт себя ради красивого совпадения — вот кто должен меня заменить здесь» - с этими словами Бог Войны воскресил Берсерка и улетел, растворившись потом в ЦД. Воскресший воин принципиально изменил правила проведения бойни. Теперь она проходила раз в неделю (иначе был риск, что души погибших кончатся и событие потеряет актуальность) и на неё мог попасть за небольшую плату любой желающий. Также были разрешены небольшие ставки на участников — поставившие на победителя делили между собой весь банк. Помимо этого была изменена структура арены: огромный круг был поделён на 11 секторов — круг, в два раза меньший радиусом, и 10 по бокам. Между основным сектором и каждым из боковых теперь стоят ворота высотой 3,5 метра и шириной 2 метра. Победитель в своём секторе может открыть ворота и начать обходить соседние отсеки, а может, наоборот, снять броню или оружие лучше с павших и ждать, отдыхая, пока к нему кто-нибудь придёт, думая, что все в секторе мертвы. Также сотоварищи (необязательно), оказавшиеся в одном секторе, могут объединиться и прорубаться через тонну металла вместе. Главное — остаться должен только один. А каким способом — не так важно. Также на случай, если два и больше последних бойцов не хотят убивать друг друга, будучи рядом друг с другом, или, наоборот, «умников», ожидающих по своим секторам, слишком много, были введены пара действий под общим названием «внезапная смерть».

1. Из земли медленно выходили шипы, равномерно покрывающие всю арену. В этом случае страдают бойцы со слабой подошвой или вовсе без обуви.

2. Земля понемногу начинает нагреваться. Эффект тот же. Хорош вопрос, кому сложнее: людям без брони вообще, у которых ноги будут серьёзно обожжены, или людям в тяжёлой броне, которые будут задыхаться от запаха пота и небольшого плавления доспехов.

3. Из стен на разной высоте (как раз против тех, кто любит отсидеться в стороне) начинают вылетать огненные стрелы. По желанию Берса последний выживший даже может ещё помучаться, уворачиваясь от града стрел, на потеху толпе.

Основные атаки: удары топорами.

Особые умения:

1. Берсерк может бросить свои топоры, используя их, как бумеранги. Вне зависимости, куда и как он переместится, топоры вернутся в руки.

2. «Второе дыхание». Когда у Берсерка остаётся меньше 30% здоровья, он начинает использовать Крик Пустоты, при этом бежать на противника и осыпать градом ударов.

Крик Пустоты: Die. Используется «с разгона». Нужно произнести 6 или 7 раз для активации, при дальнейших повторениях эффект усиливается. Основной бонус: повышение скорости атаки.

Жнец

В отличие от предыдущего, на удивление спокойный и отчасти даже самоуверенный юноша (по демоническим меркам внешности). Вооружён Демонической Реликвией — косой, а также пятью метательными ножами. Рост 2,1 метра, худощавого телосложения, но по силе может биться на равных с ЭД. Покрыт характерными узорами, основной цвет одежды — пепельный, с элементами различных оттенков красного. Основные элементы одежды: плащ-безрукавка с высоким воротником и кожаные ботинки. Личный телохранитель Хеллмьюза и Смотритель Ада. Ни одно крупное событие не проходит без его ведома или прямого участия. Лично разработал почти всё законодательство в Аду и урегулировал отношения между грешными душами и демонами.

Основные атаки: удары косой в сочетании с метанием ножей.

Особая атака: удар с разгона, к которому может добавиться удар с разворота (моргалка).

Крик Пустоты: не используется по причине опасности — фантомная увеличенная коса повторяет движения основной.

Адский музыкант

Ростом 1,82 метра, имеющий почти во всех элементах одежды шипы и чёрный цвет, является местным Сатаной. Сын лесоруба с детства любил мастерить всякое и в возрасте 20 лет сделал полноценный струнный инструмент, схожий внешне с гитарой. Когда появился Великий Воин в родном для Хела селе, на кладбище появился Зверь, который оказался слишком сильным, отчего Воин погиб. Второй раз за всю историю Зверь не исчез, и далёкий голос сказал юному музыканту: «Уничтожь Зверя. Теперь ты — Воин». Хел сел у входа на кладбище и начал играть. Долго, противно, пронзительно, так, что у монстра разорвалась голова. Затем музыкант пошёл по городам. Он искал единомышленников, играл на улицах, пока не нашёл Rain'a. Тот сделал ему настоящие металлические струны, выковал новый корпус. Так они и подружились. Через некоторое время их дороги разошлись. Пейн остался в столице, а Хел продолжил странствие. Встретил будущих Берсерка и Жнеца — и долго они шли по миру, пока однажды ночью не уснули и не оказались перед ЦД. Тот дал им занятие по душе. В Аду Хел завёл пару новых друзей, а именно слабого высшего демона Адского Барабанщика и Иллюзиониста.

Основные атаки: Испускание волн от гитары.

Особые приёмы: «Воскрешающий камень». Это особый артефакт, дающий владельцу вторую жизнь. Хел является Стражем Барьера — основного выхода из Ада, потому даже если он, Берсерк и Жнец потерпят поражение, музыкант сможет через пару секунд после этого восстать с прежними силами, забрав часть сил, забирающихся после «очистки» у своих товарищей, себе и дать отпор с ещё большей мощью.

Крик Пустоты: отсутствует ради усиления звуковых волн.

Интересный факт: в саундтреке Хела есть незначительно видоизменённая мелодия Тёмного Кукловода. Связано это с тем, что музыкант испытывал большие проблемы с новыми струнами, сделанными Пейном (при долгой игре пальцы сильно стирались и позже болели). Дарк отрезал немного своих нитей, которые теперь используются Хелом. На всякий случай был даже сделан дополнительный комплект. Поэтому в качестве благодарности Хел славит Кукловода в своей мелодии.

3. Боль.

Фактически самый сильный Великий Воин за всю историю.

До перерождения Пейн был сыном кузнеца (и в этом деле он преуспел). У него были жена, сын и два дома, в одном из которых он жил своей семьёй, а в другом - их предки. Однажды к нему в руки попала металлическая скоба внушительных размеров. Так Пейн решил обезопасить свою семью и решил выковать себе один меч, по форме похожий на прямоугольник, но одной стороны не полностью, а другой - почти полностью, подумав, что для двух не хватит материала. Однако после расчётов выяснилось, что хватит на оба и ещё останется немного. Неделью спустя мечи были готовы и положены в безопасное место вместе с остатками скобы на некоторое время. Через пару дней выяснилось, что предмет вернулся в свою изначальную форму. Кузнец стал экспериментировать со своим оружием. Нагревал его до ожидаемого плавления, затем резко охлаждал, даже устроился на день косильщиком сена — никакого эффекта. Мечи не тупились и не реагировали на температуры. Даже когда началась гроза и молния случайно попала в Пейна, он ничего не почувствовал, когда выставил над головой меч.

Однако омрачил дни семьи и опорочил её кормильца на долгое время один случай. Некто доложил, что Пейн сошёл с ума и убил свою семью. Никто не мог в это поверить, потому что он заслужил репутацию превосходного кузнеца, выковал десятки мечей и нагрудников для нужд Империи и даже новую алебарду Чемпиону Императора. Однако семеро легионеров были направлены в дом, где Пейн был один, потому что его семья отправилась в гости к родителям в другой дом и оставила его за работой. Приказ отряда был прост: «Найти. Обезвредить. Доставить в лечебницу». Пейн не знал, что на него устроили облаву, поэтому при появлении легионеров и начале их агрессивных действий он был вынужден дать бой.

После непродолжительного боя был сдержан двумя легионерами и подвержен процедуре «Успокоения»: принудительному вливанию в рот жидкости, состав которой должен временно заглушить работу мозга. Однако произошёл обратный эффект. Пейн впал в безумную ярость, схватил мечи и встал на путь геноцида стражи, чтобы дойти до Чемпиона Императора — единственного, кто мог выслушать и помочь. Перерезав сотню с лишним легионеров, Пейн ворвался в Тронный зал и просил убить его и найти и наказать людей, которые осмелились опорочить репутацию Героя Империи и вместо успокоительного дать страже концентрированный озверин. Примерно с этими словами Пейн всё это время полз на коленях до Чемпиона, пока не умер от остановки сердца в возрасте 28 лет.

На следующий день на территории Империи был объявлен траур. Семьям убитых была положена ежемесячная компенсация в течение 10 лет.

Похороны состоялись в 22:54 — именно в это время умер «великий кузнец, солдат и семьянин», как гласила надпись на плите. Мечи похоронили вместе с ним. Параллельно были организованы масштабные обыски. Клеветником оказался придворный врач, распознавший скверну в мечях. Он был найден через пять дней и казнён перед дворцовой площадью в 19:37 — время появления стражников в дверях родного дома погибшего, со слов соседей.

Всё это время Пейн наблюдал за происходящим в Чистилище. Ждал своей очереди. И когда он увидел сцену казни — он был поражён. Он умолял Цепного Дракона сделать Великим Воином. Был убит не тот человек! У врача был брат-близнец. Он и был казнён лично Чемпионом Императора. Всё, что попросил Пейн — это не стареть. Не путать с бессмертием. Однако ЦД дал намного больше. Например, цепи, намертво прикованные к рукам Пейна и имеющие способность менять свою длину. А ещё увеличенные в несколько раз скорость, ловкость и силу.

Многие были удивлены, увидев Кладбищенского Зверя, вылезшего прямо из земли. Единственная нетронутая могила была Пейновской. Ещё больше все были удивлены, когда он, как ни в чём ни бывало, вылез из гроба, схватился за оружие и начал кружить вокруг монстра, ломая броню и отрывая куски плоти, пока от Зверя почти ничего не осталось. Все думали, что теперь воскресший Воин остановится — этого не произошло. Случилось всё так, как планировал старый врач-колдун. В приступе слепой ярости Пейн убил своих жену и сына, что первые увидели появление Зверя и не покинули опасное место. Затем был убит сам лекарь.

С тех пор Пейн, отринутый всеми, сидит в своём, созданном ЦД, мирке, где вечная ночь, пустошь, посередине горит костёр, рядом с которым часто располагается его единственный обитатель, и трон—телепортер, сделанный из черепов Великих Воинов, решивших бросить вызов. Каждый раз, когда костёр начинает затухать, появляется новый путник, решивший бросить вызов. Ныне рост 191 см, не имеет брони, одежда преимущественно чёрного и светло-синего цветов. Имеет две маски на правую половину лица: печали и ярости. Пока надета первая, Пейн будет защищаться и получать урон, а при надевании второй начнёт его наносить. Печально известен своим безумным смехом и всегда натянутой улыбкой-оскалом. Левша.

Во время первой половины игры бросает вызов Шестому и побеждает. При входе главного героя в локацию: «Шипастый лес» слева доносится далёкий и истошный крик, а на половине пути к выходу раздаётся громкий, безудержный и страшный смех. В первом случае

Шестой использовал свою самую сильную атаку: «Молниеносный взгляд» - пока он смотрит на жертву, она ощущает разряд сотни тысяч молний одновременно, из-за чего через короткое время погибает. Это был первый случай, когда Пейну смогли нанести серьёзный урон и когда он молил ЦД сохранить жизнь, потому что всё, что хочет этот Великий Воин — погибнуть в честном бою. И умереть от магии молнии он попросту не мог себе позволить. Всё, что сказал в ответ ЦД: «Не выпускай мечи, пока он не устанет».

Очень долго терпел Пейн, пока не отключился на полминуты. За это время Шестой и сотни ангелов успели подлететь к, казалось бы, побеждённому козырю Тьмы. Нет. Не в этот раз. Пейн начал медленно вставать и понемногу смеяться. Затем смех становился всё громче, и, когда Пейн скрестил мечи, под звонкий и истеричный смех на нападавшего обрушился поток молний с силой, многократно превышающий изначальный. С таким зарядом даже Шестой не смог совладать и сгорел, затем сгорели и попавшие под горячую руку сотни ангелов, которые не успели улететь или не покинули место битвы из-за оцепенения от страха.

Во второй половине игры Пейн также сыграет свою роль. При выборе Пути Света после окончания походов игрока на Ад, выяснится, что Пятый вызвал Пейна на поединок и к нашему появлению на арене боя с Болью он отрубает Пятому голову. При выборе же Пути Тьмы Пейн вызовется помочь нам в бою с Пятым и Шестым. Основных причин две: эта пара намного сильнее первых четверых из ЛШ (при том, что Четвёртый по силе близок к Пятому, но его реально победить одному ГГ из-за недоразвитости силы), да и у Пятого с Пейном, можно сказать, личные счёты.

Основные действия: во время фазы защиты старается блокировать удары мечами и руками, во время фазы атаки наносит стремительные комбинации.

Особое умение: «Вернуть отправителю». Пейн владеет Древним Оружием (так как ЦД является плотью Древнего, а из звена ЦД сделаны мечи), поэтому оно способно поглотить эффекты от магии и зачарований. Пейн зачаровал мечи на Кровотечение IV, которым не пользуется в обычном бою. Если мы имеем почти любое зачарование из списка дебаффов и эффект сработает на Пейне, он теперь будет бить нас с этим же зачарованием.

Беспощадный режим: Как уже говорилось, Пейн хочет погибнуть в честном бою. Поэтому он переводится в Беспощадный режим в следующих случаях:

1. Игрок попал в противника из лука, не поговорив перед костром.
2. Игрок сел на трон-телепортер. Пейн не даст этого сделать.

Так Пейн перестаёт блокировать удары, но атакует в разы быстрее.

Крик Пустоты: вопреки многим теориям, отсутствует. Была версия со словом пустоты Rain, была ещё более безумная версия с Пустотным Смехом, который вызвал массовый неконтролируемый страх. Однако Пейн не является ни частью Древнего, ни сильным демоном или ангелом, поэтому в КП не может.

Интересные факты:

1. Если мы зачаруем оружие на Кровотечение V и его эффект активируется на Пейне (что сложно сделать с его вероятностью), он скажет: «Хотя бы где-то ты меня презвошёл». А если мы после этого проиграем бой, он скажет: «Но этого было недостаточно».

2. Если мы зачаруем оружие на Кровотечение ранга ниже V, то при первом срабатывании эффекта Пейн может сказать: «Решил меня победить моим же оружием?», а после смерти главного героя: «Не вышло в этот раз».

3. Если мы зачаруем оружие на молнию, при первом срабатывании эффекта Пейн скажет: «О, нет, опять вы за своё... ЭТО МЕНЯ НЕ УБЬЁТ!» - и после этого есть очень маленькая возможность получить поток молний в ответ. + С этого момента и до смерти главного героя зачарование на молнию бесполезно.

4. Если мы зачаруем оружие на отравление, при первом срабатывании эффекта Пейн скажет: «Один раз я уже умер от яда, знаешь ли».

5. Пейну закрыт вход в Рай. Второе такое существо — это Скорбь. Даже другие ЭД и Дарк могут спокойно войти в Рай, если имеют для этого веские причины и добрые намерения по отношению к его обитателям. Связано это, разумеется, с желанием Пейна найти свою смерть. И ему не важно, сколько противников будет пытаться убить его одновременно: десятки, сотни или даже сотни тысяч боевых ангелов. Теоретически если Пейн ворвётся в Рай, он сможет положить всех, за исключением, может быть, ВСа. Это понимают все, поэтому каждое покидание Пейном своего мира обсуждается с Покровителем.

6. Пейн является настоящим Двуликим Богом. И по факту старец, с которым главный герой беседует перед потухшим костром и который зовёт себя Двуликим Богом — это призрак Пейна. В таком виде Великий Воин умер бы своей смертью, чего не произошло.

4. Тёмный кукловод, он же Дарк.

Место, время и обстоятельства его рождения неизвестны. Однако можно с уверенностью сказать, что он был человеком. Подробности его жизни были вырезаны из Архива, однако он предстал перед ЦД после попытки утопиться. Так он стал первым учеником Абсолютной Тьмы. Всё, что сделал Учитель — это дал Дарку возможность управлять нитями (сделанными из полоски, срезанной со звена Дракона, которое после будет отдано Пейну), выходящими из его ладоней. Контролировать же своё оружие Дарк научился сам. Однажды он сделал своего клона, обучил его всему, что знал сам, и заставил уснуть до тех пор, пока сам Кукловод не умрёт. В этом случае клон вернётся к жизни, создаст своего клона, обучит его всему, что знает, и так далее. Таким образом, Дарк фактически обрёл бессмертие. Будучи при жизни неуравновешенным психически человеком, он научился контролировать себя, осознавая, что, стоит ему сойти с ума — и миру конец. Познакомился с Пейном во время появления последнего перед ЦД. С тех пор они идейные братья, готовые уничтожить весь мир друг за друга. Ростом 1,83 метра, одет в абсолютно чёрное.

Основные атаки: махи руками с нитями, создание Кукол.

Особые атаки: отсутствуют.

Крик Пустоты: Fight. Пока Дарк растягивает это слово, навык активен. На различных уровнях сложности из него выходят 2/4/8 полноценных копий ЦД. Так как Дарк не является частью Древнего сам по себе, он не должен уметь в КП, НО! Нити заменили мышцы и многие ткани Кукловода (что внешне не видно), поэтому он является производной Древнего и может использовать КП.

Беспощадный режим: активируется убийством Пейна. В этом случае все ограничения у Дарка пропадают и по сюжету он летит к ВСу, видит его с несколько обновленной Лучезарной шестёркой в одном месте и начинает месть.

5. Цепной Дракон, он же ЦД.

Самый большой осколок Древнего, является самым сильным существом в мире. Приходится ВСу родным братом. Для баланса между ними пришлось создать одному Лучезарную Семёрку, а другому — пятерых ЭД. Затем были созданы Древние Оружия. ВС создал меч и лук, а ЦД — 5 экземпляров. Так разрыв в силе между братьями был существенно уменьшен, но ЦД по-прежнему оставался сильнее. Сейчас представляет собой скорее змею длиной в 22 км, состоящую из толстых звеньев цепи. Общается со своими «детьми» при помощи телепатии. Несмотря на статус «Абсолютного Зла», как видно из историй Пейна, Дарка и демонической троицы, он хорошо относится к своим последователям.

Основные атаки: подразумеваются удары хвостом, но один такой удар способен уничтожить город.

Особые атаки: неизвестны.

Крик Пустоты: неизвестен.

6. Вариативные боссы.

Иллюзионист

Он встречается в первой половине игры. Есть два исхода первой встречи с ним: он переместится в другое место или погибнет. Первое может произойти, если провалить QTE. Но в этом случае он почувствует, что на его собратьев кто-то напал и придёт на помощь. При этом его характеристики будут теми же, что и в первой половине. В случае же победы над ним в первой половине (что сделать крайне трудно) — он обретёт физическую форму только через 20 лет после окончания событий игры.

Вулкан

В связи с законами Ада если число демонов определённого класса не максимально возможное, то вступить туда может любой желающий после получения половины голосов от представителей класса, куда он собирается вступить. Так как Серебряный Волк находился в трёх телах одновременно в Колючем лесу, в рядах Элитных демонов появился новичок — Вулкан.

Вообще он средний Высший демон, усиливающийся за счёт естественных пожаров и извержений вулканов, но большинством голосов его приняли (против был лишь Потрошитель. Он знал, что Волк рано или поздно вернётся, из-за чего отношения с Вулканом не срослись. Тем более, ЭД запрещено драться между собой). Если убить в Колючем лесу троих волков, то в Ад вернётся сам Элитный Демон. Будучи почти 40 лет за пределами Ада, он не знает нынешнего уклада вещей. Потрошитель объяснит суть происходящего, Волк даст бой Вулкану и победит с разгромным счётом 7:0 (Тиран и Эхо предлагали остановиться после 4:0, но Потрошитель, Берсерк и Хел настояли на продолжении унижения). В этом случае Волк и Потрошитель будут не такими агрессивными по отношению к игроку. В случае, если в Колючем лесу мы пробежим мимо Волков, мы будем биться с Потрошителем на стандартной сложности, и Вулканом (хотя, цитируя Потрошителя накануне битвы нового и настоящего ЭД: «Мы вообще-то демоны, нам наплевать на огонь. Кого он собрался побеждать?». Сложности битв примерно равны.

Основные атаки: удары руками и ногами, усиленными огнём, извержение огня из рук, метание шаров огня разного размера.

Особый приём: «Метеоритный дождь» - переносит противника на безопасное расстояние и начинает поливать направленным градом из метеоритов, завершает который огромный фаербол.

Крик пустоты: неизвестен.

Путь Тьмы

1. Первый (Праздность).

Внешне выглядящий на 20 лет, ростом 174 см, в костюме кремового цвета, всегда с бокалом красного сладкого вина в правой руке, закрытыми глазами и улыбкой на лице, этот парень является самым слабым из Лучезарной шестёрки. Со стороны может показаться, что он безопасен, однако это не совсем так. За спиной его бокал может превратиться в небольшой кинжал-бумеранг, который в сочетании с резкими выпадами и обманными ударами делает Праздность серьёзным противником для «тяжеловесов», не способных уследить за лезвиями. Вместе со своим небольшим войском обитает в Дворце счастья. Сидит в большом зале (на другом конце от входа) на троне большую часть времени и даже спит на нём. Многие в ангельском сообществе не одобряют такую низкую активность, однако при любой возможности, если хорошо попросить Первого, он ринется со своими воинами в бой без колебаний. Имеет в распоряжении 20 командиров, у каждого из которых 150 ангелов.

Обычные атаки: удары бумерангом и его броски.

Особая атака: «Цепь лезвий» – создаёт 6 копий основного кинжала и вращает их на некотором расстоянии вокруг себя. По желанию создателя кинжалы могут быть выпущены волной под разными углами и в любом направлении.

Интересный факт: как бы Первый ни старался выпить бокал, он всегда будет полон. Если его перевернуть — вино не выльется. Технически если Первый захочет, то сможет в процессе питья превратить бокал в кинжал и проткнуть себе горло и шею, от чего погибнет.

Слово Силы: отсутствует.

2. Второй (Опустошение).

Имеет самый низкий боевой потенциал в сравнении с остальными (странно, почему он не был заменён более сильным персонажем), зато является основным демотиватором противника. В огромном радиусе от себя распространяет эффект, действие которого можно описать как: «Внутренняя пустота», и чем враг ближе ко Второму, тем сильнее воздействие (не работает на животных). Также может вызвать страх у определённого живого существа. Второму достаточно посмотреть на кого-то, сконцентрироваться и сказать «Я тебя слышу». Никто не может объяснить, как это работает, но цель таким образом часто впадает в неконтролируемую панику (хотя все Элитные, почти треть Высших и редкие Средние Демоны не подвержены этой технике). Затем при приближении Второй может сказать уже попавшему под первую фазу: «Я тебя вижу». И, наконец, посмотрев прошедшему обе фазы врагу в глаза, сказать: «Я поймал тебя!» - и противник будет в оцепенении от страха смотреть, как его БУКВАЛЬНО разрывают на части. Был создан последним в Лучезарной Семёрке. Вооружён длинными когтями на четырёх пальцах обеих рук, что является его единственным средством атаки защиты. Также эффект страха может быть распространён по области фразой «Я не слышу ваших криков!».

Фактически не имеет дома. Странствует в нейтральной территории, кормит зверушек, для которых он безобиден, и иногда регулирует число хищников, если их слишком много. Обычно первым узнаёт о назревающей битве. Также не имеет воинов в своём подчинении, поэтому не ограничен в своих манёврах.

Обычные удары: махи когтями.

Особая техника: «Зыбучие пески». Создаёт область круглой формы и произвольного (как правило, огромного) радиуса, в пределах которой все объекты затягиваются вниз. Используется крайне редко и с осторожностью, так как в эту область могут попасть здания, невинные люди и даже союзники.

Слово Силы: отсутствует.

3. Третий (Крысолов, Крысобой, Охотник).

Один из нескольких учеников Паладина (лучший). Высотой в 186 см, вооружён двумя одноручными арбалетами и одним двуручным (личное оружие Паладина). Одноручные арбалеты стреляют кольями из дерева Колючего леса, двуручный — серебряными, благословлёнными ВСом. Также имеет в арсенале двузубец с лезвиями. Живёт со своей семьёй в столице Империи, будучи готовым защитить её.

Во время Великого Разлома вместе с наставником и семнадцатью учеников вырезал демонов. Основной их задачей была помощь legionерам успешно эвакуировать население. После окончания шестеро остались последним рубежом, остальные продолжили сражаться. В ходе сражения с Потрошителем Паладин был тяжело ранен, а Крысобой и несколько учеников, подняв тело, унесли ноги под прикрытием ещё троих (светлая память). После злополучного дня помогал учителю изготовить мощные артефакты для борьбы с демонами и уничтожить оставшихся на свободе демонов.

Однажды утром ученики нашли Паладина мёртвым. Они сначала впали в настоящую ярость, порывались направиться в Ад и начать новую бойню. Однако они не знали, кто именно убил их учителя. Некоторые считали, что Потрошитель решил закончить начатое; другие подумали на Иллюзиониста. Однако недалеко от правой руки учителя был обнаружен кинжал неизвестного происхождения. Несколько месяцев спустя выяснилось, что это кинжал для ритуала, результатом которого является «Окончательная смерть». Минуя Чистилище, подверженный процессу человек в образе сгустка Энергии отправляется к своему Покровителю, тем самым усиливая его. Крысобой последовал примеру своего учителя, однако оказался в Раю в качестве Праведной души и был сразу повышен до Третьего. Также является одиночкой в Раю, но имеет больше десятка учеников и регулярно помогает Четвёртому.

Основные атаки: выстрелы и удары арбалетами и двузубцем.

Особые приёмы: «Приманка Смерти». Используя флейту вблизи демона, Охотник призывает стаю крыс, состоящих из Энергии. Те, видя демона, могут начать или высасывать его Энергию, или, наоборот, самим присоединяться к его Энергии. В первом случае Демон, лишённый сил, теряет свою физическую оболочку; во втором же его может разорвать от невозможности контролировать такую силу. Также крысы могут призвать подкрепление, если определят, что враг силён, но победим, или уползти при виде слишком сильного противника (например, Потрошителя или Волка времён ВР). Также может быть применён на несколько целей.

4. Четвёртый (Одержимость).

Самый яркий последователь Высшего Света. Ведёт самый активный образ жизни из Шестёрки. Занимается организацией строительства и работы храмов во славу Создателя (в которых и живёт), поиском и ликвидацией «Консервов» (для распознавания ауры которых всегда носит особый золотой монокль, сделанный Паладином), а также принимает непосредственное участие в чистке Ада от слабых демонов. Вооружён двумя мечами с изогнутой рукоятью и бесконечным числом уменьшенных версий, вылетающих из рукавов Четвёртого. При росте в 186 см способен одним рывком покрыть 30 метров или прыгнуть вверх на 6 метров.

Носит пальто с расширяющимися книзу рукавами до колена платинового цвета с позолоченными краями, прочные штаны и грубые туфли той же палитры. Известен своей нетерпимостью к жителям Ада. Презирает грешников и рвётся в атаку первым, если в деле замешаны осквернители Высшего. Однако приходится терпеть, чтобы Апокалипсис не произошёл раньше времени. Имеет в личном составе 40 командиров, у каждого из которых по 200 ангелов, а также возглавляет особое подразделение «Ауровидящие». Изначально оно было численностью в 3 тысячи особо натренированных ангелов, после Великого Разлома было увеличено до 10 тысяч.

Во время ВРа бился в первых рядах. Больше того — когда Яд почти отрезал руку Четвёртому, тот сжал в зубах рукав с частью своей конечности и через боль с разложением продолжил сражаться и победил, а потом дал бой Потрошителю вместе с остальными членами ЛШ.

Основные атаки: удары мечами в сочетании с резкими движениями и бросками ножей. Также может орудовать импровизированными когтями или веерами из вышеупомянутых клинков.

Особые приёмы:

1. «Стимфалийская птица». Имея возможность ненадолго зависнуть в воздухе, Четвёртый подпрыгивает и с высоты с огромной скоростью осыпает врагов по области ножами, затем на бреющем полёте выкашивает оставшихся.

2. «Печать Очистителя». В поверженного демона втыкаются ножи, образующие форму пентаграммы. После вонзания последнего лезвия в центр символа все демонические силы запечатываются, а через 3 дня после окончания ритуала (если никто не вынет из демона хотя бы один клинок или он не сделает этого сам) демон обращается в прах.

Слово Силы: Литания Инквизитора.

Интересный факт: источником вдохновения для этого персонажа является Александр Андерсон из манги Hellsing.

5. Пятый (Гнев).

Рыцарь высотой в 199см в тяжёлой агрессивной броне (что не умаляет его скорости) преимущественно небесного, золотого и угольного цветов. Является единственным обладателем Древнего Оружия со стороны Света. Также носит на поясе книгу, содержащую ровно 333 пустых страницы. При её использовании из неё вылетают сотни страниц, однако она не пустеет. Обычно применяется Пятым для быстрого перемещения на большие расстояния или особого действия. Сам Артефакт был создан после Великого Разлома Паладином незадолго до его смерти.

Является ни больше ни меньше военачальником всей армии Света, а также тренером почти всех ангелов. Наверное, единственный, чьё высокое мнение о себе оправдано. При жизни был военным в третьем поколении. Обладает внушительной физической подготовкой благодаря упорным тренировкам с малых лет (эта легенда была создана намеренно, чтобы он мог ходить среди людей). Пересекался на поле боя с Берсерком и Пейном и заслужил дурную репутацию из-за жестокого отношения к пораженцам и дезертирам. Живёт в Раю в небольшом доме, основная часть которого — это тренировочный зал. Располагает сотней командиров, у каждого из которых на службе по 250 ангелов.

Основные атаки: разящие, чаще размашистые удары мечом.

Особые приёмы:

1. «Барьер». Формирует при помощи вылетающих из книги страниц вокруг Пятого, его союзников и соперников поблизости купол радиусом 10 метров (в условиях ограниченного пространства подстраивается под его края). Являясь Ангельским Артефактом, опасен в первую очередь для демонов. Все отродья Ада, оказавшиеся внутри барьера, не могут покинуть его никаким способом. Активируется при помощи фразы: «Священный артефакт, удержи демона, грешника и всякого врага Высшего Света до совершения праведной кары воинов Его!»

2. «Снятие ограничений». Наверное, вопрос: «Почему у Гнева броня голубого цвета?» более, чем очевиден. И вот ответ. Гнев почти всё время сдерживается, ведь в противном случае он рискует опуститься до уровня демона, не разбирающегося, кого нужно убить, а кого — нет. Однако этот навык позволяет выпустить весь боевой потенциал. Пятый читает Литанию Палача, в процессе этого основной цвет брони и меча меняется на кроваво-красный.

В этом состоянии броня Гнева становится неуязвимой как для обычного оружия, так и для Древнего.

Слово Силы: Литания Палача. Эффект уже описан.

Интересный факт: Пятый занимает не своё место. В совокупности он превосходит Шестого по боевой мощи, поэтому Гнев является самым сильным бойцом сил Света после Высшего.

Поразительный факт: Артефакт не помог Пятому в сражении с Пейном. Он знал, кто изготовил эту книгу, потому перешёл в Беспощадный режим сразу после огромной серии атак своего противника. Ответную комбинацию Пятый не пережил.

6. Шестой (Храбрость).

Самый настоящий повелитель молний. Небесная кара во плоти. Из брони имеет лишь наплечники, является первым железнотельцем. Рост 196 см. Способен призвать грозу, лишь разозлившись. Половина способностей Шестого завязана на молниях, призываемых с неба, потому он не спускается в Ад, чтобы не ограничиваться в бою. Живёт в Раю и не имеет предрасположенности ко сну. Возглавляет особое подразделение «Железная воля» численностью в три тысячи ангелов, которых лично тренирует, а также небольшое войско из 40 командиров, у каждого из которых в распоряжении 150 ангелов.

Несмотря на то, что Храбрость полностью оправдывает своё имя, история хранит единственный случай, когда Шестой потерял моральные устои. Это день, когда Пейн бросил вызов Громовержцу. Отказаться от боя значило признать, что Боль сильнее. А принять вызов значил «проиграть и отправиться в форме Энергии к ВСу». Внешне тревога была незаметна, но пульс у Шестого всё время до поединка был в два с половиной раза чаще, чем обычно. В принципе это объясняет, почему при появлении Пейна на поле битвы, Храбрость обрушился на оппонента со всей мощью. Итог известен.

Основные умения: удары молний в различных вариациях. Выпуск разрядов из рук, метание шаровых молний,

Особые навыки:

1. «Молниеносный взгляд». Суть была описана в третьей главе Пути Света.
2. «Сфера молний». Формирует вокруг Шестого сферу радиусом 1,1 метра. Фактически ни один демон не может пройти сквозь эту защиту. В свою очередь, даже касание щитом любого демона наносит последнему огромный урон.

Слово Силы: Thunder Power! Последний рубеж Шестого. Вокруг него появляются 6 ступок молний, который начинают вращаться вокруг своего призвателя с большой скоростью и со временем удаляться от него. Так от Шестого отходят 6 молниевых спиралей, выжигающих по огромной площади всё живое.

7. Высший Свет.

Древний, олицетворяющий собой абсолютное добро. Вооружён нагинатой, которой также может чертить различные символы. В основном теле ростом 2,5 метра. Фактически имеет рост 200 метров. Практически не имеет брони.

Основные действия: удары нагинатой. Также может призывать множество животных, людей и даже своих клонов из Энергии.

Особые техники:

1. «Ослабление» — символ после активации в полёте увеличивается в размерах. Все попавшие под него прибывают к земле и на время теряют способность двигаться.
2. «Печать Чистоты». Фактически Высший Свет научил этому Четвёртого. Но способность Высшего не имеет задержки участи Демона в три дня.
3. «Сфера Света». Специальный барьер, через который не может пробиться ни один тёмный объект, будь то даже ЦД.

4. «Луч смерти» — с лучом ВСа не сравнится даже луч Тирана. Этот луч в 80 раз толще, мощнее и практически не имеет ограничений на дальность. Сам факт наличия такого оружия пугает. Наверное, его использование приведёт к Концу времён.

Дополнение: числа о личном составе приведены на момент начала игры.

Расширенная Вселенная

1. С чего всё начиналось?

Давным-давно родилось существо, ныне называемое Древним. Он был в одиночестве и пустоте, пока, наконец, не распался на несколько частей. Из самой большой из них сформировался Цепной Дракон, вторая часть раскололась ещё на две примерно равных — из них появились Страх и Ужас, из третьей же появился Высший Свет.

Однако вторая часть разделилась далеко не сразу. За это время ВС и ЦД бросили вызов друг другу и во время поединка от них отлетали небольшие фрагменты разных размеров, из которых со временем сформировались звёзды, планеты и вся Вселенная, внешне по размерам схожая с известной игрокам.

Вскоре ВС и ЦД пришли к выводу, что они могут как создать Вселенную своим боем, так и уничтожить её, потому в созданной Галактике решено было сотворить жизнь. В качестве «эксперимента» была взята Земля. Дальше в принципе много общего с реальной Землёй. Динозавры, ледниковые периоды и, как итог, создание первых людей. ВС был уверен, что люди не будут враждовать друг с другом. Не тут-то было. Одни племена уничтожали других, другие развивались технически, третьи занимались охотой и кочевым скотоводством. Во многом благодаря Древним нынешние государства процветают и люди думают своей головой.

Затем были созданы Рай, предназначенный для людей, живших праведно, и Ад, для грешников. Первоначально они были одного размера, однако уже через пару сотен лет выяснилось, что грешников ГОРАЗДО больше. ВС пытался различными способами поставить людей на путь добра. Он создал с десятков людей, прозванных Пророками, и отправил в крупные цивилизации просвещать жителей об их прошлом, предназначении и призывать не совершать злых деяний. Многие Пророки были убиты, некоторых прогнали восвояси, и ВС решил прибегнуть к более радикальным методам - «природным» катаклизмам. Тогда десятки тысяч людей взмолились о пощаде, увидев надвигающиеся цунами, извержения вулканов и землетрясения. Как ни странно, это подействовало намного эффективнее. Появились первые церкви, религии, храмы по славу Древних и сотен разных Богов по всей планете, существование которых выдумали люди.

И всё бы хорошо, пока не начались войны на почве религии. Одни группы пытались доказать другим, чьи Боги сильнее, и начался бы хаос, не собери прадед Императора лидеров всех государств. Он попросил их подробно рассказать о своих богах, затем высказался сам: «Как вы заметили, многие божества у нас схожи. Но давайте будем честны: наши деды придумали это всё, чтобы ощущать защиту над головой. Есть Высший Свет, он — излучение добра. Есть Цепной Дракон — абсолютное зло. Даже Пророки не говорили о чём-то помимо их двоих. А теперь передайте мои слова остальным и прекратите бойню». С тех пор не было ни одной войны по религиозным причинам.

Затем для баланса сил ВСа и ЦД были созданы Элитные и некоторые высшие демоны и Лучезарная семёрка. Было заведено, что демоны усиливаются за счёт грешных душ, а ангелы — за счёт праведных, а также все черпают мощь из человеческих эмоций.

Потрошитель — становится сильнее от любых вооружённых стычек между людьми. Проще говоря, является демоном войны.

Серебряный Волк — покровитель охоты.

Тиран — от проявления чьей-то агрессивной доминации на других.

Эхо — от случаев обмана одними людьми других.

Праздность — от проявления людьми лени.

Опустошение — от впадения людей в депрессию.

Сила — от появления новых Праведных душ.

Одержимость — от поклонения людьми Высшему Свету.

Гнев — здесь всё понятно.

Храбрость — аналогично.

Пощада, она же **Прощение** — всё понятно.

Затем решено было создать Древнее Оружие. ВС создал меч и лук. ЦД создал секиру, перчатки с волчьими головами, объединяющиеся дубины с лезвиями, хлыст и магический посох. Баланс между Древними был достигнут.

Теперь о судьбе каждого из экземпляров.

Меч был найден Пятым быстрее всех. Он почувствовал, что он находится в непроходимых джунглях и полностью воткнул в камень. Разодрав все крылья, Пятый смог голыми руками раздробить камень и вытащить меч. Тут же камень обратился в стаю чёрных птиц, которые начали клевать Пятого, отчего тот впал в ярость, расправил крылья и начал неистово махать мечом, пока не перебил всех летунов. Затем прорубился через многочисленные лианы и деревья. После выхода его крылья превратились в тяжёлые доспехи. Это объясняет, почему в них Пятый может перемещаться со скоростью урагана.

Лук, стреляющий молниями, лежит на самой глубине Земли и охраняется десятью Сильными Высшими демонами в образе подводных тварей. Многие пытались добраться до него, но все были убиты демонами. Возможно, время ещё не пришло.

Посох находится за огромным числом замков и закопан под Древом Жизни в Раю. Достать его оттуда возможно только при полном уничтожении Рая, что считается Концом Времени. Поэтому даже лук реальнее заполучить.

Перчатки Волк должен был получить, сразившись с самым сильным Кладбищенским Зверем за всю историю (он был создан лично ВСом). Изначально ЭД был безоружен и должен был голыми руками пробить тяжёлые металлические доспехи и каменную плоть Зверя, что было очень тяжело сделать. Пока демон не увидел свои перчатки в глазах чудовища. Несколькими прыжками он оказался у головы врага и ударил со всех сил по щеке, от чего перчатки выпали из глазниц Зверя. А с ними пришла и победа.

Потрошитель почувствовал **дубинки** где-то на краю Ада. Когда он пришёл, тысячи грешных душ дрались попеременно с демонами за право обладания. Так вместе с оружием ЭД знатно пообедал.

Тиран должен был пройти испытание болотом. В его центре был островок, в который была воткнута **секира**. Однако Тиран не мог дойти до него в броне, тогда его безвозвратно затянет. Однако демон вышел из ситуации на удивление гениально. Он увидел несколько деревьев вокруг болота, вырвал два с корнем и размахивал ими перед собой, а при достаточном приближении к секире подтянул к себе дуплом.

Хлыстом завладел Средний Высший демон Погонщик, он же Надзиратель. Однако через несколько дней после этого он пропал. О его настоящей участи знают только Дарк и Серебряный Волк. На самом деле Дарк уничтожил Погонщика (не расщепил или очистил. Уничтожил, это намного сложнее), затем разделил Древнее оружие на, собственно, палку и верёвки. Палка была поделена пополам и отдана Волку (после того, как Волк вдавил палку в перчатку, она заменила текущую рукоять, а за счёт замены материала зубы у головы стали толще и сама маска — рельефнее), а верёвки были объединены несколькими нитями Дарка и был создан особый артефакт — Клубок. Всё, что он может — при касании жертвы опутать её без возможности выбраться. Не мудрено, что ЦД тоже прознал об этом и попросил Дарка отдать нитяной шар.

Турнир Света и Тьмы

Четвёртый, Пятый, Шестой и Седьмая в качестве дани прошлому бросили вызов четверым Элитным Демонам. Правила были следующие:

1. Без Древнего Оружия. Оно будет заменено на железную копию. То есть, все дерутся оружием из железа. Все в равных условиях.
2. Каждый поединок длится 15 минут. Победит тот, кто нанесёт более существенный урон врагу. За победу 1 балл, за ничью обоим бойцам по 0,5. Соответственно всего 16 очков может быть распределено.
3. Каждый из представителей Лучезарной Семёрки должен сразиться с каждым из ЭД.

По итогам турнира Пощада победила всех ЭД, получила 4 очка.

Потрошитель и Волк получили по 3 очка, проиграв только Пощаде.

Эхо проиграл Пятому, Шестому и Седьмой.

Тиран предлагал ничью Пятому, но после отказа победил, и проиграл 6 и 7.

Результаты по очкам:

Четвёртый 0	Эхо 1
Пятый 1	Тиран 2
Шестой 2	Волк 3
Седьмая 4	Потрошитель 3

Это при условии, что Тиран, Волк и Потрошитель на тот момент уже имели Древнее Оружие. Возможно, без первого правила Седьмая получила бы всего 3 очка, не победив Потрошителя, а остальные ангелы получили бы 0.

Великий Разлом

Значений у этого словосочетания несколько. В истории – самое масштабное событие за последнюю тысячу лет. Если вкратце: число грешников растёт катастрофически быстрее, чем число праведников, демоны уже пресытились их душами и хотят повеселиться (особенно элитные). Они начинают ломать барьер в разных частях Ада и в случае успеха буквально с улюлюканьем, рыками и прочими звуками вываливаются в мир людей. В плане устройства Ада Великий разлом — это непосредственно вход в Преисподнюю.

И вот перед главными воротами столицы Империи земля начала трястись. Это заметил ЧИ на обходе, десятки людей и сотни ангелов, наблюдавших сверху или рядом с людьми. Никто не знал, сколько у них осталось времени, но все понимали, что битва будет долгой и суровой. К стенам столицы были прикачены баллисты, началась эвакуация населения Столицы и передача послания в соседние города. В 10:14 разверзлась земля и из огромной дыры полезли все подряд. Грешные души и демоны всех цветов и уровней силы хлынули в разные стороны. Служители Света были уверены, что их появление испугает гостей из Преисподней, однако те были лишь рады внезапному приросту мяса. Так несколько людей и ангелов были заживо съедены, будучи загнанными в угол малыми демонами. Многие дома были сожжены или полностью уничтожены.

Каждому нашёлся противник. Личная гвардия Чемпиона Императора, Ауровидящие, Железная Воля, основные ангельские силы и даже простые граждане отбивали прорыв демонов бок о бок. Весть о происходящем прямо в Раю морально уничтожила всех. Первым почувствовал неладное Шестой, ощутив внезапный прилив сил, связанный с поломкой клетки Мортиры. Затем ангелы десятками стали обращаться в пыль, так как Мортира, найдя их гробы, начал нещадно расстреливать их. Пятые были вынуждены оставить своих товарищей и устранить погромщиков. Иллюзионист скрылся, остальные двое заговорщиков были уничтожены.

За время отсутствия основной боевой силы ангелы терпели поражение за поражением. Из ЭД остался только Потрошитель, ещё четыре с лишним тысячи демонов были живы. ЦД решил прибегнуть к последнему способу, приказав Дарку уничтожить всех тёмных в пределах Империи. Кукловод одним КП разорвал Потрошителя и половину близстоящих отродий Ада, после чего впал в долгую спячку. Многие создания Тьмы пустились бежать, а к тому времени подоспели Пятые и добились оставшихся. Но это был ещё не конец.

По итогам сражения в сообществе Рая пришли к выводу, что они очень слабы. Всего полегла половина боевых ангелов (на самом деле почти две трети), в том числе Лучезарная Шестёрка. Армия Первого была уничтожена полностью, почти вся Железная Воля пала, войско Четвёртого серьёзно пострадало, а Пятые, потеряв чуть больше четверти бойцов, закончили битву победой. Было решено усилить тренировки ангелов, расширить личный состав и создать несколько артефактов, которые могли бы помочь в нахождении и уничтожении демонов, чтобы ВР не произошёл снова.

Отчасти именно Лучезарной семёркой можно было объяснить, почему материков на планете именно столько же и почему после принуждённого ухода Пощады на её материке-защитнике Меритасе начали происходить необъяснимые прежде вещи. Именно там периодически возрождается культ Кровавого Ворона, Чёрный монах – выходец из тех же земель, да и оборотни с вампирами и прочей нечистью ошиваются в стране отступницы чаще, чем где-либо ещё.

Иерархия Ада

Есть 5 Элитных демонов — их вы уже знаете. Есть 40(50) Высших демонов, которые подразделяются на три категории: слабые, средние и сильные. Также есть 500 средних демонов и 5000 малых демонов.

Теперь нюансы:

1. Число средних и малых демонов примерное, так как после Великого Разлома еженедельно слабых демонов уничтожают. Также по нынешним законам для повышения ранга демоничества нужно всего лишь победить кого-то из нужного демону ранга. То есть, средний демон, победив слабого Высшего (в редких случаях даже среднего Высшего), занимает его место. Малый также может попытаться победить среднего, но происходит это ещё реже.

2. Собственно, почему 50? Это считаются те самые 10 демонов, которые охраняют Древний Лук на дне морском. Об их существовании были стёрты все упоминания, но в случае Апокалипсиса они покинут пост и выступят вместе с остальными. И по силе они будут во многом даже превосходить Элитных. Отчасти поэтому их с определённого времени не хотят тревожить, так как при поражении ЦД получит настолько много Энергии, что все Высшие демоны смогут достичь уровня тех десяти и произойдёт Конец Времени, ибо жители Ада захотят истребить своих давних врагов.

3. Опять же, разделению на три группы способствовало недовольство первых Высших демонов, которые считали себя сильнее новоявленных и требовали не приравнивать себя к ним. После же разделения даже они были разделены, но теперь всё честно.

4. Как уже известно, чем больше человек нагрешил в прошлой жизни, тем больше шанс, что он переродится в демона и он будет силён. Вроде некоторая вершина достигнута, однако далеко не все «чистые демоны» любят так называемых «выродков», поэтому последним приходится или заставлять себя уважать, или признать, что выше им продвинуться будет намного сложнее.

5. Изначально малых демонов было намного больше, тысяч 8-9. Многие из них были «Пустышками». Не имея источника силы, многие из них через время даже теряли физическую оболочку.

Интересный факт: многие полагают, что Фокусник когда-то был человеком. Он давал концерты, которые всегда кончались смертью дублёров, добровольцев, а иногда обвалом сцены и многочисленными смертями зрителей, и от всего этого будущий демон получал удовольствие. И однажды во время представления под завалами погиб он сам. А после возрождения он получил помощь от Эха, приняв от него в дар немного Энергии (собственно, поэтому Собиратель душ так силён). Спешу всех расстроить: это правда.

Теперь о самых известных демонах тоже следует поговорить, потому что многие будут интересны вам, а многие будут важны для дальнейшего рассказа.

Чёрный монах

Слабый Высший демон только из-за того, то его источник силы крайне специфичен и люди таким способом уже почти не умирают. Будучи человеком сотни две лет назад до событий игры, он из простого монаха возвысился до представителя церкви Высшего Света в небольшом селе. Однако вскоре церковь была серьёзно повреждена ураганом и бывший монах заставил прихожан ремонтировать её. Многие были забиты до смерти, многих раздавило под материалами, некоторые горбатились, не получая за это ничего. Также были случаи изнасилований после (а иногда и вместо) исповедований.

Всё списывалось на оборотня, обитающего в окрестностях (он правда был, но далеко не всё было сделано им). И всё бы закончилось плачевно, если бы не Судья, о котором речь пойдёт дальше. Он сначала убил оборотня, затем огласил приговор будущему Чёрному Монаху и привёл его в исполнение. За то, что десятки людей ломали спины, Судья вырвал у подсудимого позвоночник вместе с черепом, заменив кости деревяшками, валявшимся под рукой. Затем часть скелета была увеличена в размере и зафиксирована. Так был создан посох Монаха. Его невозможно сломать, а удар им может проломить голову. В таком виде монах

попал в Ад и стал высшим демоном. После возрождения деревяшки не только намертво встали на свои места, но даже срослись с другими костями и приняли форму настоящих костей (даже череп стал похож на человеческий). Также мышцы на ладонях исчезли, остались лишь кости. Носит чёрную мантию с капюшоном. Кто знает, стал бы монах более сильным демоном, если бы Судья не прервал его жизнь. Стал демоном после Великого Разлома и, находясь почти с другой стороны планеты, его тот день затронул меньше всего.

Основные действия: удары посохом.

Особые умения:

1. Создание небольших черепов из Энергии и использование их в качестве метательного оружия. Взрываются при касании цели.
2. По команде «Rise» призывает до 50 одновременно контролируемых воинов-скелетов.

Судья

Сильный Высший демон. Многими нелюбим из-за своего балансирования между добром и злом (было дело, он был в плохом настроении во время решения очередного спора и просто убил обоих его участников). Собственно, появился он из религиозного конфликта и усиливается за счёт различных ссор и скандалов. Без него не обходится ни один серьёзный конфликт в Аду. Во время Великого Разлома остался в Аду со знанием, что устроят некоторые демоны, оставшись без надзора. Лично в тот день перебил многих слабых и средних демонов, решивших устроить погром и захватить власть. Владеет одноручным топором, который при желании может увеличивать свою рукоять до пяти раз.

Обычные атаки: удары топором.

Особый приём: «Полировка». Судья прибавляет врага к плоскости, а затем резко увеличивает рукоять до максимума — и этот процесс повторяется до полного удовлетворения демона. Так, существо, прижатое незащищённой частью тела, будет тереться о плоскость и в некоторых случаях стирать себе кожу, мясо и кости.

Крик Пустоты: «Judgement». После произнесения из центра обушины топора вылетают 13 небольших шариков, которые взрываются после вылета всех снарядов и касания ими всеми целей. Так они разлетаются на медленные осколки, буквально раздирая тело тех, кому не повезло принять их в себя.

Интересный факт: Судья иногда пародирует Хеллмюза, «играя» на своём топоре, так как считает крики и мольбы о пощаде лучшей музыкой.

Адский барабанщик

Слабый Высший демон из-за низкого боевого потенциала. Внешне похож на мужчину в возрасте, играющего на подобии бонго, который может в сочетании с щелчками пальцев и хлопками имитировать десятки различных звуков. Основное свойство его инструмента — каждый, кто слышит его звук, ощущает его как в своей голове. Собственно, у многих чувствительных к звукам людей просто может взорваться голова от такого громкого и мощного звука. Отличается миролюбивым характером и был создан ЦД для развлечения всех остальных демонов. Предусмотрительно имеет непробиваемый барьер.

Основные атаки: музыку демона сложно назвать атакой (он просто играет), но, раз уж она может нанести вред — пусть будет. Однако он своей игрой поднимает других демонов на бой и усиливает их (кто-то становится быстрее, кто-то сильнее и так далее).

Особые умения: отсутствуют.

Мечтатель, он же Ловец снов

Сильный Высший демон, немного усиливающийся каждый раз, когда кому-то снится кошмар (нередко сам Ловец является его причиной). Оружие демона — меч без гарды и навершия, отношение длины лезвия к рукояти 1:1, длина в сумме 0,8 метра. Основной атрибут

— маска с улыбкой, направленной вниз (хотя демон часто улыбается под маской), и глазами в виде крестов. Нем, потому в Крик Пустоты не может. Печально известен тем, что, убив человека в его сне, жертва впадает в бессонницу, не теряя при этом чувства усталости. Единственный способ избавления от этого эффекта — физическая победа над демоном. Тогда все попавшие под воздействие приходят в норму. Однако почти все жертвы через пару недель сводили счёты с жизнью.

Во время Великого Разлома сразился с Шестым, но, отказавшись умирать, переместился на другую сторону Земли, зная, что там была глубокая ночь и люди ещё спали. После ВРа начал почти каждую ночь врываться в сны ровно трёх людей по всему миру, из-за чего его невозможно было отследить (даже ангелы не могли ничего сделать, когда жертва оказывалась в мире Ловца). Убит предпоследним из «Потерянных» силами Пятого. Барьер и Литания палача сделали своё дело.

По легенде первый человек, умерший во сне от страха, переродился в Аду и стал Сильным Высшим демоном, однако за что он стал таким мощным — никто объяснить не может, так как тот человек на поверку был праведной душой и попал в Рай. Основная версия - ЦД поделился Энергией для служителя тьмы.

Основные действия: удары мечом. Также, начертив мечом круг, создаёт портал, с помощью которого перемещается на большие дистанции и в мир снов.

Особый приём: «Искажение». Ловец намеренно даёт жертве возможность насладиться своими желаниями во сне, затем резко обращает в кошмар, в котором уснувший бежит в длинном коридоре к свету в конце. Избежать смерти можно, нужно проснуться или вспомнить, что это сон, и дать себе суперсилы. Не подвержены таким кошмарам лишь железнотельцы, однако были случаи, когда новички этого подразделения попадались в ловушку.

Интересный факт: в качестве первоисточника использовался Мечтатель из Devil may cry.

Яд

Сильный Высший демон полностью оправдывает своё имя. Усиливается за счёт отравляющих и отравляемых, попадающих в Ад. Кто знает, вдруг через 5-6 веков он станет таким сильным, что затмит Потрошителя. Выглядит как смесь человека и ящерицы. Мастерски владеет парой отравленных клинков.

Во время ВРа почти убил Четвёртого, но, ощутив безумную ярость врага, начал пропускать удары, а вовремя подоспевший Мясник оборвал пребывание Яда в мире людей. После Судного дня получил новую форму. Если раньше он был человеком с чешуёй рептилии и хвостом, то сейчас от прежнего тела осталась только верхняя половина, модифицированная парой рук, вылезаящих из туловища по желанию Яда. Нижняя же представляет собой длинный хвост с двумя шипами на конце. Также длинный ряд шипов красуется на спине демона.

Основные атаки: удары кинжалами; плевки кислотой, разъедающей дерево, тонкие слои металла и человеческие ткани. Также из раны, нанесённой демону, будет сочиться та же кислота, что Яд может использовать, пойдя в гущу врагов на таран, чтобы при касании их своими ранами наносить урон в ответ. Также после каждой своей смерти оставляет на месте большое пятно кислоты.

Особый приём: «Ядовитое облако». Вокруг себя в радиусе 10 метров выделяет токсин, схожий по своему действию с кислотой.

Кровавый Ворон

Один из немногих демонов, которого люди создавали умышленно. Дело было так: на родине Чёрного Монаха один человек решил создать культ Бога Крови. Вопреки ожиданиям

Четвёртого, в секту вступила почти тысяча людей. Всё, что они делали — пытались создать кровавого демона различными способами. Жестоко убивали жителей, рисовали их кровью различные узоры и даже целые предложения (как правило, «Кровь Богу крови»), пускали кровь себе и даже пили кровь десятков людей из специальной ритуальной чаши.

Так в пучине этого безумия появился Ворон. Самый, пожалуй, каноничный демон. Огромные крылья, длинные пальцы, мощные козлиные ноги, броня на бёдрах, плечах и торсе. Этот Слабый Высший демон усиливается за счёт того же, от чего он появился (хотя кровопускание использовалось даже в медицине). Культ был уничтожен силами Четвёртого, однако созданный демон дал отпор. С тех пор он пытается всеми силами вернуть своему имени былую славу.

Основные действия: удары булавой, использование крыльев в качестве щита. Также может превратиться в стаю воронов.

Особый приём: «Кровавый взрыв». Демон бросает капсулу алого цвета, которая при касании чего-либо взрывается. Кровь, вылетевшая из капсулы, со временем всасывается поверхностью, которого коснулась. Так любой человек, которого коснётся это месиво, рискует получить заражение крови. Что с ним случится дальше — никто не знает.

Интересный факт: прообразом этого демона является миниатюра Демон-принца из вселенной Warhammer 40000.

Оружейник

Средний Высший демон, покровитель кузнечного дела. Основная версия его появления — вместе с первым мечом сотворился и сам демон — делает его одним из самых старых. Когда демон был слаб, нельзя было смещать его в ранге. А когда стало можно — он стал достаточно сильным, чтобы защититься.

Незадолго до ВРа сдружился с Судьёй и в Судный День вместе с ним истреблял демонов-выскачек. Отрастил после тех событий ещё пару рук.

Основные действия: атаки созданным оружием.

Особые техники: собственно, создание оружия (технически это доставание из своего тела) посредством «рисовки» на себе различных узоров.

1. Двуручный меч. Символ — двойная улыбка вверх (указательный и безымянный), затем двойная сплошная перпендикулярно (указательный и средний) — рисуется на груди.

2. Пара обоюдоострых топоров. Символы рисуются на бёдрах — две улыбки вниз перпендикулярно ноге, затем одна линия от основания ноги вниз.

3. Двуручный молот — рисуется на правой ладони. две прямых линии перпендикулярно ей (средний палец левой руки находится на основании указательного пальца правой), затем одна линия от основания среднего пальца правой руки до основания ладони.

При создании сначала одного оружия, а затем другого, старое исчезает. Этот демон не стал Сильным Высшим только потому, что он не одинаково профессионально владеет всеми своими видами оружия.

Рой, он же Легион

Представьте себе пять-шесть сотен малых демонов, каким-то магическим образом умеющих объединяться в одного, и при этом он внешне похож на человека. Это — Рой. Сей Сильный Высший демон вооружён тяжёлым щитом и турнирным копьём с длинным изогнутым лезвием. И да, оба этих оружия состоят на 100% из Энергии и любой из содержащихся в них демонов может в бою покинуть своё место и наброситься на врага (веселья ради). Обладатель средней брони с элементами тяжёлой (наплечники, нагрудник и наголенники). Голос его звучит как сотня, различной громкости и тональности. Многие считают, что так поступила ЛШ, чтобы уменьшить число малых демонов, и что почти 600 отродий Ада не могут ужиться в одном теле (конфликт интересов и так далее), однако они все

выглядят абсолютно одинаково и имеют идеальные взаимоотношения. Во время Великого Разлома остались в Аду и захватили власть в нижнем правом городе, став полноценной и большой бандой демонов. Однако по просьбе Судьи сократил свои владения до четверти города.

Основные действия: различные удары копьём, оглушения щитом.

Особая техника: «Свора» — демоны одновременно набрасываются на одну цель, начиная ей заживо есть, забирая себе её Энергию.

Крик пустоты: «Unite!». Демоны объединяются в одного и некоторое время после этого Рой становится быстрее и сильнее, чем в обычное время.

Поглотитель, он же Хищная тьма

Этот Средний Высший демон является одним из немногих идейных последователей ЦД. Наглядно олицетворяет его философию: «Сколь бы ни был свет ярким, его можно задушить тьмой». В отличие от ангельского: «Какой бы густой ни была тьма, в ней всегда находится источник света». Усиливается за счёт поглощённых осветительных возможностей свечей, факелов и прочего. После этого их нельзя зажечь снова, кто бы ни старался. Дружит с Мечтателем.

Во время ВРа бился с Пятым, нанёс несколько сотен царапин, порезов и разрывов врагу, но сам получил существенные повреждения. Обнулится своей особой техникой.

Основные атаки: удары двойной кусаригамои. Также обладает Лунным клинком, который каждым ударом очерняет ауру противника и забирает часть жизненных сил (из-за него демон и был прозван Хищной Тьмой).

Особая техника: «Обнуление». Поглотитель — единственный демон, что может самоубиться не от КП. Весь свет, впитанный Хищной тьмой, покрывает тело своего «владельца», ослепляя всех в огромном радиусе. Всем ослеплённым прилетает в лицо кусаригама. Вернее, она обматывается своей цепью вокруг шеи каждого из них, а затем притягивает к демону. Так Тьма забирает с собой ещё нескольких противников и навсегда усиливается за счёт их Энергии. Пусть он потерял все накопленные бонусы от поглощённого света, но постоянный бонус он нарастил. Также может быть направлена на несколько определённых целей.

Мортира, он же Требушет

Средний Высший демон на самом деле долгое время был просто средним, который однажды вселился в мортиру, отчего получил своё прозвище. Разумную пушку решено было уничтожить, после чего на её месте появился демон с частично покрытым толстым слоем металла телом и разного размера отверстиями на ладонях, плечах, животе и спине. В сообществе ангелов решили повторить успех Искупителя, забыв, что он стал Светлым добровольно.

Мортиру пытались задобрить, запугать, поставить его на грань между жизнью и смертью — ничего не помогало. Было решено запереть его в особой клетке. Сначала прибегли к помощи ВСа. Тот заключил демона в особой сфере света, непроходимой для демонов. Однако на следующий день Требушет легко сбежал, не являясь «чистым» демоном. Он разбежался и металлическими частями прошёл сквозь барьер, отчего умер. Однако через время между ними начала появляться плоть демона и ещё через час Мортира вернулся в изначальный вид. Попытался бежать, был пойман и посажен в клетку Айсберга. Она лишила того четверти сил, настолько она была прочна, но так демон гарантированно не мог сбежать.

Через какое-то время он с помощью Иллюзиониста сбежал из клетки, но был убит. После воскрешения в Аду разжился десятком слитков из тёмного серебра, выиграв их у какого-то купца, и теперь его металлические части тела покрыты тонким, но твёрдым слоем этого невероятно прочного материала.

Основные атаки: удары кулаками и многочисленные выстрелы из пушек.

Дора

Средний Высший демон, состоящий в гильдии Хищной тьмы. Является единственным демоном-лучником, однако его оружие имеет лезвия на корпусе, делая Дору опасным врагом как на дальней, так и на ближней дистанции. Поговаривают, что он был первым наёмным убийцей, попавшим в Ад.

Когда появился в первый раз перед Поглотителем в качестве нового бойца, тот дал право выбора места расположения символа отряда. Дора моментально выбрал его, попросив при этом достаточно сильную способность. Так как Дора – левша, он носит перчатку с указательным и средним пальцами на левой руке, чтобы они не стирались при частом использовании оружия. И символ был помещён на тыльную сторону ладони, который при появлении ангела в некотором радиусе начинает светиться. Стрелы же сразу после выпуска покрываются огнём и прекращается этот эффект только при отдалении ангела или смерти всех служителей Света в области. То есть, если хотя бы один ангел стоит в радиусе 8 метров от Доры, тот будет выпускать огненные стрелы, пока его противник не будет уничтожен или не улетит за пределы 8 метров.

Так, за наёмником отправляют нескольких из отряда Айсберга, способных сдерживать пламя, вместе с тройкой из отряда Гробовщика, каждый боец которого – не только сильный мечник, но и неплохой строитель. Обычно демоны, даже относящиеся к гильдии Хищной тьмы, профессиональные убийцы, стараются убраться подальше, видя перед собой капитана армии Света или даже нескольких рядовых, однако Дора – безжалостный психопат даже по их меркам. Он непредсказуем. Как правило, есть три развития событий:

1. Демон не атакует первым и старается решить проблему без боя.

Происходит, если убитый не был защищён ангелами. Все понимают, что упустили чью-то важную цель (ибо берут наёмники дорого, зная себе цену), да и поверженные демонами редко оказываются в Аду и иногда даже становятся капитанами, поэтому такие “казусы” можно назвать полезными для армии Света.

2. Демон убивает кого-то вместе с его святыми телохранителями.

За цели со стражей выше Дора берёт плату намного меньше. Даже если в охране состоит кто-то из особого подразделения или, не приведи ВС, капитан. Связано это с личным интересом наёмника. Убивать людей слишком скучно, а смерть – не такая уж и большая цена за возможность поджечь пару крылышек.

3. Демон убивает цель, охрану, подмогу и вообще всех, пока не надоест.

Просто Дора заскучал. Наверняка за устроенный хаос он не получит денег, но хотя бы развлечётся. История хранит случай, после которого столица некогда процветающего региона превратилась в руины.

Дело было так: ближайшее окружение одного деспота решило сменить его на посту преждевременно. Сами они ничего сделать не могли, так как армия слушалась его безукоризненно. Решили связаться с мистическим наёмником. В полночь в доме они зажгли купленный в тот же день лук, подожгли, потрясли над пламенем мешком денег – и перед ними появился демон. Обсудили, подписали, распрощались. Однако Дора решил узнать, вправду ли правитель так ужасен. Бывало, его руками хотели убить ни в чём не повинного человека, за что подвергался казни по итогу сам заказчик. К счастью наёмника, в действиях и жизни диктатора не было светлых пятен, потому он был зарезан без малейшего сомнения. Однако на пороге дома, где лучник был призван, символ гильдии начал не просто светиться, а прожигать руку. Внутри оказался Пятый вместе с Разделённым, Отверженным и ещё парой капитанов. Они намеренно вселились в тела советников, чтобы убить среднего демона, вселившегося в деспота.

Дора расвирипел, понимая, что за убийство своего его могут и уничтожить вместе с гробом, и решил дать последний бой, однако позади него появился чёрный дым, из которого вышли Иллюзионист, Поглотитель, Оружейник и Мечтатель.

И: "Кто-то захотел неравный бой? Сейчас мы вам его покажем."

Р: "Раз уж здесь трое Сильных Высших, равный бой всё равно не получится."

П: "Вы думали, мы ничего не узнаем? Вам запрещено вмешиваться в жизни смертных – вы решили это сделать чужими руками?"

Пят: "И, как видишь, у нас получилось. Всё равно этот мерзавец попадёт к вам."

ХТ: "Сейчас или вы платите моему лучшему бойцу и мы мирно расходимся, или от этого города к рассвету останется горстка пепла. Я предупреждаю."

Пят: "Да я и не хотел устраивать бойню. Лови."

В полёте мешок денег был пойман взявшимся из ниоткуда Вторым

В: "Кто сказал про бойню? Я обя..."

Так он был моментально обезглавлен разъярённым Дорой. Первая тройка стрел попала в плечо одного из капитанов и под ребро второго, третья прошла между ними и попала в стену, отчего загорелась картина. Затем оба капитана были разрублены пополам. Мечтатель сделал рывок вперёд, обезвредив противников, оказавшись за спиной Разделённого и вступив с ним в ожесточённый поединок.

Пят: "Ты явно недооценил возможности Призрака, головорез."

Призрак появился за спиной Оружейника, но тотчас был вбит торсом в стену, получив удар молотом со всего размаха.

Ор: "Что ты там мямлишь?"

К тому времени дом был оцеплен четырьмя отрядами ангелов Пятого по 30 в каждом.

Д: "У меня сейчас рука прожжётся насквозь, их здесь точно не меньше двух сотен по силе. Вы уверены, что приходить мне на помощь было хорошей идеей?"

ХТ: "Ты думал, мы станем смотреть, как тебя разрывают пять капитанов? Нет уж, лучше покажи этим мракобесам, что мы можем! Реви, мантикора!"

И: "Врассыпную! Заставим их побегать!"

Мечтатель остался с Разделённым на руинах дома, разрушенного взмахом Отверженного, Хищная тьма схватил Пятого за лицо и швырнул в направлении дворца, Щелкун с отрядом пытался догнать Дору и попасть по нему, взрывая всё на своём пути, Иллюзионист старался отлететь подальше, чтобы просчитать предельную длину невидимого меча, а Оружейник бился с внезапно поднявшимся Призраком. Надо сказать, биться на равных с капитаном и группой из двадцати помощников тогда был способен даже не каждый сильный высший демон, а Хищная тьма оборонялся от элитных десятков всех четырёх. Следующие несколько часов столица пребывала в настоящем хаосе. Пятый, оставшись один на один, применил Литанию Палача и начал разрубать дворец по частям. Щелкун в тщетных метаниях разрушил несколько улиц с площадью, потерял половину отряда и получил несколько огненных стрел в тело. Отверженный, Разделённый и Оружейник за несколько секунд оставляли от домов только груды дерева, стараясь победить. И ещё больше разрушений было от Доры, который сжигал всё вокруг. Десятки других ангелов, подоспевших на помощь, отводили выживших в безопасное место, однако никто не знал, как остановить это безумие. Только Высший Свет, давший команду собрать всех демонов на дворцовой площади и явившийся в человеческой форме, смог убедить их прекратить анархию и вернуться в Ад, иначе на них будет объявлена Великая Охота. Адским порождениям пришлось отступить. После тех событий территорию около столицы объявили нейтральной, затем значение главного города пошло по рукам и по итогу часть государства была на долгие годы утеряна.

Интересный факт: Дора – на самом деле сокращение от Dead or Alive, которое на русском языке звучит намного хуже, а именно Жим или Миж (если сохранять порядок), а

вариант Диорей для русских людей рифмуется с, мягко говоря, неприятным и серьёзно занижающим способности демона в глазах фанатов явлением.

Тысячеглав, он же Гидра

Средний Высший демон, отличающийся спокойствием в любой ситуации. Кто-то считает, что он был большой семьёй, которая практиковала каннибализм и жертвоприношения, потому никто из неё не попал в рай, а после смерти последнего из рода она объединилась в одного демона. Многие сделали такой вывод из различия голов Гидры. Мужские и женские, с разной формой зубов, варьируются даже размеры черепов. Однако из архива Древних Писцов можно вычитать, что Тысячеглав является одним из первых демонов, оказавшихся в Аду. То есть, он был создан или обращён ЦД.

Среди мифов и легенд Мандегии сказано, что давным-давно в горах обитало существо, похожее на человека в зелёных одеждах, но голова его представляла собой череп, покрытый некоторой жидкостью, не отражающейся на солнце. Немногим удавалось увидеть, как из затылка гуманоида вырастали такие же головы на длинных подобиях шей. Также упоминается о некоем герое, который поднялся к чудовищу и победил его. Затем горы начали рушиться, от них откалывались даже огромные валуны. Герой не смог убежать и был погребён под завалами. Сейчас немногие узнают в нём Пятого, однако Гидра при ощущении его приближения начинает инстинктивно шипеть. Вместе с этой историей может родиться предположение, что все черепа принадлежат жертвам Тысячеглава – и эта версия будет правдой.

Является бессменным владыкой западной части верхнего правого города, где его головы способны увидеть всё, что происходит в окрестностях. Так, при любой конфликтной ситуации Гидра имеет право ударить своим черепом всех её участников, а при оказании сопротивления появятся ещё несколько или в редких случаях сам демон. Поэтому регион Тысячеглавого знаменит своей порядочностью, если можно так выразиться.

Во время Великого Разлома Легион попытался захватить власть сначала в "родном" городе, но был остановлен Гидрой. Битвы между ними не было, но что произошло тогда – знают лишь эти двое. Неужели воинственный Рой испугался древнего совластителя и отступил? Или Тысячеликий убедил своего противника отправиться в соседний город, где тот был повержен Судьёй?

Одно известно наверняка – Гидра не выдаёт и трети своих возможностей. Поговаривают, что он в битве с Дарком имеет все шансы на победу, если выложится на полную. Также известно, что Тысячеглав был так силен, что мог быть послан охранять Древний лук, но из-за специфических возможностей своего тела он не мог находиться в своём облике в воде, а другое вынудило бы его ограничивать свои силы.

Зависть

Родился в знатной семье, получил имя Энуорт. Однако чаще его называли Эни. Учился прилежно, но был в постоянном одиночестве. С ним не общались ни другие дети, ни взрослые. Даже родители не уделяли внимания своему второму сыну. А от личной прислуги он отказался, посчитав себя достаточно самостоятельным. Его старший брат достиг больших успехов - у него была своя усадьба, где он жил с женой и детьми, и несколько производств, в которые он вложил огромные деньги. Молодой Энуорт, бывало, даже подслушивал, как родители обсуждали успехи Ричарда и детей других богатых семей.

Так у Эни сформировалось мнение: "Кто угодно, но не я. Становится известным, заводит друзей, хорошо зарабатывает кто угодно, но не я". И тот решил стать учёным. Постепенно переносил книги в свою комнату, где вечерами напролёт он записывал всю нужную или сложную информацию с таким усердием, что через несколько месяцев непрерывной работы у него уже не разгибались кисти рук. Даже свитки были поделены на те, в которых он писал только правой рукой, и на содержащие конспекты, написанные левой. Периодически он

просил у родителей новый расходный материал, но те каждый раз отправляли его куда подальше и Энуорту приходилось копошиться в папиной комнате, пытаясь найти новый свиток, из-за чего раз в пару недель доставалось смотрителю, который знал о намерениях мальчика, но его словам отец не верил.

ЦД наблюдал за жизнью юноши посредством Писцов. И однажды решил сделать ему подарок в виде крохи Энергии, которая вселится в тело Эника и увеличит его способности и знания. Так и случилось. Накануне дня рождения Эни, лёжа в постели, силился придумать, где углубление знаний принесёт ему больше достижений. Внезапно он перестал чувствовать усталость и решил продолжить работу по анатомии, но тут же услышал голос.

-Здравствуй, Энуорт.

-Кто ты?

-Я - твоя зависть. Я - твоя тень. Я - это ты.

-Почему ты заговорил только сейчас?

-Я ждал, когда ты будешь готов. Я понимаю, ты устал от такой жизни, но сейчас нам нужно отправиться в другое место.

-Нет, я должен работать. Я должен стать великим учёным.

-Ты хочешь затмить своего брата? А что если я скажу, что скоро он окажется в долгах и от него уйдёт жена?

-Откуда ты это знаешь?

-Легко быть рядом с кем-то, когда у него всё хорошо. Может, ты не слышал разговор мамы и папы вчера утром? Они говорили, что на ферме в одночасье вымер весь скот. Ричард понёс колоссальные убытки.

-Я и правда не слышал. Я проснулся часов в пять и проходил мимо их спальни, чтобы почистить зубы. А ты тогда как услышал их?

-Твой разум был затуманен, но твои уши слышат очень хорошо.

-А куда, говоришь, мы отправимся?

-Подальше отсюда. Скоро здесь появятся несколько человек. Они придут за тобой.

-Но я же ничего не сделал. Да и ты откуда знаешь?

-Такие умные, как ты, всем нужны. Но кто знает, что они собираются с тобой сделать. Предчувствие у меня плохое.

В это время летящие над домом семьи Ауровидящие заметили слегка непрозрачный тёмный силуэт, который, судя по позе, лежал внутри. Ангелы насторожились и приготовились к худшему, призвав Мясника. Как только они собрались, все оказались в комнате Энуорта перед его кроватью.

-Кто вы такие? Зачем вы здесь?

М: "Мальчик, ты не волнуйся, но внутри тебя есть нечто тёмное и мы испугались этого. Мы здесь, чтобы избавиться от него. Пойдём с нами."

-Я знаю, зачем вы здесь. Вы хотите убить меня?

А1: "Нет, что ты. Мы хотим сделать тебя обычным человеком."

-Я не хочу быть обычным. Мне это надоело! Я хочу стать известным!

М: "Мы дадим тебе это, только не нужно сопротивляться."

-Я вам не верю. Вы лжёте.

А2: "Ни в коем случае. Мы не должны врать."

ЦД: "Дай мне поговорить с ними! Всего одно слово - и их куски будут искать по всей планете!"

М: "Цепной дракон? В таком облики мы тебя ещё не видели..."

ЦД: "Молчи, Мясник! Ты, как всегда, опоздал. Вся неприязнь, ненависть и зависть, что была в этом мальчике, с моей помощью обрела форму. Теперь он может постоять за себя. А теперь призови его! Ты же знаешь, почему тебя намеренно называли иначе."

-Энвор.

Перед Энуортом появился сгорбившийся человек ростом 2,5 метра в повседневной, но богатой одежде и с чудовищными когтями на обеих руках, причём на левой они длиннее. Юноша не видел его лица, но капитан Ауровидящих передёрнулся от невероятно широкого оскала и как будто пустых глаз.

М: "Я не советую сейчас драться. Остановись. Иначе мне придётся вызвать Четвёртого и тебе не поздоровится."

Вдруг Энвор открыл рот и с шипящим рёвом кинулся на противников. Пяти-шести взмахов было достаточно, чтобы оставить Мясника одного. Ещё после нескольких он выпрыгнул в окно и улетел. К тому моменту родители с прислугой уже ворвались в комнату мальчика, где их ждало страшное зрелище - двое растерзанных мужчин с мечами и в бело-золотых одеждах, запачканные кровью стены, разбитое окно и полупрозрачный улыбающийся гигант, тотчас испарившийся вместе с юношей.

Оказались они в Аду. Для демонов было новостью, что даже такой маленький мальчик может стать таким, как они. Сам же Энуорт лёг на землю и начал плакать. Он не знал, где находится и где его родители с остальным окружением. Мимо проходящий Эхо сел перед ним на корточки и начал смотреть.

-Ты правда новый Высший демон?

-Что? Какой демон? Я в Аду?

-Истинно так.

-А за что я здесь? Я же не умирал. Я никого не убил, я не сделал ничего плохого.

-А вот в этом ты неправ. Фактически ты своими руками разорвал пару ангелов и как следует потрепал Мясника. Это очень неплохо для такого мальчика, как ты. Сегодня о тебе будут говорить по всему Аду.

-Я не малец, мне 14 сегодня исполнилось. Я вообще не помню, что я сделал. Вроде пару минут назад передо мной появились трое, затем в мою комнату вбежали мои мама и папа - и вот я здесь.

-Тогда это правда ты. Что ж, я рад тебя приветствовать в наших рядах). Пойдём. Отведу тебя во дворец, там тебе всё объяснят.

-Дядя, а вы кто?

-Я не представился? Прости. Я - Эхо. Элитный демон.

Илл1 из-за спины: "Неправда! Я - элитный демон. "

Илл2 из-за угла дома: "Заткнулись оба, я здесь настоящий!"

-Ладно-ладно, это такая себе шутка. *Обе иллюзии поглощаются сидящим демоном.*

-И я буду таким? С рогами и клонами?

-А разве ты не знаешь своих способностей? Ты сможешь быть, кем захочешь, когда обретёшь демоничество. Но для поддержания своей ненастоящей формы требуется много сил, поэтому мы ходим в первосданных. Так что? Будешь лежать здесь всю жизнь или мы идём? Да и как тебе не жарко?

-Выбора у меня всё равно нет, да и я тебе верю. Сейчас встану.

Через пару минут после начала прогулки они встречают Дарка.

-Кукловод, какими судьбами? Пришёл проведать нового демона? ЦД не возжелал переместить его во дворец или сразу к себе, поэтому ты здесь, я прав?

-Я здесь ни при чём. Меня он лично послал за мальчиком, но ты, похоже, нашёл его раньше.

-Так и есть. Я мимо проходил. Смотрю - лежит. На грешную душу не похож, обычному человеку сюда просто так не попасть.

Эни: "Дядя Эхо, а это кто?"

-Я тебя прошу, не зови меня дядей. Просто Эхо. И старайся никого не называть здесь дядей. Это Тёмный Кукловод. Ну или просто Дарк. Дальше придётся тебе идти с ним. У меня некоторые дела есть.

-Пошли, Энурт. Тебе ещё много чего предстоит узнать об этом мире.

Следующие несколько часов Кукловод рассказывал об Аде и его обитателях. После за круглым столом ЦД в человеческой форме даровал Энику демоничество и познакомил с другими высшими и элитными демонами. Дарку было поручено обучить нового союзника его основным приёмам и контролю своего тёмного защитника. В первый раз, когда ТК увидел того, который зовётся "Энвор", он сказал про себя что-то в роде: "Ну и рожа у тебя, конечно, какая мерзость". Хотя и не отрицал, что выглядит он пусть и действительно устрашающе, но что-то неуловимое и прекрасное в этом существе всё же было.

-Эни! Посмотри на него. Вот таким ты мог бы стать, доживи ты до старости.

-AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!! Что же ты такой страшный?!

Энвор опустил взгляд и сел, скрючив ноги.

-Но на удивление разумный. Хороший Энвик). Ты и правда выглядишь пугающе. Но это и замечательно. Враги будут разбегаться при виде тебя в страхе.

Энвор поднял голову и улыбнулся.

-Он не умеет разговаривать?

-Я поговорил с Мясником - он сказал, что Энвор с рыком и шипением бросился на него.

Энвор: "Он сбежал. Я не успел его растерзать. Я не стал бы этого делать без твоего разрешения."

-Ты ещё и говоришь? Мне теперь ещё страшнее быть рядом с тобой.

Энвор: "Я знаю то же, что и ты. Но пока не могу говорить, как ты. Я ещё слишком мало живу."

Д: "Это и есть крупица Энергии, которой ЦД поделился с тобой, дитя."

-Вот о чём говорил тот великан. Это и есть нечто чёрное.

Энвор: "Да. Ты абсолютно прав."

-А когда-нибудь я смогу призывать его без голосовой команды? Просто подумав об этом?

Энвор: "Если я заскучаю, то сам смогу появиться. Но мы можем общаться в твоей голове."

Д: "Что ж. Теперь, я думаю, можно пройти испытание с моими куклами. 80 Энвор, 50 – ты и 150 совместно за отведённое время."

Энвор: *Смеётся, затем говорит одновременно с мальчиком. * "Дарк, ты недооцениваешь нашу мощь. Утрой число совместных. "

Д: "Хорошо. Потом не говори, что я не предупреждал."

Энвор справился со своей задачей превосходно, юноша по началу не мог ничего сделать кукле – она не чувствовала боли, но с появлением когтей, выросших поверх основных, он начал кромсать их одну за другой. А вот с совместным они справились со второй попытки. В первый раз у них не было полного взаимопонимания, поэтому их благополучно задавили числом. А в процессе второй, когда времени оставалось совсем немного, а кукол оставалась ещё половина, Энвор сначала увеличился в размерах, затем вернулся к первоначальным и чёрная плоть по локоть покрыла руки парня, дав когти регулируемой длины или торчащие на тыльной стороне шипы. Вместе с усилением пришла и победа. Дарк после этого завершил курс своих тренировок, так как другие способности, если они есть, Эник должен постигать сам. К сожалению, их не прибавилось за годы, однако были отточены уже существующие до неплохого уровня. Зависть даже бился в Колизее с Роем и Оружейником и победил оба раза, за что получил титул Среднего Высшего. Он не захотел навестить своих родителей из-за стыда перед ними, но посетил Мясника, попытавшегося сначала убить внезапного гостя, а после появления Энвора осознал бессмысленность драки и выслушал пришедшего. Энурт попросил лишь прикрепить к их дому хотя бы одного ангела. Если вдруг с ними что-нибудь случится и они умрут не своей смертью – Мясник ответит своей головой. И тому пришлось согласиться. Всё с ними было в порядке, они через два года после пропажи завели нового ребёнка, который продолжил дело отца, вернул все предприятия первенца и успешно

продолжил род, а через 35 лет попали в рай в один день и повидали своего тёмного сына. Они и представить не могли, что он не сгинул той ночью, а стал могущественным демоном и его побаиваются даже многие капитаны, наслуханные о его силе. "Главное, что твоя мечта сбылась. Ты стал таким, каким хотел. Прости, что мы не захотели помочь тебе." - после этих слов Эни стал навещать свих родителей в свободное от получения дальнейших знаний и демонских распрей время. А вот его старший брат оказался в Аду. Он несколько лет влачил полунищенское существование и не придумал ничего лучше, чем повеситься на одном из деревьев в семейном саду. Он также повстречал Зависть. "Ты был тем, кто заставил меня стать таким, какой я сейчас. Но ты стал тем, на кого мне жалко смотреть." - затем демон опустил большой палец и Потрошитель отрубил голову грешной душе.

Безликий шут и Тихая арфа

Брат и сестра, круглые сироты, единственные выбравшиеся из лесного пожара с помощью невероятной удачи. Большая семья выступала по городам с различными представлениями. Кто-то гибкий акробат, кто-то искусный фокусник, кто-то дрессировал зайцев и белок и те могли встать в причудливую башню, стоя на спине медведя, или выполнять прочие забавные команды. Однако все они оказались слабы перед лицом стихийного бедствия. Может, кто-то ещё уцелел в тот день, но все, кто мог, разбежались в разные стороны и больше не виделись. Так, тринадцатилетний мальчик и девочка на год младше попали в крупный город Империи. Хотя Судный день был восемь лет назад, многие жители до сих пор оглядывались, боясь чего-то. Большинство при приближении этой яркой парочки отворачивалось или прогоняло восвояси, но некоторые помнили их и предлагали помощь. Кто монетку даст, кто угостит хлебом или водой. Один и вовсе предложил пожить у него в надежде, что кто-нибудь из родни объявится. Пару лет дети жили у него, давая неподалёку от его дома небольшие концерты. Мальчик показывал фокусы в сопровождении небольшой арфы его сестры. Так было, пока они не попались страже. Те их схватили и отвели во дворец. И посадили бы погорельцев в тюрьму, если бы не сын главы, старше шута на несколько месяцев. Тому понравилась музыкантка и он предложил папе оставить их и пополнить ряды придворных весельчаков. Пару не без презрения помыли, нарядили и отправили в отдельную комнату, где жили более старшие и опытные шуты, среди которых был и их дядя с женой, попавший сюда задолго до пожара. Затем всё было хорошо, пока арфистка не достигла шестнадцати. После очередного представления подвыпивший дворянин решил надругаться над ней, за что незамедлительно получил по лицу от брата. Его посадили в тюрьму, а через время и сестру за то, что она отказала пьяному домогателю и ударила того пару раз инструментом. Оба приготовились к голодной смерти или казни, но вдруг их дядя, в прошлом карманник, открыл их камеру, указал им примерный путь наружу и ушёл. Те, чудом миновав стражу, побежали к открытому окну, как увидели Иллюзиониста. Они почувствовали в нём тьму и остановились, как вкопанные.

Илл: «Здравствуйте, детишки. Куда путь держите?».

Девочка села на пол и сжалась, а брат встал перед ней, готовясь защищаться.

Илл: «Не волнуйтесь, я знаю, кто вы. Я не хочу навредить вам.».

В это время за их спиной показался стражник, решивший позвать помощь, но демон одним движением швырнул в того карту. Человек растворился в чёрном дыме. А когда облако пропало, на его месте была только окровавленная карта, тотчас притянутая подошедшим к детям демоном и показанная мальчику.

Илл: «Видите? Я для вас безопасен. Если, конечно, вы будете меня слушаться.».

«А куда делся стражник?», - спросил юноша. «Тебе лучше не знать. Оттуда нет выхода.» - с улыбкой ответил Собиратель душ – «Джастин, Силина, пойдёте отсюда. Здесь нам делать нечего.». Мальчик пытался сказать, что их зовут не так, - демон заявил, что им их имена скоро

будут не нужны. Он взял их за руки и перенёс в лесную хижину, где уже горел камин и пахло жареной курицей.

-Он похож на тот, где мы жили раньше.

-Спасибо, я старался.

-Правда? Как вы это сделали?

-Магия). А чего твоя сестрёнка молчит? Не ест ничего, забилась в угол и рыдает.

-Она напугана.

-Согласен, не каждый же день напившийся урод принуждает к соитию. Считаю, что его уже не существует.

-Что? Ты убил его?

-Ага.

-Я только сейчас вспомнил, кто ты такой! Ты – Иллюзионист! В нашей семье о тебе все знают! *Вытаскивает из-под себя табурет и пытается им закрыться, но потом начинает плакать.* «Знали.»

-Да, я демон. А что ты ожидал? Что вас спасёт какой-нибудь крылатый броненосец? Наивный. Несколько таких уже разбирается с убийством правительского сына.

-Откуда ты знаешь? Я тебе не верю!

-Пока что у тебя нет выбора. Не беспокойся. Всё, что мне нужно – это сильные союзники. Вот когда ты с сестрой примете демоничество – тогда я вас познакомлю с уцелевшей семьёй.

-Что? Не только мы выжили тогда? Ты лжёшь!

-Зря ты так. Мама жива-здоровая, папа с обгоревшими ногами, но в основном цел. Животные многие пострадали – невелика потеря, дрессировщика медведь закрыл. Может, ещё кто пережил. Я не знаю.

-Покажи мне. А где Мила?

Илл2: *Открывает дверь, держа на плече девочку.* «Недалеко убежала. Она устала от ругани вашей.»

-Видишь, даже ей надоело жить. Мы это исправим.

Через секунду все трое оказались в Аду.

-Ты что сделал? Ты перенёс нас в Преисподнюю?

-Ты абсолютно прав. Отсюда ты выбраться не сможешь, а если попробуешь сбежать – тебя найдут.

-Но я должен увидеть свою семью.

-Станешь демоном – увидишь.

-Что?! Я?! Ни за что!

-И твою сестру мы тоже обратим. Поглотитель может и всю твою родню превратить в демонов, но на это может уйти три дня. Можно и убить всех, но ни один из них не станет грешной душой.

-Что? Ты безумец! Ты не можешь так поступить!

-Милый мой, я воссоздал точную копию твоего дома, отправил человека в другое измерение и перенёс тебя с сестрой сюда, просто захотев этого. Я же сильный Высший демон, мне под силу очень многое.

К ним подходит Зависть.

З: «А Коллекционер умеет выбирать время и место.»

После этих слов иллюзия Собирателя исчезла.

-Что здесь вообще происходит?!

З: «Анархия. Случайная и полная.»

-А ты кто такой? Чтобы даже мальчик указывал мне, что делать...

Появившийся из-за спины Энвор поверг обоих в шок. Брат с сестрой упали на землю в обмороке.

З: «Вот ведь слабаки. Вроде взрослые, а испугались... Пошли, друг, отнесём их к Тьме.»

Очнулись те уже в клетке. Вне её сидели Дарк и Хищная тьма и играли на большой доске в клетку большим числом, по-видимому, костяных фигур. Некоторые уже были за пределами поля. Увидев всё это, парень быстро поднялся и бросился на решётку.

ХТ: «Джастин, привет. Поздравляю с с днём рождения.»

-Какой день рождения? Он только через пару месяцев!

ХТ: «Я проткнул тебя клинком бледной луны и очернил твою ауру. Ты, как и любой человек, не пережил этого и отправился на распределение. Там тебя распознали как грешную душу и отправили сюда. Поэтому ты теперь официально являешься демоном.

-Чего?!

К: «Посмотри на свою обувь. Сними колпак.»

Джастин увидел, что его костюм потемнел, а колпак у основания не двигался.

ХТ: «Позади тебя есть зеркало. Подними концы убора».

На висках юноши торчали рельефные конусообразные отростки, изогнутые вниз.

К: «Это твои рога. Они должны в определённое время увеличиваться в размере вместе с тобой.»

-Вот ведь... Я ничего не помню... А что с моей сестрой?

К: «Она ещё не проснулась. Хочешь – разбуди её.»

На Силине оказалась неснимаемая маска печали. Сама она была в изящном халате с длинными рукавами.

ХТ: «Преображение не завершено. Нужно пройти ритуал – и тогда вы станете полноправными демонами.»

-Другого выбора у нас нет....

Со временем Безликий шут освоил в равной степени неплохо магию земли, огня и воды, научился контролировать свои превращения и после ритуала стал слабым высшим демоном. Сестра же его, ныне средний житель Ада, получила костяную арфу большого размера, которая могла превращаться в небольшую лиру. Её звуки слышат те, кто видел смерть. И многие от мелодии сходят с ума от тоски. Ещё через пару лет к ним присоединился ещё один слабый высший демон – Безликий скрипач, смычок которого с другой стороны был полноценным мечом.

Дранкуз, он же Демон пьянства

Самый противоречивый демон, которого когла-либо знал Ад. Средний Высший пьянчуга известен своим бездонным организмом и своими сильными ударами кулаками и рогом, из которого обычно пьёт. По легенде был первым, кто при жизни пил так много, что однажды задохнулся в поглощённой им жидкости. Периодически ради развлечения появляется в мире людей, заходит в питейные и приглашает посетителей посоревноваться в количестве выпитого. Как правило, частые гости принимают вызов и редко выживают, пытаясь показать незнакомцу крепость своего организма. Так же часто погибают и ангелы, решившие отправить беса обратно, ибо его движения лишь на первый взгляд кажутся неуклюжими или неуверенными. Однако следующий за ними внезапный выпад или толчок может впечатать служителя Света в стену. В первый раз, перед добивающим ударом демон сказал: «Если ты решил убить меня... Приблизился, достал оружие, бросился – и я все ещё стою на месте – ты покойник. Так всем и передай.» - возможно, именно поэтому ангелы стараются не трогать Дранкуза. Тем более, он совершает в глазах Высшего Света полезную работу – его жертвы в Рай никогда не попадают, а лишнего человека демон не тронет – в этом святейший уверен.

Ми-Ара, она же Демон зеркал

Слабый высший демон из-за дороговизны источника силы. В основном зеркала находятся в домах знатных родов, люди победнее и попроще обычно не имеют такой роскоши. Тот, кому не повезло посмотреть в зеркало, в котором сейчас находится Ми-Ара, будет видеть

кошмарные сны, как некое многорукое существо бежит за ним по огромному безвыходному лабиринту, пока не убьётся. Поговаривают, что она находится вместе с Мечтателем в одном потустороннем мире, но не может из него выбраться именно из-за своего «сожителя». Обычно выглядит как девушка среднего роста и телосложения, может перевоплощаться во всех своих жертв. В истинной форме представляет собой нечто с куда более длинными конечностями, четырьмя глазами и большим числом торчащих рёбер. Может разговаривать со смотрящими в зеркала и слышать, что происходит вокруг них, поэтому для Круглого стола существует специально изготовленное зеркало.

Хотя эффект Ми-Ары не распространяется на демонов, ангелы подвержены её воздействию. Например, Часовщик раздобыл в кладовой одной знатной семьи закрытое плотной тряпкой зеркало. Жена главы семейства пострадала от демона, но выбрасывать столь дорогой предмет – значило опуститься в глазах общества, потому его оставили, но завесили и забыли на долгие годы. Капитан перенёс эту крупную находку во дворец Первого, где начал исследования. До этого о Ми-Аре попросту никто не знал, ибо первые зеркала появились лет двадцать пять назад и далеко не многие могли себе позволить такое украшение. Предусмотрительно Часовщик, уходя, всегда накидывал материю на него, но один раз забыл и за то поплатился жизнью ангела, решившего открыть дверь в капитанские покои именно в тот момент, когда в отражении находилась ОНА. Рядовой закричал, увидев тянущиеся к нему длинные руки без кожи и мышц, на вопль сбегались другие ангелы, Часовщика вызвали на суд за хранение демона у себя в комнате. Тот честно заявил, что всё время, пока он был рядом с зеркалом, оно не подавало признаков жизни. Его боец весь следующий день умолял всех, кто проходил мимо, убить его и уничтожить гроб, потому что он не мог уснуть. Стоит ему закрыть глаза в полудрёме – его кошмар продолжается. Было решено позвать Мечтателя – тот ответил, что ничем не может помочь. Он не причастен к случившемуся, но обещал поговорить с тем, кто это сделал, упомянув кошмарную Вселенную. Так Рай содрогнулся в минимум третий раз. Мир Кошмара – это полноценное измерение, созданное ЦД в противовес Миру Снов и находящееся также за гранью реальности. В нём находятся Мечтатель, узники Иллюзиониста и десяток Безликих – небольших осколков ЦД, что благодаря кошмарам людей обрели настолько страшную и уродливую форму, что даже железнволец может умереть от страха. Этим миром официально правят Мечтатель и Ми-Ара – девушка, которая, оказавшись перед королём Кошмаров, попросила убить её и сама вонзила клинок Сильного Высшего демона в свое сердце, из-за чего она и застряла в мрачном измерении навсегда, но она может вытаскивать наружу свои конечности.

Часовщик решил провести последний и смертельно опасный опыт. Он попросил Мечтателя призвать королеву кошмарного мира. Это было исполнено, однако капитан, находившийся всё это время в своих очках, пережил без последствий и прямое касание Ми-Ары – она схватила и потащила ангела к себе, но клинок Повелителя Кошмаров, замахнувшийся, чтобы отрубить руку, вынудил ту отступить. С тех пор к дому, в котором хранится зеркало, обязательно прикрепляется железнволец, который круглосуточно должен носить очки как у отряда Часовщика. Также из соображений безопасности зеркала больше 1,8 метра в высоту и метра в ширину не изготавливают ни при каких условиях.

Мусорщик, он же Уборщик, Старьёвщик, Техно-демон

Средний демон, созданный ЦД изначально для помощи Судье, однако со временем спектр возможностей существенно вырос и Уборщик поднялся до Среднего Высшего, увеличив тем самым лимит с 10 до 15. Так как любитель справедливости первое время был слишком горд, чтобы тратить силы на всякий шлак, казнить провинившихся приходилось его подопечному. Также нужно было разбираться с телом и его бывшим имуществом, чему помогли «псевдомшины» землеройки, созданные демоном из всего, что оказалось под рукой, и Энергии, чтобы соединённый воедино хлам обрёл душу и плоть.

С технологиями человечества совершенствовались и помощники демона, и он сам. Первое время на правах ходящего под одним из самых сильных существ в Аду он уговорил многих отдавать все ненужные предметы от осколков стекла до небольших деревяшек. Затем этим занимались два десятка людей за небольшую, но пропорциональную привезённому бараклу плату. Потом число работников начало сокращаться. Кто-то пропадал без вести, кто-то оказывался повешенным и так далее. После шести случаев остальные заподозрили неладное и собрались уйти, но их остановила стая «псевдомашин»-псов с металлическими клыками. Следующие несколько месяцев демон вынужден был собирать хлам единолично, но обученные собаки по наполнении сумок на боках относили груз в логово и охраняли уже сложенное старьё. К тому времени их создатель стал известен как жестокий и безумный горе-изобретатель. Естественно, знакомые пропавших душ решили поднять восстание, чем не могли не привлечь Судью. Тот спросил у Старьёвщика, зачем он убил пару десятков грешников – он честно ответил, что собирается создать искусственно управляемых людей. Человека легко поранить или убить, а объединение его с более выносливым материалом – это будет, по мнению «учёного», настоящий прорыв. После бунта пропали самые ярые мятежники, а за ними ещё и десяток простых жителей. Так Ад впервые столкнулся с двойными стандартами в таких масштабах.

Пару лет спустя в мире людей начали зарождаться мануфактуры. Уборщику стоило невероятных усилий организовать небольшое производство на окраине левого нижнего города и «пригласить» туда несколько мастеров строительства. Работали вместе с ними и наскоро созданные «псевдолюди», некогда работавшие на демона. Они без проблем справлялись с простыми командами нажатия на нужные рычаги, погрузки расходного материала и переноса созданных изделий. Более сложную и точную работу по резке и соединению выполнял сам демон. Со временем качество созданных деталей повышалось, через пять лет была в распоряжении Уборщика небольшая кузня, ещё через год Ад содрогнулся, увидев трёх МеХимер - существ, похожих на людей, но без волос на теле и внешних половых признаков, но имеющих вместо пальцев железные когти, мешок на голове с нарисованной будто кровью улыбкой и хвост с тремя длинными лезвиями на конце, большую часть времени находящийся за спиной. Они были созданы, чтобы подавлять бунты и восстания также эффективно, как рубить деревья и охотиться на ангелов. Ещё четыре года спустя появился «на свет» постоянный спутник Мусорщика – пёс, «скелет» которого состоял из древесины Колючего леса, а его кожа была снята с сотни убитых демоном грешных душ, очищена и натянута поверх дорогого и твёрдого материала. Впоследствии он получит металлическую броню и новые когти и челюсти, выкованные Пейном. За пару лет до этого многие МеХимеры удостоились личных гробов, в которых они могли восстановиться после смертельного поражения.

Ныне прирастивший четыре дополнительных руки из колючей древесины Техно-демон является владыкой северной части нижнего левого города, признанным злым гением и тёмной стороной адского прогресса во плоти. Из мастерской его может вытащить только Круглый стол и то не всегда, однако Пёс Войны во главе своры неустанно патрулирует вверенный ему регион. Имеет очень хорошие отношения с Пепельной бородой.

Весь Великий Разлом провёл в своём жилище, в то время как восемь МеХимер помогали Судье, а ещё двенадцать прорвались в мир людей. Тогда они показали себя во всей неестественной красе. Рядовые ангелы попросту не могли их догнать, а в бою любого легкобронированного служителя Света МеХимера один на один разрывала в клочья. Учитывая заложенную в бывших людей привычку собираться в группы по трое и при большем числе разделяться, говорить об их смертоносности не придётся. Огромный вклад в их истребление внёс Щелкун, в Судный день организовавший активное наблюдение за мерзкими тварями и лично уничтоживший половину, ещё четыре пришлось на Мясника и остальных добила взявшие в кольцо рядовые. Как МеХимеры осознавали своё одиночество и

находили других выживших – остаётся загадкой по сей день, тем более, что больше они в мире живых не появлялись. Хотя их и считали отродиями Ада, а их создателя – полным моральным уродом, втайне некоторые восхищались ловкостью и скоростью этих существ. К примеру, Щелкун рассказал о МеХимерах следующее: «Они не просто быстры и сильны, они разумны и безумны одновременно. Когда я с отрядом встретил первую группу этих тварей, мы сначала не знали, как с ними бороться. Они растерзали почти всех моих парней, но двух из них мы уничтожили. Третья бросилась бежать, я пытался в неё попасть, но лишь оторвал ей ногу. В лесу её было бы невозможно найти, если они, конечно, умеют взбираться на деревья и атаковать сверху. Мы быстро перенеслись сквозь него. Следующие несколько часов мы охраняли небольшую деревню с уверенностью, что кто-то из демонов окажется поблизости. Это был мой самый крупный просчёт в жизни. Пришла ещё тройка человекоподобных металлохвостов вместе с той, четвёртой. Она шла поодаль, но, увидев меня, тут же набросилась. Те, что были перед ней, медленно подбирались ко мне и готовились к прыжку, а эта неслась прямо на меня. Я начал её расстреливать, она лишилась правой руки полностью, левой – по локоть и головы, она вся была в земле и грязи, но продолжала бежать. Я отлетел в левую сторону, надеясь сбить её с толку и впечатать её в дом – она развернулась в мою сторону, прыгнула и вцепилась хвостом в броню оказавшегося передо мной Мясника. Если бы не он – я бы замолчал на ближайшие семь лет. Он взял её за хвост и ударил со всего размаху по первой прыгнувшей нечисти. Две других уже были взорваны мною в прыжке. Вот что я скажу: если Техно-демон решит создать тысячу или больше этих уродов и выпустить на свободу – миру конец. А он это может сделать без малейших колебаний. И обновить Колючий лес полностью ради этой армии он тоже в состоянии», затем добавил: «Я не представляю, как она меня узнала. Ей даже нечем видеть, у них всех на головах грубый мешок. Может быть, по запаху. Может быть, по ауре...».

Ночной Ястреб

Слабый Высший демон из гильдии Хищной тьмы. В отличие от Доры не может впасть в неконтролируемую ярость. На момент событий игры живёт в мире людей уже несколько сотен лет и его бытие разнообразием не блещет. Успел побывать в армиях всех стран и они все гордились, что имеют в распоряжении воина, быстрота и сила которого были много больше обычного человека. От скуки он решил записаться к Поглотителю в наёмники, что особого удовольствия демону не принесло. Он редко брал контракты, но каждый раз делился со знакомыми убийцами щедрой оплатой и подчас уже принявшие задание профессионалы, видящие в округе Ястреба, готовились отдать миссию ему, ибо этот парень умел торговаться и, не делая ничего, отказавшийся наёмник может получить столько же и даже больше. Если большинство демонов-наёмников тщательно скрывали своё истинное происхождение, то Ястреб не стеснялся этого. Больше того, если он решил выполнить чью-то просьбу об убийстве – все понимали, что за жертвой стоит кто-то равный демону.

Безликий скрипач

Мальчик из средней семьи, однажды отобранный у родителей бандитами, прислуживающими богачам. Был долгое время попрошайкой, что днём пытался заработать на хлеб игрой на старом, полуразвалившемся подобием скрипки, а ночь проводил в кандалах в сыром подвале. Однажды ночью перед ним показалась фигура с тростью в руках и небольшой шляпой – это было всё, что мог разглядеть оголодавший за последние семь лет юноша. Силуэт пообещал узнику всё, что тот сможет себе представить. Всё, что от него требовалось – убить своих заточителей. Новая одежда и инструмент из покрытого коричневой краской колючего дерева со смычком, имеющим лезвие на одной из сторон, появились перед освободившимся от оков невероятным образом парня. Тот выбрался из подвала, распилив цепь, на которой висел замок, в полумраке нашёл столовую, раздобыл зажаренную недавно

рыбу и принялся её есть, сидя на четвереньках и спрятавшись под столом. Ночной сторож, увидевший на полу посреди комнаты большое тёмное пятно, достал из-за спины арбалет и громко предупредил, что будет стрелять. Перепугавшийся юноша не придумал ничего лучше, чем кинуть скрипку в мужчину, а в это время вылезти из укрытия и обезвредить неприятеля. Он хотел лишь ударить мужчину по голове, но со всей силы ударил стороной с лезвием. От упавшего тела и инструмента поднялся весь дом. Контроль над разумом Вилана взял на себя Собиратель душ. Следующий час был самым кровавым в жизни подростка. Он лично перерезал всех обитателей усадьбы, затем убил себя.

Высший Свет был зол. Он отправился к Цепному Дракону за разъяснениями – тот ответил примерно так на возмущения своего брата: «Ты сам в этом виноват. Ты запретил своим вмешиваться в жизни смертных. Ты не прикрепил никого к этим жалким правящим выскочкам и позволил девяти отобранным детям гнить и умирать от голода. Ты думал, что хотя бы один появится сильной праведной душой, станет капитаном. Но где всё твоё сообщество было, пока все эти души были живы? Признайся, ты проиграл эту планету. И проиграл ты её из-за собственных принципов. А мои последователи не имеют ограничений. Будь уверен, скоро Собиратель душ соберёт достаточно мощи для чего-то похлеще Великого Разлома. Тебе даже помолиться некому, чтобы весь выпущенный поток не смёл мир людей вместе с твоим. Набирайся сил, пока можешь».

Банкир

Средний Высший демон, известный своим прошлым. Он в Зеранде захватил много мастерских, питейных и других заведений с помощью большого числа сторонников. Бандиты промышляли азартными играми и грабежами. Даже городская стража частично находилась во власти располневшего смертного. Ангелы не могли ничего сделать из-за правил Высшего. Тогда было решено прибегнуть к Судье. Тот за ночь устранил почти половину шайки, в том числе и её организатора. С тех пор эти два демона не могут находиться в одном помещении. По крайней мере, Банкир старается держаться подальше от своего убийцы.

Оказавшись в Аду, толстяк нашёл своих убитых помощников, восстановил банду, заполучил гроб с золотым покрытием и вернулся к старым делам. За ещё восемь лет демон сумел захватить западную часть верхнего правого города посредством грабежа грешных душ и периодически принудительного забора их имущества. Во многом из-за него и был создан Мусорщик, который долгое время боролся с шестиглазым улыбчивым бандюганом сначала по-доброму, потом натравил псов на его прихвостней. Тот понемногу затих, но в скором времени вспылал с новой силой и, если бы не МеХимеры, он бы захватил весь город. Новые создания Техно-демона, на время получившие модификацию ауровидения, вырезали сторонников Банкаира непрерывно трое суток. Залезали в окна, врывались в игорные дома и безнаказанно устраивали хаос. В эти страшные дни был убит и сам демон, и даже многие мирные жители, в страхе пытающиеся забаррикадироваться. Вот уже сколько лет прошло, а Банкир пытался вернуть власть лишь единожды – во время Великого Разлома он снова захватил весь город и отправил своих бандитов в остальные. Тогда Судья снова вооружился МеХимерами и начал искоренять преступность. Гидра также столкнулся с десятком вооружённых парней с символами в виде буквы S, двумя полосами перпендикулярно, тремя парами глаз и улыбкой на груди и головных уборах или руках, но после личной встречи разбойники сбежали.

Также Банкир имеет плохие отношения с Роем. Если Легион понимает, что у грешных душ отбирать, как правило, нечего, и он гнетёт только демонов, то толстяк грабит всех без разбора, за что регулярно получает по зубам. Также бывает, что части Роя и «зелёные перчатки» оказываются в одном месте – и начинается потасовка, по итогам которой страдают только сами участники.

Пепельная борода

Является самым известным пиратом, когда-либо попадавшим в ад. Также официально считается первым пиратом, сподвигшим на подобное ещё сотни и тысячи людей по всему миру.

Свою войну против всех он начал далеко не сразу. Долгое время он занимал должность государственного исследователя в области оружейных дел. Ему принадлежит создание нескольких поколений спусковых курков, одного звука которых было достаточно, чтобы даже самый упёртый человек поменял мнение, «пуль-бутонов», взрывающихся в головке после попадания в цель, да и по большому счёту все использующие огнестрельное оружие в стране обязаны были этому мужчине. Если новый механизм серьёзно улучшал как скорость заряжания, так и комфорт при стрельбе и активно применялся в Шихояре, то вторую технологию глава государства посчитал чересчур бесчеловечной и её было решено уничтожить. К тому времени было изготовлено два десятка новых снарядов. Изобретатель запротестовал и начал доказывать эффективность боеприпасов, но был понят не так и должен был быть наказан некоторым временем сидения за решёткой.

Но как только стражник подошёл, чтобы забрать личный пистолет учёного, тот незамедлительно снял мушкет с бедра и прострелил рыцарю колено. От резкой боли тот взвыл, так как наколенник был пробит насквозь и металл вошёл в кожу, а между вошедшими осколками взорвалась ещё и пуля, что раздробило кость. Внезапно чернота в глазах стрелка пропала, он осознал, что сделал и упал на колени. Он не хотел причинять вред человеку своего же государства, но попросил сжалиться и вместо казни отправить на Остров молчания. Правитель удивился такой смелости, но приговор утвердил. Даже пообещал по прибытии на место выдать виновному оба пистолета с нужным числом патронов.

Новость о наказании главного оружейного технолога всколыхнула прежде всего армию. Они посчитали, что если создатель их оружия обвинён в измене государству, то и они считаются предателями и по закону должны застрелиться. Многие так и поступили, написав предварительно завешание и записку, что были обязаны это сделать. Остальных же удалось отговорить или хотя бы дождаться подробностей. Уже с утра корабль с преступниками отправился на остров. Пушек он не имел, так как являлся прежде всего грузовым, да и нападать на него было некому, о пиратстве в этой стране ещё никто не знал, а особая символика на борту и флаг позволяли распознать корабль с заключёнными.

Всю дорогу изобретатель спал. ЦД послал ему сон, в котором он стоял на палубе какого-то корабля. Рядом с ним было ещё шесть таких же и пара десятков поменьше. На всех был флаг с изображением черепа и торчащих из него паучьих лап. Все корабли стояли бортом к крепостной стене, готовящиеся к обстрелу. Между цитаделью и двумя рядами суден стояла шеренга кораблей Империи, во главе которой был «Рубин» - гордость имперского флота. Первыми открыли огонь разбойники. Половина вражеского строя была уничтожена, флагман в свою очередь также нанёс колоссальный ущерб, сделав из соседнего спящему судна решето, и пошёл на сближение. Сзади также поступали имперские корабли, крепостные пушки работали бесперебойно, но три крупных пауконосца постарались встать борт к борту, чтобы обезопаситься и сконцентрировать силы во внешней стороне.

Как только «Рубин» приблизился для абордажа, капитан прыгнул на его палубу, стреляя в экипаж, а при приземлении, окружённый неприятелем, открыл огонь уже из восьми пистолетов одновременно и сразил ещё с десятка. Через несколько перезарядок выяснилось, что он остался один из тех, кто ещё не сдался Империи. Тогда он прострелил под собой палубу, затем ещё ярус и добрался, отбиваясь от бегущих за ним моряков, до порохового склада. К тому времени сдавшиеся союзники вернулись в строй и кинулись кто на военных, кто в воду, а кто к оставшемуся оружию.

Вдруг прогремел взрыв — со смехом и визгом к носу устремился капитан, на бегу разряжая стволы во всех подряд, но внезапно прилетевшее в тело ядро впечатало того в борт и

пробило его вместе с обшивкой уже своего корабля. Еле хватило сил у пирата развернуться и отлететь от снаряда. По всему медленно тонувшему судну тут и там слышались лязг сабель да выстрелы и удары о дерево. Пепельная борода (так он расслышал своё прозвище от зовущего на помощь матроса), пусть потрёпанный и почти без боеприпасов, начал зачистку своего судна от имперцев. Всё это время со стороны крепости был непрерывный обстрел «Золотого льва» - одного из самых сильных кораблей Сейнтрании, захваченного в ходе многочисленных битв. С трудом вернуть контроль над почти безвозвратно утерянным из-за воды судном удалось. Приказ Бороды был развернуть все оставшиеся пушки в одну сторону и стрелять до окончания снарядов. В результате была пробита брешь в крепостной стене, от чего пираты воспряли духом и кинулись в воду, чтобы взять город в осаду.

В эту секунду изобретателя насилу растолкали. Пора было отправиться в лес. Остальных заключённых уже отвели в форт. Учёному выдали оба пистоля и пару ремней с десятком зарядов, взятых из его жилища, на каждом. После выдачи грузовой корабль отплыл. С этой минуты мужчина вынужден скитаться по чаще и выживать в её условиях. Хищники, болота, несколько ядовитых растений – провести на острове день не в форте – наказание хуже смерти, если подсудимый недостаточно силён или образован. Однако мастер оружейного дела был далеко не простым смертным и много знал о флоре и фауне, тем более он был вооружён. Ему потребовалось четыре дня, чтобы дойти до бастиона-тюрьмы в центре острова. Затем он пару часов ломился в ворота, пока не начал стрелять. Чернота снова заволокла глаза бородатому исследователю и первый заряд угодил прямо в лоб часового. От выстрела и оборванного крика проснулись многие, узнавшие его причину, и напугались, решив, что мужчина спятил окончательно и решил всех пристрелить. Однако встреченный десятком ружей учёный заявил, что пришёл освободить заключённых и основать независимое государство в море. Начальник тюрьмы пошёл на хитрость и отправил письмо почтовым голубем с просьбой прислать помощь по причине бунта пятого уровня. Все преступники были выпущены и отведены к месту, откуда их выводили с грузового корабля, однако как только они показались из деревьев, их ждали шесть рядов пушек, тотчас открывших огонь.

Когда облако рассеялось, всех ждало лишь разочарование с неминуемой гибелью – на месте обстрела был чёрный купол, после исчезновения которого в центре показался гордо стоящий исследователь, раскинув руки с пистолетами. Вокруг него лежали испуганные бывшие узники. Затем показались ещё шесть чёрных рук с оружием и все матросы слышали в голове ужасающий голос: «Теперь вы меня не убьёте!». Завязался бой. Учёный уворачивался от выстрелов, без промаха сражая выпрыгивающих на сушу воинов. Забрался с помощью пары раздобытых в скитаниях мечей на нижний ряд пушек и прострелил вместе с обшивкой заряжающего. Ещё несколько выстрелов – и в борту оказалась небольшая щель, через которую начинающий пират пролез и прибил всех, кто был поблизости. Остальные же преступники, словно защищённые неведомой силой, игнорировали прямые попадания ядер и шли напролом.

Меньше, чем через час, все корабли были официально захвачены пиратами Пепельной бороды, сразу выбравшими своего капитана. Залатать пробоину в главном из троицы было самой простой задачей, куда сложнее – захватить мелькающий на горизонте фрегат с тремя рядами орудий на борту. Да, взять его было проще, чем укрыться от его огня в почти открытом океане – в ближайших четырёх часах путешествия подальше от страны не было ни клочка суши, кроме острова-тюрьмы, именно поэтому он был готов даже к длительной осаде – под нижним уровнем тюрьмы находились вырытые за сотни лет катакомбы, там безуданно копали одни заключённые, пока другие мастерили плотный каркас во избежание обвала.

Учёный решил пойти на хитрость и попытался перенести три судна на противоположную сторону острова, потому что так построенный по чертежам исследователя корабль будет вынужден встать бортом и попасть под залп ядер, насколько их вообще хватит. Никто не ждал такой подлой тактики, однако вторая идея была ещё безумнее – двузубец. То есть, один

корабль стоит с другой стороны острова, два других поближе к неприятелю. Так как он один и его грот-мачту видно хорошо, он будет вынужден обогнуть остров с какой-то стороны. Значит, с другой пройдут два судна и расстреляют того в корму. И всё же оптимальный вариант был дипломатический – зачем уничтожать, если можно присвоить или хотя бы обойтись без фатальных выстрелов, благо изобретатель помнил, что и где должно находиться. Экипаж посчитал его безумцем, но план на удивление сработал. Когда корабль оказался в ловушке, неведомый мужчине голос подсказал закрыть глаза – через секунду он был уже на палубе, раздалось полтора десятка выстрелов, затем ещё – и открытым глазам пирата показалась страшная картина. Доски залиты кровью и усеяны мёртвыми телами. Позади исследователя была каюта капитана, куда тут же устремился человек-паук – командир судна был в живых. “Цепной дракон открыл мне глаза. Я научу вас ценить умственный труд. Скажите спасибо, что в этом мире нет рабства – такие, как я, ополчились бы давным-давно” – эти слова передал уцелевший мужчина главе государства.

Следующие десять лет жизни Пепельной бороды прошли в непрерывных стычках с военными кораблями разных стран и присоединениях к своему флоту. Однако после поражения “Золотого Льва” хандгемский старик решил лично отвоевать гордость страны и просил одобрения у Высшего Света. “Это безрассудно с твоей стороны, старец. Ты – маг земли, в открытом море ты мало что можешь противопоставить тому, чью жизнь мой брат оберегает так долго. Возьми с собой Айсберга или хотя бы его рядовых, чтобы заморозили корабль” – на это капитан ответил отказом, но пошёл на хитрость. Он с отрядом набрал четыре больших мешка с землёй, завязал покрепче и попросил переместить на палубу текущего пиратского флагмана.

- А ты неплохо сохранился, капитан. Решил наконец-то уйти в лучший мир? Ах да, ты же не можешь этого сделать, ты улетишь к Высшему Свету.

- И я тебя рад видеть.

- Вам же запрещено вмешиваться в жизни смертных.

- Я пришёл вернуть “Золотого льва” тому, кому он принадлежит.

- Ну, тебе для этого придётся убить нас всех!

- Ты не станешь калечить своих людей и уродовать свой корабль.

- В том-то и дело, что здесь нет моих кораблей. Потонет один – захватим новый.

- Так, господа. Давайте вы опустите оружие и не станете мешать мне. Я пусть и не в своей стихии, но даже в таких условиях мне не составит труда перебить вас всех...

- Огонь, ребята!

Завязалось настоящее побоище. Первым делом земля избавилась от своих сосудов и превратилась в несколько големов человеческого роста. Отрубание конечностей не давало никакого эффекта, печально известные пули также были бесполезны. , по итогам которого главный пират был убит. После этого чернота в глазах его подчинённых пропала. Они вернулись в родные города, корабли были возвращены в целости и к высокопоставленным чинам с тех пор обязательно прикрепляют железнровольца, из-за чего их число возросло на несколько тысяч.

Пепельная борода попал в Ад и стал Средним Высшим демоном. Многие его соратники также попали в ад. К сожалению, плавать в мире грешных душ негде, но специально для логова пиратов был создан “Жуткий крест” – корабль, мощь которого уже огромна по меркам его современников и наращивается с техническим прогрессом людей. В скором времени фрегат окажется на воде в реальном мире – поговаривают, что корабли в радиусе поражения начали увязать в паутине, покрывшей воду. Пират заимел не лучшие отношения с Роем и Банкиром, зато Серебряный волк оценил по достоинству его заслуги.

Великая Чума, Разлагатель, он же Демон болезней

Появился после первой эпидемии чумы, возбудители которой изначально создал ЦД в качестве эксперимента. В это же время появился Чумной доктор – капитан, в отряде которого находятся только люди с тем же родом деятельности, что занимаются не магическим, а технологическим излечением. С тех пор болезнетворный демон, усиливающийся за счёт заболевших, и целитель – злейшие враги.

Получил прозвище Великой чумы после первой и единственной попытки вырваться из Ада. Став равным Сильному Высшему демону по физической мощи и гораздо превосходящим по жизнеспособности даже Тирана, он решил уничтожить человечество. Явление, длящееся почти полгода, назвали Великой Чумой. Всё началось стандартно для вспышки, но симптомы были слишком страшными – органы превращались в жидкую кашу, а многие из заражённых после полного уничтожения внутренностей по приказу вируса продолжали движение. Обычные средства защиты – стулья, доски, ножи, мечи – были бесполезны, кровавые массы наступали, пусть и с небольшими повреждениями. Было решено поручить зачистку Старику и Адскому пламени, так как демоны отказались от избиения собрата и ликвидации последствий его дел. Тем более, что сам демон исчез из Ада. Капитаны с полными отрядами справились с поставленной задачей – под завалами кожаные слизи умирали спустя время от невозможности выбраться, а огонь не оставлял никаких шансов на выживание. Отряд Чумного доктора также работал, не смыкая глаз, пытаясь создать лекарство. Безднадёжным человек становился в среднем через неделю после заражения – если преобразование началось, его не остановить.

Через четыре месяца в Меритасе объявился и сам Разлагатель. Он был так огромен, что десятки домов были попросту раздавлены им. Спустя пару минут там оказались все три капитана, Вулкан, Тиран и Потрошитель. Цепной дракон приказал им помочь, ощущая надвигающийся конец мира. Более того, Абсолютное Зло создало несколько сдерживающих доспехов – “Саркофагов смерти” – и кос.

Получасовой непрерывный огонь двух Элитных демонов, одного Среднего Высшего и сильного капитана положил конец Великой Чуме. Следующие пару месяцев проводились излечение всех живых, уничтожение достигших точки невозврата и похороны павших от смертельного вируса, ослабевшего после гибели его создателя.

Спустя время демон переродился и принудительно был расщеплён и загнан в несколько саркофагов. Они как снижают способности владельца, так и не позволяют усилиться настолько, чтобы выбраться.

Демон спирали

При жизни был очень гибким, подвижным и проворным человеком, однако из-за kleptomании был отправлен в Ад в качестве среднего демона. Однако он стал одним из тех, кто в рекордно короткие сроки смог усилиться до Сильного Высшего благодаря его способностям к гипнозу. Ему достаточно было начать изгибаться в форме спирали, чтобы кто-то, смотрящий на него, подвергся забвению. Вкупе с прошлым мужчиной смог ограбить два сектора, пока не встретил Тысячеглава. Бой был настолько долгим, что на помощь был прислан Часовщик. Конечно, он смог противостоять гипнозу, однако его меч был буквально засосан телом демона, будто водоворотом, настолько тот стал силен. Затем и сам капитан оказался внутри – там было уже несколько сотен из тех, кто пытался сопротивляться или просто демон был голоден. Все они были обезображены. Каждый из них в разной степени превратился в спираль, неистово вопил от боли или извергался различными субстанциями. Часовщику пришлось убить их всех, затем пытаться найти границу внутреннего мира. Спустя, казалось бы, бесконечное время это получилось – демон не ожидал такого и не смог активировать свою способность и он был буквально разорван на куски изнутри. Но когда они начали формироваться в спираль и из неё начало формироваться новое тело – тотчас было

решено достать зеркало и запихнуть демона в Кошмарное измерение, потому что сдерживать его в реальном слишком тяжело. Особенно если бы он сговорился с Разлагателем, создав таким образом ЕЩЁ более мощную болезнь и уничтожив мир.

Оказавшись в Кошмарном измерении, демон ощутил себя как дома. Он на равных сражался со многими сильными мира того, хотя и не мог использовать основную способность при причине отсутствия глаз у почти всех Безликих. Иллюзорный червь был одним из немногих, кто побеждал спиральное отродье, даже не замечая этого.

Пи-чар, он же Демон картин

При жизни был неплохим художником, нашедшим себя в “Двойных полотнах” – особом стиле, сочетающем одновременно, например, цветущую поляну и выжженный лес с домом посередине. Методы для достижения такого эффекта использовались всякие: от использования красок, светящихся в темноте, до различных углов обзора.

Казалось бы, почему тогда мужчина стал Средним Высшим демоном? Всё дело в его неприязни к другим художникам. По его мнению все, кто не закладывал какой-то мрачный подтекст в творчество, – лгуны и недостойны быть известны другим. Бывали случаи, когда чужие портреты были залиты чёрно-белой краской или порезаны в области лица. Также картины могли быть просто дорисованы им до состояния получения удовлетворения. Не всем это нравилось, однако многие относились к такой резкой критике с поощрением, потому что отказать в мастерстве её автору было тяжело. Тем более, во многих случаях изменённые картины художник был готов купить и платил за это он достаточно большие суммы.

Он был найден у себя дома с исполосованным лицом. Со стены исчез его автопортрет, на котором точно должна быть его кровь. На столе было завещание о раздаче его картин. Расследовать это дело не получилось, настолько запутанная была ситуация – заявление чистое, пропала только одна картина, все остальные вещи были нетронуты – никто не мог даже подумать о том, что его убил кто-то по приказу Судьи. А зря.

Пи-чар получил необычную способность перемещаться между своими (в том числе, изменёнными собой) картинами, а при помощи автопортрета воскрешаться, пока тот не будет уничтожен. Из оружия он использует большие ножницы и чернила, которые он может выпускать из рукавов.

Устройство Ада

Фактически Ад представляет собой 6 городов, разделённых на 4 части. 5 из них находятся в углах своеобразной пентаграммы, а шестой — столица — в центре. По большому счёту грешные души и демоны живут здесь, как люди. У всех есть работа, есть развлечения, торговля, семья и разного рода споры и конфликты. Гильдии, альянсы, банды, кружки — объединений в аду хватает. Вокруг Ада есть достаточно обширный лес, разделены города широкими дорогами, на других территориях есть и небольшие домики, и леса, и даже какие-то горы и лавовые реки.

Что касается боёв: Элитным демонам запрещено драться вообще (из соображений безопасности), Высшим демонам запрещено сражаться при наличии 2 Сильных (3 Средних и 4 Слабых) демонов хотя бы с одной стороны. Также запрещены драки между средними демонами больше 10 хотя бы с одной стороны, а также малыми больше 20 хотя бы с одной стороны (просто потому что в этом случае трудно определить инициатора и предмет конфликта). Как правило, разного рода споры можно урегулировать, обратившись к Судье. Тот может или назначить время и дату события, или решить проблему на месте. В случае, если вооружённое столкновение всё-таки произошло, демоны могут заплатить штраф, отсидеть во временной камере или даже быть посажены за решётку. Особые кандалы на руки и ноги, созданные лично Четвёртым, ВСом и в редких случаях Паладином, не дадут демону использовать свои способности. Были случаи, когда демоны отрезали себе конечности, чтобы

сбежать из тюрьмы (далеко не у всех они отрастают потом заново), но через время их ловили и казнили. Через время ослабленные демоны появлялись в своём «хранилище», раскаявшиеся за содеянное.

Регулярно кому-нибудь из демонов приходит в голову начать борьбу за власть в каком-нибудь регионе — и начинается массовая межрасовая резня с летящими головами и реками крови. Самый главный в Аду — Хел, здесь вопросов нет. В столице 4 короля — это Потрошитель, Берсерк, Жнец и Тиран. Скорби и Волку неинтересны все эти хитросплетения, Эхо является владыкой восточной части верхнего левого города (если смотреть на план сверху). Гидру и Мусорщика также никто не трогает, потому что внезапно всем хочется пожить.

Помимо демонов в Аду хватает и животных, во многом похожих на земные, но разница между ними как минимум в размерах — некоторые особи могут быть в высоту превосходить человека в два-три раза, говорить об отношении габаритов не приходится.

Первая и самая распространённая живность — пауки. Они встречаются трёх видов. Лавоспинные могут выстреливать сгустками магмы из своеобразной пушки, расположенной на спине. Не горят в лаве, но могут плевать ею.

Костяные пауки выделяют особую кислоту, растворяющую плоть, лёд, дерево и даже металл, но не берущую кости, которые арахниды любят прикреплять на себя в качестве небольшой брони. Чаще всего селятся в лесах.

Кристалльные встречаются намного реже, но в шахтах их число может достигать нескольких сотен. Если встретилось несколько таких сразу — можно сделать два выхода: позади них обязательно есть крупное месторождение и там их будет ГОРАЗДО больше. Их спины и ноги покрыты шипами, которые для атаки могут за секунду увеличиться в десять раз.

Все они имеют короля — самого сильного и, как правило, самого большого паука. Их невозможно приручить, но можно подружиться. Так Иллюзионист старается поддерживать связь с костяными и регулярно перемещает свежепойманных жертв прямо в пещеру короля, откуда выбраться ещё не удалось никому. Также принесённые живыми членистоногие очень высоко ценятся на чёрном рынке и поговаривают, что Пепельная борода и Техно-демон понемногу собирают своего гигантского паука, вбирающего способности уже известных.

Второй яркий представитель псевдоподземного мира — пещерный краб. Этот вид славится своими клешнями, которые не смогут сломать разве что Древнее или стихийное оружие, и головой, верх которой считается самой прочной частью тела и займет щит из него — мечта любого ангела. Однако эти существа по праву зовутся вечными, так как одолеть его смогут разве что пятеро или больше капитанов Пятого или пара командиров Шестого уровня, близкого к Искателю. Ходила легенда, что Дракоборцу удалось хитростью победить самого старого и мощного краба, но секрет победы Лучистый щит унёс с собой в Безликое царство.

Последний из самых интересных жителей Ада — серпентоиды, они же змеелюды. Хотя они появились позже Высших демонов, являются исконными обитателями и никого не может ничего с этим поделать. Себе дороже встретиться хотя бы с одним из этих шестиконечных (обычно подразумеваются под этим названием шестирукие, но многие так говорят и про двухпарных) и шипящих убийц, готовых в случае потери всех не змеиных конечностей сжать клинок зубами и хвостом и броситься на противника. Не живут в адских мегаполисах из принципа, но имеют десяток мелких деревень и торгуют с другими жителями Ада. В основном на продажу идут кислота и шипы пауков, ткани и различные выращиваемые продукты, в том числе уникальные электрические угри, разводимые только у змеелюдов.

Также некоторые серпентоиды состоят в гильдии Хищной Тьмы. Курирует их Яд, которому они доверяют больше, чем его собрату в чёрном. Самый опасный из них — Кха'тачор, разжившийся бронёй и очерняющими клинками с рукоятями из костей с позолотой. Давным-давно он должен был больше сотни лет провести в тюрьме в Раю. Произошло это из-за зачистки, в ходе которой была случайно убита жена человека-змеи, что был в то время в

мире людей. Рассвирепевший воин бросил вызов капитану, лично проткнувшему тело чешуйчатой женщины, за того встали грудью ещё двое друзей – змеелюд тут же бросил им вызов и насадил на нож всю троицу в ходе недолгой битвы и ещё их отрядам досталось – остановил его только явившийся в человеческой форме Высший Свет, который вынес приговор хуже смерти в основном из-за несоблюдения почти всех формальностей и перевода нечестной дуэли в мясорубку, когда даже не каждый капитан мог позволить себе гроб. Провёл бы в заточении Кха'тачор 110 лет, если бы не Яд, с тех пор контролирующий весь адский серпентарий. Он потребовал освобождения убийцы под свою ответственность, иначе грозил устроить самый настоящий ангельский геноцид. Высший Свет, скрепя душу, дал добро и все капитаны получили гробы меньше, чем через год после тех событий, а остальные ангелы ими завладели ещё через десять лет и больше крылатых трупов никто не видел. Во время Великого Разлома Кха'тачор и Кха'рчшан, его младший брат и второй по силе серпентоид, остались в Аду, защищая свои семьи от «Багряных колпаков» - банды грешных душ, возглавляемой несколькими малыми демонами и средним. Разумеется, обычные люди с мечами, топорами и вилами мало что смогли сделать шестируким тысячелетним убийцам, сделавшим полноценный трон из костей, преподнесённый Хеллмьюзу как королю Ада.

Также в Аду обитают чёрные скорпионы и жуки-носороги, подчас вдесятеро больше обычных. Если вторые выживают, как могут, то первые крайне агрессивны и могут зазевавшуюся грешную душу исколоть замертво. Было дело, охотники ловили одиночек и ставили над ними опыты. Алкоголь на них вылили – никакой реакции, хотя земные способны зажалить себя до смерти от одной капли. Кислота подействовала намного лучше – первая же особь начала агонизировать. Она щипала, кусала и тыкала хвостом всё подряд, пока её спина неумолимо разлагалась.

Здесь должно быть описание каждого города с картой и объединениями...

Во время ВРа произошёл передел власти, который был пресечён Судьёй с компанией, вернувшимися ЭД а также выжившими и воскрешёнными ангелами.

Иерархия Рая

Есть Высший Свет, у него в подчинении ЛШ, у них есть капитаны, у которых в распоряжении отряд из пары (в редких случаях больше) сотен рядовых ангелов, разбросанных по всей планете более-менее равномерно, но не на каждый населённый пункт их хватает. Есть подразделения, имеющие определённую специализацию и находящиеся у всех на виду, а есть отряды, само существование которых является тайной, но минимум восемь демонов бояться все. Помимо Элитных есть ещё троица – страшный сон любого рядового ангела и серьёзная опасность для почти всякого капитана, решившего бросить вызов или остановить гостя из преисподней – Зависть, Хищная тьма и Мечтатель. Все они не подвержены эффектам Второго; Энуорт – единственный из них, на кого действует техника Часовщика; Поглотитель может впитывать в себя магию молний (пусть и ограничено), а Мечтателю мало что мешает выпустить всех узников Кошмарного измерения. Но в этом мире добро не просто с кулаками, а с тысячами мечей и молотов, стихийной магией и возможностью гарантированно воскреснуть через пару лет после поражения в придачу.

Теперь немного о самых известных капитанах.

Мясник

Капитан подразделения «Ауровидящие», один из немногих обладателей тяжёлой брони в его личном составе. Вооружён двумя широкими прямыми мечами, ростом в броне 203 см.

Давным-давно в одном государстве жили три друга. Охотник, фермер и повар. Один убивал одних животных другого и находил других для третьего, фермер также забивал свой скот на продажу мяснику и щедро платил охотнику за добычу, а повар зарабатывал на жизнь мясом как готовым к употреблению, так и свеженарубленным. Люди сталкивались со многими трудностями, но ни болезни, ни природные катаклизмы, ни неурожаи — ничто не смогло затруднить работу троих друзей. Дело отцов переходило к сыновьям, и понемногу жизнь налаживалась. Внезапно на время ухудшил положение один случай.

Малые, реже средние демоны устраивают соревнование друг с другом. У него нет официального названия, но его суть в следующем: в разум к человеку, душа которого после смерти в данную минуту может стать праведной, навешиваются несколько демонов и различными хитростями пытаются взять контроль в свои руки и сделать так, чтобы жертва самоубилась. Победителю почёт и уважение, разумеется.

И не повезло же в этой игре оказаться отцу Мясника... Надо сказать, мужчиной он был крепким. Пусть он и жил по принципу: «Я не могу делать жизнь одних существ лучше, забирая её у других», но разделывать по нескольку животных в день — тоже процесс не из приятных, поэтому долгое время он сохранял рассудок и позволил жене и сыну привязать себя к кровати, пока не случилась беда. После этого женщина с ребёнком побежали в дом экзорциста (на самом деле это был один из ангелов под прикрытием). А теперь попробуйте представить лицо простых людей, когда из тела их родственника вылезает 5 демонов. Страшно — это слишком мягко сказано. Впрочем, не выдержав этого, глава семейства был буквально разорван на части. С тех пор будущий капитан, тогда будучи восьмилетним, решил любой ценой стать демоноборцем. Экзорцист научил его многим приёмам и хитростям. Однако парень не знал, что у него был особый дар, благодаря которому он мог распознавать намерения людей. Многие хотели помочь потерявшей кормильца семье, однако некоторые подарки мальчик, заменивший его, отклонил.

Десятки лет спустя повар, попробовав отравленное мясо, начал понемногу чахнуть. Никто не знал, как ему помочь. Однако яд был подсыпан одним из «отказников», который признался в содеянном и был пожизненно заключён. Находясь почти при смерти, лавочник успел передать своему сыну все свои знания и опыт. В будущем он найдёт способ определить качество мяса без личной пробы, но осенью, глубокой ночью его папа скончался.

Он предстал перед Высшим Светом и Четвёртым. Рядом с ними находился и отец. Он сказал будущему воину следующее: «Сын. Прости меня за то, что я был слишком слаб. Я был не способен защититься от сил Тьмы. Теперь ты должен сделать всё, чтобы то же не повторилось с миллионами людей. Мне сказали, что у тебя особый дар — ты можешь видеть ауры других существ. Тебе всё расскажут позднее. Если что — навещай меня с предками...».

Так капитан Четвёртого стал тем, кем является сейчас: крайне нетерпимым и жестоким по отношению к демонам и милосердным — к остальным.

Обычные атаки: удары мечами.

Особая техника: «Волна света». Так как оружие Мясника помимо зачарования является особым ангельским оружием, его обладатель может не только проводить широкий замах мечом, но испускать им направленную волну, наносящую урон только демонам.

Конусоголовый, он же Железный узник, Искупитель

Своего рода козырь Четвёртого. Никто не знает, кто это на самом деле. Одни считают, что Конусоголовый раньше был душой, решившей искупить свои грехи и встать на светлую сторону, другие — что это был малый или средний демон, которого поймали во время одной из чисток и заставили служить свету, но все сходятся в одном: этот парень способен заткнуть даже сильного Высшего демона. Вооружённый парой скимитаров, он крайне быстр. Имеет уникальную способность: каждый раз, когда он наносит кому-то урон, вся причинённая боль возвращается узнику в трёхкратном объёме. От этого Искупитель кричит и хочет причинять боль другим ещё сильнее, чем внушает ужас даже в самых сильных духом союзников. Лежит в своём гробу почти всё время, однако были случаи, когда Узник сопровождал ангельские «экскурсии» по Аду (обычно от него сразу все разбегались во все стороны).

Во время Великого Разлома дрался с Тираном. Первое время он отвлекал на себя внимание, пока остальные наносили урон, а, когда понял, что остался из первой партии один, руками объяснил второму отряду, как правильно нужно атаковать, и лично обезглавил элитного демона. После этого вместе с пятыми отбил нападение в Раю, используя КП на Мортире, так как почти никто не мог пробить защиту демона.

Обычные атаки: удары скимитарами.

Особые умения: отсутствуют.

Крик Пустоты: «Литания смертника». Стоя или идя в определённой позе, Узник трижды говорит текст: «Я не чувствую боли, я не ведаю страха, я не знаю пощады», являясь в это время отличной мишенью и часто получая огромный урон от противника. Однако после этого из щелей в шлеме начинает пробиваться красный свет и Конусоголовый, на время обретая невероятную скорость, начинает стремительно перемещаться по полю битвы, вырезая на своём пути всё живое. Использовался единожды ввиду опасности данной способности.

Дева битвы

Первый капитан женского пола в Раю. Вооружена щитом в форме треугольника и мечом. Её отряд состоит полностью из женщин. Носит среднюю броню и диадему. На службе у Четвёртого по личной инициативе. Является первой девушкой, казнённой из-за обвинения в колдовстве (хотя она просто была слишком красивой).

Обычные атаки: удары мечом и щитом.

Особые атаки: не имеет названия. Из диадемы может вылететь луч света.

Стоящий мертвец, он же "Неваляшка"

Самый известный монах в Мандегии благодаря образу жизни. Тренировки без воды и еды высушили его насколько, что к концу жизни при росте 169 см он весил 38 кг. Основная его особенность — как бы ни старался противник, монаха он уложить не мог. Тот садился на шпагат между деревьев на многометровой высоте, балансировал на среднем пальце руки на

горной вершине, изворачивался изо всех сил, но ни разу не падал на землю. Умер, попытавшись прыгнуть с отвесного склона и твёрдо встав на ноги при падении. Вершина с тех пор имеет название "Монаший пик".

С оружием капитан, сражавшийся при жизни только своими конечностями, получил намного больше возможностей. Вместо меча он выбрал нож на цепи, другой конец которой приковал к себе. Попал к Первому и сформировал отряд из самых сильных своих последователей, пока другие ожидают в резерве или находятся в распоряжении других капитанов. Создатель техник "Режущий кулак" и "Цепной захват".

Айсберг

Сильнейший капитан Шестого, боевой маг льда, могущественный настолько, что при желании может заморозить всю планету за несколько часов. По понятным причинам ненавидит Вулкана сильнее всех остальных демонов. Носит лёгкую броню, предпочитая металлическим мечу и щиту оружия и стены из льда. Умеет замораживать воду, создавать из неё барьеры и даже летать.

Обычные атаки: удары ледяным двуручным мечом. Также может создать глыбу льда и уронить на голову противнику, кинуть в него большую сосульку или даже заковать ноги в лёд, который понемногу будет подниматься до головы.

Особая техника: «Ледяная клетка». Создаёт клетку вокруг одного врага (реже нескольких), которую трудно сломать, так как любой сломанный прут зарастает вновь. Со всех сторон в клетке начинают расти ледяные шипы. Если сломать один, он продолжит расти и рядом начнёт расти новый. Так жертва оказывается пронзённой сотней сосулек, из-за чего обычно погибает.

Хандгемский старик

Выходец из небольшой деревушки в Сейнтрании является одним из первых капитанов Шестого и единственным отошедшим от дел по собственному желанию, однако во время Великого Разлома он ненадолго вернулся на службу, победил Серебряного волка и сдерживал Потрошителя почти в одиночку, пока не появился Дарк. За невероятную силу он заплатил сравнительно немного - свою молодость. Пусть он и стареет намного медленнее обычного человека, но за больше, чем полторы тысячи лет он поседел, отрастил длинную бороду и покрылся морщинами. Мало что знает о Чёрном монахе, Кровавом вороне и Пейне, но имел дело с большинством из нынешних Высших и Элитных демонов. Владеет в совершенстве магией земли (настолько, что мог сражаться с несколькими противниками одновременно лишь взглядом), обладает гранатовым посохом и особым артефактом - колом из яшмы. Демон, пронзённый этим колом, будет оставлять долгое время след из своей Энергии. Чем больше враг пройдёт, тем больше шанс умереть. Есть один способ избежать гибели - переместиться в другое место и неподвижно сесть там, пока эффект не пропадёт.

Обычные атаки: удары и блокирования посохом, активное использование магии, редкие удары колом.

Особая техника: "Большие братья". Призывает двух (иногда трёх, ещё реже - пять) големов высотой в 5 метров и вооружённых молотами. Аналог Кладбищенского Зверя, состоящий только из земли. Также существует усиленная версия - Адский голем с бронёй из застывшей лавы, который может стрелять магмой изо рта.

Разделённый

Внешне представляет собой обычного человека с мечом, по строению схожим с позвоночником. Однако этот персонаж может отделять конечности от туловища и расслаивать меч, увеличивая его дальность поражения до восьми метров. Был казнён самым жестоким

образом за то, чего не совершал. Сначала ему отрубили стопы, потом нижнюю половину голеней, затем верхнюю, половины бёдер, таз, талию, грудь - и по причине внезапно наступившего града голову отрубить не успели, хотя подсудимый был мёртв уже на четвёртой стадии. Так капитан и получил свою способность - увеличивать расстояние между отрубленными частями до 0,3 метра, оставляя между ними пустоту. Также для соответствия был выкован меч, состоящий из двух десятков секций, нанизанных на длинную нить и имеющих между соседними максимально то же расстояние. Основное слабое место - голова. Она не способна к самоотделению, поэтому её можно отрубить и так капитан по легенде должен покинуть мир живых навсегда.

Во время Великого Разлома бился с Роем и вместе с десятком подчинённых пятых победил. Помимо этого дрался с Оружейником и участвовал в турнире Искупителя, проиграв тому после долгой битвы.

Основные атаки: удары мечом и конечностями.

Особый приём: "Железный вихрь". Меч капитана отделяет свою копию и капитан, используя возможности тела и орудия, начинает перемещаться и вращаться, одновременно с этим приближая и отдаляя от себя руки. Так враги в радиусе 10 метров получают урон.

Искатель

Бывшая правая рука Шестого и по совместительству самый сильный капитан из когда-либо живших на момент начала игры. Проводил отбор в Железную волю, создал клинки молнии и льда, состоящие только из своей стихии, написал несколько книг о флоре и фауне планеты, неоднократно сражался с Потрошителем и всегда его побеждал. Во время ВРа был одним из немногих оставшихся в резерве, но после уничтожения Лучезарной Шестёрки был вынужден вместе со Стариком сдерживать демона. Однако незадолго после появления на поле битвы Мортира освободился из клетки и первым делом уничтожил гроб именно Искателя. Так легендарный воин безвозвратно обратился в прах, оставив горсть пепла между двух мечей, один из которых был отдан Айсбергу, меч которого, в свою очередь, был передан другому капитану Шестого, а другой - заперт в арсенале до появления капитана, что может обуздать его мощь.

Часовщик

Один из немногих известных капитанов Первого. При жизни был, что логично, мастером часов. История его смерти – тайна для многих, но сейчас он вооружён мечами в виде часовой и минутой стрелок. Любит носить простую одежду, но носит своего рода очки, в которых он защищён от действия своей особой техники.

Обычные атаки: комбинации мечами.

Особый приём: «Замедление». На тыльных сторонах ладони капитан имеет часы, идущие в обратном направлении. Посмотрев на них, противник замирает на несколько секунд. Эффект не работает на железнотельцев, все подчинённые Часовщика также имеют эти очки, однако их начальник не пересекается с другими ангелами в бою, чтобы по его вине не погибли союзники.

Отверженный

Капитан, чья судьба была трагичнее большинства других. Ночью во время отбоя некто пробрался к нему в палатку, украл меч, перерезал пару десятков человек и скрылся. Так как мечи военачальников были с именной гравировкой, «виновный» нашёлся быстро. По местным законам нужно было сломать меч и оставшуюся часть лезвия на рукояти воткнуть за спиной осуждённого в сердце.

Истинный преступник не был найден до сих пор, однако теперь капитан Пятого ходит с мечом, длина которого на самом деле намного больше видимой и может значительно

увеличиваться по желанию обладателя. Овладевший своим оружием в совершенстве, Отверженный не одобряет жестоких наказаний своего командира для провинившихся бойцов и всегда старается оправдать их.

Основные атаки: удары мечом.

Особая техника: «Проявление». Отверженный опускает видимую часть меча в землю, а через некоторое время всех противников в некотором радиусе (или на намного большем расстоянии, но в одном направлении) снизу поражает лезвие меча, ставшее видимым.

Близнецы

Ещё до рождения малышей выяснилось, что они срослись туловищами, однако никто не мог помочь. После их успешного появления на свет было решено оставить им жизнь, чтобы определить, сколько они проживут в комфортных условиях. Через пару месяцев, когда они решили оторваться друг от друга, они скончались. Однако переродились в Раю в теле юноши, немногим старше 20 лет. Вооружён парень широким мечом по индивидуальному требованию ВСа, который при необходимости может разделяться пополам. Также из капитана может вылезти двойник, который не имеет тени.

Появился после Великого Разлома. Был прикреплён к Пятому, так как его бойцы пострадали больше всего. Развил способности разделения, сдал большую часть экзаменов средне, но прошёл турнир, почти не зная поражений.

Обычные атаки: удары мечами.

Особая техника: «Теневой провидец». Близнецы может кратковременно предугадывать следующие действия противника и отвечать на них наиболее смертоносным образом.

Аристократ, он же Грешный барон или Граф-грешник

Обладает высоким интеллектом по сравнению с половиной капитанов, имеет неплохие познания как в географии, религии и философии, так и в точных науках. Объясняется это его происхождением. Он вырос в знатной семье, помешанной на чистоте крови, из-за чего новые поколения получались всё уродливее и тупее, и будущий капитан был первым за долгое время, кто решил это исправить. До совершеннолетия его пытались сдружить со многими детьми из старинных родов, однако юноше быстро становилось скучно от бесед с ними и всё свободное время он проводил в фамильной библиотеке, благо на учителей для наследника родители не скупились. В 18 лет его призвали исполнить свой долг – оплодотворить свою старшую сестру, однако он отказался, заявив, что у него уже есть девушка, на которой собирается жениться. Была она пусть и из зажиточной, но недостаточно «чистой» семьи, поэтому сначала родственники решили найти все чёрные пятна в избраннице и её древе, а потом, не найдя достаточно весомых аргументов, решили убить неугодного продолжателя династии и родить нового. В тот же день было составлено несколько документов, один из которых «вычёркивает» парня из семьи, другой – лишает наследства, а третий – контракт на убийство отступника в случае, если первые два метода не помогут.

Так, сначала юноше было отказано в доступе к библиотеке, затем в пользовании садом и так далее. Он не растерялся, взял с собой корзину, сплетённую лично им; денег, сколько смог унести в ней, а также немного еды и любимую расчёску, сделанную из рога яка и привезённую из земель вечной жары и отправился в дом своей девушки, где его с некоторой опаской приняли, зная о прошлом и нравах его родни. Через неделю вступил в силу последний документ.

Однажды в усадьбу пробрался Ночной ястреб и перерезал почти всех его обитателей. Лишь Саймон смог удачно блокировать первую пару ударов демона расчёской, перед смертью издав громкий крик и разбудив всех, и глава семейства со своим ангелом сдерживали натиск внезапного гостя, чтобы дочь, жена и пара слуг смогли спрятаться в другом месте. Пусть оба погибли, но выполнили свою задачу. А когда демон добрался до выживших, он увидел

Часовщика с парой помощников и ретировался. В любом случае основная цель была устранена и убийца получил щедрую награду.

В первую же секунду после смерти юноша вцепился в воротник Вса и начал умолять его вернуть к девушке, которой нужна помощь. «Не волнуйся, Саймон. Она в безопасности. Скажи спасибо ангелу, который был приставлен к главе дома, что принял тебя как родного, и который своей смертью привлёк Часовщика. А вот и он. Нет нужды рассказывать, я уже всё знаю. Расскажи своему временному подчинённому, что да как. Как закончит обучение – скажи мне, я распоряжусь, чтобы следующая формация была отдана под его начальство.» - таков был ответ Святейшего.

После долгой экскурсии по Раю и десятков вопросов между нынешним и будущим капитанами произошёл разговор по душам. Часовщик должен был поведать основы ангельской жизни.

- Есть несколько основных правил, которым должен следовать любой ангел и ты в том числе. Первое – ты не должен показывать себя людям.

- А разве это не противоречит стремлению Высшего Света привлечь на свою сторону больше праведных душ? Может, если бы мы показывали себя людям чаще, они бы больше верили в чудеса и хотели стать такими же, как мы? Этим и занимались пророки тысячи лет назад.

- Видишь ли, почти у каждого из нас есть аура, которую чувствуют очень многие демоны, и для одних мы – страх во плоти, а для других – желанная добыча. Большинство из нас умеет скрывать её или подавлять, но в редких случаях это трудно контролировать. Ну и люди стали слишком пугливы, и если ты резко появишься перед ними, они могут ткнуть в тебя или себя ножом или кинуть что-нибудь, а этого мы не хотим, так ведь?

- Хорошо, я ещё подумаю над этим. Какое второе правило?

- Ты не должен причинять людям вред.

- Даже тем, кто этого заслуживает?

- С ними разберётся Чистилище. Убийцы, насильники, грабители и прочие заслуживающие смерти люди попадают в Ад после упокоения.

- То есть, если где-то заведётся серийный убийца – вы будете ждать, пока его кто-нибудь убьёт или ему самому надоест это занятие?

- Это особый случай. Видишь ли, чем грешнее душа будет на момент появления в Аду, тем больше шанс, что она обратится в демона. Так произошло как минимум с тем, кто убил тебя. Он при жизни был наёмником, а после обретения условного бессмертия продолжил своё дело. Только его не смогли остановить вовремя. Во избежание подобных случаев мы стараемся прервать жизнь такого человека раньше, чем он станет достаточно сильным, чтобы потом воскреснуть и дать нам бой намного кровавее, но, повторяю, это очень редкий случай.

- Хорошо, скажи, пожалуйста, почему тот демон убил меня?

- Ты правда хочешь об этом знать?

- Да. Я пусть и не люблю многих родственников, но отрицать своё благородное положение не собираюсь. Неведение – признак неуважения.

- Хорошо. Его нанял брат твоего отца. Больше скажу, он нанял ещё двоих людей для этого, но они отказались под давлением демона.

- То есть, за мою попытку возродить нашу семью и сделать её членов умнее и красивее на меня открыл охоту мой родственник и за голову заплатили демону?

- Боюсь, это правда.

- Я обязан встретиться с ними.

- Ты не можешь этого сделать.

- Я читал о призраках, которые умерли не своей смертью и ходят неподалёку от места своей гибели и пугают всех вокруг. Разве я не могу сделать то же самое, будучи ангелом?

- Правила непреложны.

- Хорошо, я должен расквитаться с тем демоном. Убить его, как и он меня сегодня.

- Твоя дубина – оружие справедливости, а не мести. Это третье правило.

- Дубина?

- Да. Твоя расчёска, которой ты смог отбить пару ударов демона, теперь может увеличиваться в размерах до двуручной дубины. Также, насколько я могу судить, она способна сломать меч, если он окажется между её зубьев.

- Хотя бы это радует.

- Но только после окончания обучения.

- Я хотя бы могу ей пользоваться как обычной расчёской?

- Без проблем).

- Кстати, по поводу первого правила. Разве вы не показали себя десятками тысяч во время Великого Разлома?

- Это был единственный раз.

- В тот день почти все ангелы нарушили первое правило?

- Да, но иначе могли пострадать сотни тысяч людей.

- Почему я не могу сделать того же ради личного удовлетворения?

- Хорошо, я спрошу об этом у Высшего.

Дальнейший диалог был не таким интересным, однако после него Часовщик сказал Всу: «Всевышний, прости меня. Я поговорил с этим парнем, как ты просил. И, знаешь, он говорил вещи, над которыми я даже не задумывался. Он говорил о странности созданных тобой правил и частоте, с которой мы нарушаем твои заветы. Сначала я пытался мягко объяснить ему, что ты – умнейшее существо в нашей Вселенной и что твои слова – закон, но потом я понял: а ведь он прав. Мы не должны показывать себя людям, но мы все это сделали во время Судного дня и в ночь убийства этого юноши я и несколько моих помощников раскрыли своё существование. И нам за это ничего не было. Покарай меня в неверной службе тебе, прошу!».

ВС ответил как всегда мудро: «Я создал эти правила, чтобы люди были сами по себе. В большинстве своём они могут справиться с трудностями, вставшими на пути. Однако в некоторых случаях они бессильны. И тогда на помощь приходим мы. Если бы мы помогали людям слишком часто – они бы обленились и всю жизнь уповали на нас, не делая ничего, или даже намеренно портили себе жизнь, чтобы мы её улучшили. А если бы мы не помогали им вообще – они бы перестали в нас верить. А за счёт веры мы и живём. А про оружие возмездия и прочее – это было создано, чтобы направить силу бывших людей в правильное русло. Иначе такую мощь, как сейчас, мы бы не представляли собой и через тысячу лет.».

Результаты экзаменов Аристократа были превосходными, таких высоких оценок не было ни у кого прежде. Пройдя турнир из шести капитанов и ЛШ полным составом, Грешный барон получил своё оружие, которым вскоре овладел на превосходном уровне. Характеристику о новом капитане Часовщик оставил следующую: «Образован, проницателен, обладает острым умом и редким своеволием.». После этого Аристократ решил увидеть свою бывшую семью, но она к тому времени уже почти вымерла, остались лишь родители. С ними разговор был коротким. Саймон появился перед ними в одежде, в которой когда-то сбежал из родного дома, оставив увеличенную расчёску на поясе и спрятав крылья под одеждой. Те узнали своего преобразившегося единственного сына и расплакались. Саймон ответил не без дрожи в голосе: «Я знаю, что вы попадёте в ад, как и весь наш род, и что вы заслуживаете этого. Но если вдруг кто-нибудь попытается вас оскорбить или убить – обращайтесь» - и вырвал из крыльев по перу каждому родителю. Если вырвать из него пару волосков – ангел это почувствует и окажется в месте, где было оторвано оперение.

Когда он увидел свою девушку, она оказалась счастлива с другим, что разозлило капитана. На её просьбы вернуться к нему и истеричные крики нового парня ангел ответил: «Если самец лебедя умирает, самка остаётся всю жизнь одиночкой. Как жаль, что мы люди. Будьте счастливы.», а на попытку ударить его подставил дубину так, что кулак неприятеля

ударился о зубец и хрустнул всеми пальцами, и напоследок произнёс: «Попробуешь сделать то же с ней – сломаю вторую руку. А может, сразу шею.». После этого попал на ковёр к Всу, сказал: «Я не бил его. Я защитился, подставив оружие.» и был отпущен. С Ночным ястребом Отступник также разделался без проблем и заставил того ощутить всю боль от потери семьи, девушки и своей жизни.

Имеет хорошие отношения с Часовщиком и другими капитанами Первого, Отверженным, Девой битвы и Мясником, но немного натянутые – с Пятым. Уж слишком Гнев чтит законы Высшего и понимает слишком прямолинейно.

Основные действия: удары дубиной. Также ею можно сломать любое достаточно длинное лезвие, кроме Древнего Оружия.

Особая техника: «Землетрясение». Аристократ может бить дубиной по земле, вызывая ударные волны, способные сбить с ног, однако не использует эту атаку, считая её дикарской и первобытной. Впрочем, это не мешает капитану применять её на живых существах, многократно усиливая удар.

Исцелитель

В прошлой жизни был врачом, насколько позволяли технологии. Травы, отвары, настойки лечебные – он был мастером своего дела. Умер своей смертью, попал по распределению к Пятому, но тренироваться пришлось самостоятельно ввиду отсутствия капитанов, специализирующихся на лечении. Научился с помощью рук формировать щит вокруг живого существа и удерживать его какое-то время. Также в особой секции библиотеки с трудом нашёл пару книг с заклинаниями восстановления. Поэтому, несмотря на результаты экзаменов много выше среднего, он прошёл турнир, просто пережив все раунды. Также в процессе испытания обнаружилась способность, прежде невиданная. Исцелитель встал в определённую позу, выставив руку вперёд – и Второго отбросило на несколько метров и впечатало в стену. Воскрес тот лишь 60 лет спустя. Сначала победителя хотели предать суду за убийство соратника, чего не было никогда прежде, однако он сам заявил, что не хотел этого и что он даже не знает, что за технику сейчас использовал.

Поначалу после этого нового капитана все обходили стороной, опасаясь его силы, однако через время он получил полноценный отряд, немногим из которого были переданы как знания по лечению, так и особая техника, которую бывший врач разрешил использовать лишь в случае смертельной опасности. Долгое время пытались выявить закономерность, чтобы обучить смертоносному приёму как можно больше ангелов, но безуспешно.

В свободное время занимается восстановлением лесов и животных, во время Великого Разлома нарушил свой основной принцип «Не использовать меч» и порубил два десятка малых демонов, окруживших дом. После ВРа вместе с Гробовщиком восстановил почти все уничтоженные источники силы, однако вернуть к жизни их обитателей получилось далеко не всех.

Плетущая в ночи, она же Красная нить

При жизни была придворной портной в одном из крупных имперских городов. Об этом она мечтала всю жизнь, но через года пожалела. Владела небольшими покоями с просторной личной мастерской, куда свозили ткани со всего города. Самые богатые и знатные леди заказывали у неё шарфы, платья и прочее, но однажды ей нужно было изготовить платье для жены губернатора - розы на телесном фоне с золотой каймой каждая. За неделю невозможно было выполнить заказ одной, поэтому девушка прибегла к помощи придворных садовника и красильщика, но и так работы было крайне много. Пять дней спустя она попросту упала на улице от переутомления и больше не встала.

Попала в отряд Девы битвы, с которой сразу заимела хорошие отношения. Больше того, выяснилось, что капитан занимала ту же должность и когда-то не смогла выполнить поручение госпожи в срок, за что была казнена.

Во время первой зачистки, в которой принимала участие, отбилась от остальных вместе с недавней подругой из женского отряда и попала в руки Техно-демона. Вторая девушка была убита сразу, а над швеёй горе-изобретатель экспериментировал два месяца, пытаясь превратить её в универсальный портной инструмент. Он сделал ей новые руки с отверстиями тут и там, через которые проходили нити и шерсть, натянутые на четыре больших катушки на изогнутой спине, заменил пальцы иглами, встроил в каждую руку ножницы и превратил ноги в четыре длинных и толстых спицы.

После принудительных модернизаций демон отправил подопытную в мир живых. "Посмотрим, как быстро тебя там прирежут", - ответил он тогда. Появилась девушка на улице родного города, где рядовые ангелы окружили упавшую на колени смесь человека и швейной машины. Та стала что-то бормотать про принадлежность к отряду Девы битвы - её отвели в безопасное от людей место, привели капитаншу в компании двух ауровидящих. Как по команде, завидев начальницу, потерянная рядовая вытянулась, насколько это было возможно, и прокричала: "В праведном гневе смерть сею я, пока не заглохнет дыхание еретика!", А затем согнулась в нестерпимой боли и упала на пол. Удивлённая Дева узнала в этом металлическом изящном создании с лицом, полностью закрытым тканью, свою последовательницу. Ауровидцы подтвердили: перед ними не демон. Пришлось освятить новое тело портной и обучить её всему, что должен знать капитан. Через время тренировок состоялся турнир, по итогам которого швея, научившаяся создавать ловушки, попала к Первому. С тех пор дворец уныния имеет три линии обороны из ловушек, состоящих из прочных нитей, игл, спиц и осветлённых тканей. Мало кто отважится взять обитель Праздности штурмом, но лишней защита не будет. Портная не подвержена эффекту Часовщика, потому может биться с ним рядом, но говорить ей очень больно, потому старается мимикой выражать эмоции, а жестами - отдавать приказы.

Десять самых сильных её ангелов незадолго до событий игры получили по новой руке – туда встроены небольшая бесконечная катушка ниток, изначально созданных Уборщиком, а затем обретших светлую Энергию, ножницы и десяток иголок, а также все ангелы отряда Плетущей имеют спицы на голених – вспомогательное оружие, намного компактнее и тише, но смертоноснее обычного меча.

Уже десятки лет все поражаются: как девушка является одним из самых хитрых и тактически успешных капитанов, если красный цвет не виден разве что в темноте или густых лесах, однако на практике даже наёмники Хищной тьмы, бывало, попадали в ловушки, расставленные учениками опытной швеи или ею лично, за долгую жизнь повидавшей много несправедливости и смертей.

Адское пламя, он же Феникс

Является единственным ангелом, имеющим иммунитет к огню. Всё из-за того, что Вулкану однажды стало скучно и он решил сжечь небольшую деревню просто из-за отсутствия сильного соперника. Подросток был первым, кто тогда увидел демона, и встретил свою смерть, глядя ей в глаза. Обгорев почти до костей, он появился через пару часов на месте своей гибели. К тому времени деревня и растительность в километрах около неё превратились в выжженную пустошь. Может, поэтому Кладбищенский зверь не появился. Однако юноша не помнил ничего о месте своей недолгой жизни. Он долго бродил по земле, не чувствуя усталости, жажды и голода, пока не набрёл на другое поселение. Первым человеком, которого он там встретил, была женщина из отряда Девы битвы. Она расспросила мальчика о его прошлом и том, что он помнит. После выяснения призвала сестру и попросила заменить её, а сама отправилась в Рай и доложила о новом Великом Воине. Было решено до наступления

возраста, с которого можно стать капитаном, искать его способности и тренировать для борьбы с демонами, а по достижении провести те же экзамены, что и у остальных. Тренировал его лично Пятый, который так и не смог объяснить себе, как столь молодой парень стал великим воином.

Надо сказать, помимо невосприимчивости к огню будущий капитан получил способность долгое время удерживать огонь в руках и создавать его из ниоткуда. Тогда Гнев был насторожен, ведь стоит такому человеку обрести большую силу, Раю конец, однако ни один демон от пламени не пострадает. Поэтому вместе с обучением новым приёмам параллельно проходили тренировки по контролю огня и приданию ему осязаемости. Так, к концу обучения с помощью Искателя был создан артефакт, представляющий собой рукоять меча, который по желанию владельца мог создавать лезвие пламени. Так как это оружие не являлось стихийным из-за рукояти, пламя было осязаемым и могло разрезать деревья и оставлять борозды на камнях. За время тренировок капитан научился контролировать меч пламени и летать с помощью огненных крыльев, причём к концу выяснилось, что крыльями можно закрываться, как щитом - меч Пятого даже под Литанией Палача не мог первое время пробиться сквозь огненную стену, что неудивительно, ведь Древнее оружие, созданное ВСом, не может навредить ангелу. Подобное испытание с мечом Разделённого принесло тот же результат. Также физическая сила и скорость существенно возросли. По достижении совершеннолетия получил у Пятого должность капитана и возможность участвовать в чистках.

Во время Великого Разлома Феникс сразился со своим убийцей.

- Вулкан, старый друг. Не ожидал меня увидеть?

- Ты... Я тебя помню. Шесть лет назад ты стоял передо мной и беспомощно ждал чего-то.

- Да. Теперь я обладаю невиданной силой. Знаешь, кто мне её дал? ТЫ!

- Ты решил меня отблагодарить моей же смертью? Достаточно умно, но ты прекрасно знаешь, что огонь бесполезен против меня.

- *В мгновение ока отрубает Вулкану кисть правой руки* Ты правда так думаешь?

Однако на месте кисти начала формироваться новая, а на месте падения старой появился застывший сгусток лавы.

- Теперь ты понимаешь, в чём дело? Но вынужден признать, это было неприятно.

Извергает огонь из руки, блокируемый мечом Феникса.

-Однако и ты много чего обо мне не знаешь. *Наносил несколько ударов мечом, отрубая демону руки по локоть и оставляя два разреза от плеча до пояса. В этот раз руки отрастают медленнее, а порезы не заживают*.

- Я сказал, ТВОЙ МЕЧ МНЕ НИПОЧЁМ! *Использует особую технику, однако крылья- щит не дают Вулкану схватить противника, в то время как его меч прошёл сквозь голову демона огня*. Так он впервые проиграл.

Хрупкий лотос

Бессменный телохранитель правителя Мандегии, безупречный убийца и прирождённый мастер меча. Дожила до старости и по традиции должна была проткнуть своё сердце особым мечом. Через время она оказалась перед ВСом, попала на службу к Пятому, научилась создавать копии своих изогнутых мечей и мастерски владеть ими, получила капитанское звание, однако отказалась от отряда, посчитав свою земную должность своей вечной обязанностью. Однако десятилетия спустя она согласилась взять под свою ответственность полноценный отряд из тысячи ангелов, включая 150 Ауровидящих и сотню железнровольцев – по её мнению столько было достаточно, чтобы обеспечить достаточную защиту государства от угрозы даже высокой опасности. Такая непозволительная роскошь возмутила многих капитанов вместе с Пятым, однако Высший Свет дал добро, но с условием, что Лотос будет

тренировать основной состав лично. С тех пор уже почти полтора столетия тысячная армия охраняет страну, в которой не произошло ни одного крупного восстания или демонического вторжения за все время.

Она сразу распознала ауру демона в доспехах, подаренных Императору, но вынуждена была ничего не делать, так как Высший Свет сказал ей, что их новый владелец автоматически попадёт в Рай и будет крайне силён. Чем дольше он продержится, тем могущественнее будет. А доспехи лучше очищать отдельно от носителя и не так радикально, как с Мортирой. Пришлось повиноваться.

Лесник

Один из немногих капитанов, что не имеет отряда и проводит всю жизнь среди людей. Из основных его особенностей можно выделить возможность частично или полностью превращаться в живое дерево и вытаскивание из рук с последующим управлением длинных лиан. Также владеет магией земли. Имеет хорошие отношения со Вторым.

Всадник, он же Король пустынь

Первый командующий конной армией Мандегии, загнанный в угол и убитый ценой жизнью большинства неприятелей.

Вооружён алебардой и шипастым щитом, носимым в основном на спине. Капитан Пятого за долгую жизнь пленил и убил несколько сотен человек, хотя и сам получал ранения. Бывало, его, истекающего кровью, везли с почестями на нескольких щитах.

Грамотный стратег, он редко оборонялся, вскрывая любую защиту неприятеля. В его распоряжении были несколько таранов, координация которых – задача далеко не из простых. В мирное время он лично проводил скачки и заботился о лучших лошадях.

Однажды его получилось застать врасплох, зажав в узком каньоне камнями спереди и сзади, а потом расстреляв из луков. Таким образом, войско было полностью уничтожено.

Сейчас же в отряде Всадника находятся лучшие соратники. Иерархия трёхуровневая, на 20 всадников рангом ниже приходится один повыше – итого, считая капитана, 421 наездник в отряде.

Погребённый, он же Песчаный человек

О жизни его известно достаточно мало. Он работал в горах, добывал руды. Однажды ему повезло и он смог забрать переплавленный слиток собственной добычи себе домой и закопать его. Об этом узнали другие работники-завистники, пришли к нему и заставили его откопать, а потом закопали его самого заживо, предварительно вырубив лопатой.

Несмотря на его воровство, на распределении его было решено не отправлять в Ад, так как трудящиеся выполняли свою работу за гроши, не зависящие от их эффективности. Поэтому ему была дана необычная способность: пока он находится на песке или не слишком каменистой земле, он может поглощаться ею и свободно перемещаться там для внезапного удара или уворота от него. Также он может обращаться в песок и покрывать себя своеобразной бронёй из него. Разумеется, эти способности не могут быть применены в дождливую погоду или при обливании самого капитана какой-либо жидкостью (вообще-то можно и часто так происходило, но использование гораздо менее эффективно). Также непосредственным касанием ладонью объекта или человека капитан может иссушать его.

Вместо меча он взял пару ножей, что сделало его атаку и защиту без пользования способностями крайне затрудненными.

Первая часть экзамена была невероятно сложной, в отличие от второй, после которой состоялся бой с Всадником за титул Короля Пустыни. Погребённый победил только два раза из пяти, потому что его слабости сыграли весомую роль, поэтому несмотря на его огромное преимущество, титул остался за Всадником.

Спасатель

Так случилось, что одним очень жарким летом в результате поджога загорелось поле. Спасатель бросился на помощь первым, издалека увидев дым. Он приказал всем бросить работу и искать воду – были задействованы даже несколько ангелов Айсберга. На тележку были погружены несколько ведёр с водой и несколько мужчин бросились на передовую, но оказались заперты в кольце. Будущий капитан не сдался и приказал облить границы водой, чтобы пламя не подобралось к ним, затем начал копать углубление с тремя добровольцами.

Вдруг он издалека услышал крик своего сына, который с самого начала был виновен в этом всё. Как остальные ни старались его остановить – он не сдался и побежал в ту сторону, размахивая парой ведёр.

Сгоревший мужчина оказался перед светлыми воротами один. Он взмолился о помощи остальным и возвратился прямо в оставшийся небольшой центр с помощью настоящего водопада. Полученным потоком он начал управлять, как будто занимался этим всю жизнь. Этого было достаточно, чтобы пожар прекратился.

В пылу сражения со стихией будущий капитан вспомнил про сына, но он был отправлен в Ад, где скоро был уничтожен голодными грешными душами.

Надо сказать, оружие Спасателя было необычным – он выбрал одноручный фламберг.

С точки зрения способностей, вода не лучшим образом подходит и для атаки, и для защиты, в отличие от льда. Максимум пользы от неё – противнику будет некомфортно проходить сквозь неё. Поэтому Спасателю пришлось учиться охлаждать выпущенные им потоки. Капитан шестого очень хорошо справился с боевыми экзаменами, так как его меч, будучи практически пилой, наносил непоправимый ущерб легкобронированным противникам, однако в бою с Мясником и Пятым пришлось туго. Однако со знаниями у него было не очень.

Во время Великого Разлома особо не отличился.

Призрак

В прошлой жизни был гончаром. Его посуда ценилась как минимум в трети Империи. Он не только изготавливал тарелки и кружки, используя семейные секреты и редкие материалы, но и так искусно расписывал созданные изделия, что ими никогда не пользовались, а накрывали чем-нибудь и любовались.

Одному из его конкурентов захотелось всё-таки выведать, в чём тайна производства, но ремесленник отказался, почувствовав недобрый умысел вопрошающего, потому через неделю ночью он был убит. Правда, не сразу. Он на время отказался от сна в кровати со знанием, что скоро к нему придут, и спал под ней на полу. Потому когда незваные гости явились и первым делом разрубили лежащую под простынёй кучу посуды, ждущий этой минуты мужчина проснулся и ударил мечом одного из разбойников по ноге, затем замахнулся, на сколько хватило места, и рубанул второго. Те решили довести дело до конца и стали протыкать кровать насквозь, из-за чего гончар погиб.

В Раю выяснилась уникальная способность будущего капитана. Он не просто может создавать физические копии всех, кого уже видел, - он усиливается каждый раз, когда двойник наносит повреждения. И со смертью болванки эффект не пропадает. Однако далеко не сразу получилось сделать так, чтобы призванные копии что-то делали в ответ. Опять же, клон Разделённого не имеет тех же возможностей тела, что и настоящий капитан, но это не так критично снижает силу копии.

Щелкун

Об этом капитане мало что известно, ибо вся его предыдущая жизнь была засекречена и воспоминания о нём стёрты у очень многих, но что многие знают наверняка – это то, что ангел стал таким из-за банальной случайности. Он был крайне нервным, отчего постоянно щёлкал пальцами. В подростковом возрасте он заставил себя перестать это делать, но

вынужден был заменять навязчивой движением чем-нибудь. Он ел, пел, пил, — много чего делал, но держался. Спустя почти десять лет он всё же сорвался, щёлкнул пальцами — и в направлении указательного взорвалась бочка с пивом. Он щёлкнул ещё раз — и окно разлетелось в разные стороны. Щелкун спешно убежал к себе домой, обмотал вокруг кисти правой руки тряпку, сжал её левой и стал думать, как быть. Он закрылся ото всех и очень долго ждал, пока не решился на отчаянный шаг — щёлкнуть в направлении своей головы. Так он и оказался в Раю. Пятый был удивлён такому решению распределяющих, но взялся за тренировки нового капитана. Как и ожидалось, его вредная привычка оказалась основной боевой способностью. Разрушительной, стоит отметить. Большая часть времени была посвящена контролю силы и обращению с оружием. Щелкун посредственно сдал экзамены, но турнир проходил в двух вариантах: без использования способности и с ней. Будущий капитан с трудом пережил первую часть, но во второй, которая проходила на другой планете, он сражался на равных со многими, несомненно поддающимися капитанами. После получения звания отказался от всякого рода необычного в своём мече, потому носит на поясе клинок рядового ангела и практически не достаёт его из ножен.

Гробовщик

Первый капитан Шестого, совместно с Крестоносцем создал технологию, с помощью которой гроб превращается в источник силы и место восстановления помещённого человека или животного. Не является полноправным капитаном ввиду своей важности, однако при необходимости может взять под контроль всю армию ангелов. Владеет меняющим размеры молотом и на поясе держит полтора десятка «Гвоздей света», которые при попадании в голову или сердце демона отправляют его в Ад.

На следующий день после Великого Разлома Высший Свет собрал старейшин для разработки методов скорейшего пополнения рядов ангельской армии. Одновременно безумную и гениальную идею предложил Гробовщик: объединить души человека и животного. Так первый сохранит свои физические возможности и получит внешность, инстинкты или усиление за счёт второго. Было нелегко добиться успеха в этом, тем более, что капитаны должны быть уникальными, иначе может случиться межвидовая конкуренция, чего никому не хочется. Так по результатам эксперимента были созданы воины: носорог, медведь, черепаха, сова, слон, обезьяна и лев. О каждом из них по порядку.

Райан

Получил внешность носорога и вместе с тем суровый нрав. Был распределён к Пятому, показал у того высокие результаты, ныне вместе с отрядом рвётся в бой с двумя булавами наперевес, чему помогает носорог из Энергии, сметающий ряды противника. Во избежание случайной межвидовой бойни находится подальше от льва, однако несколько их личных встреч показали, что превосходство человеческого над животным возможно.

Баррм

Увеличился в размерах, получил мохнатые конечности и устрашающий рёв. Из недостатков можно выделить почти шестимесячную ежегодную спячку капитана, из которой тот может выйти на некоторое время раньше срока, если требуется кого-то убить или он захотел поесть перед дальнейшим сном. На энергетическом медведе помимо владельца могут поместиться шесть других ангелов, что делает Баррма универсальным и мобильным бойцом Пятого. Почти всю прошлую жизнь провёл в лесах, что помогло слиянию с животной душой.

Тирлот

Получил огромный крестовидный панцирь, идеально защищающий от вражеских ударов. Может призвать большую верхнюю часть панциря, которая на время способна защитить всех на довольно большом расстоянии. Является щитом отряда. Был передан Шестому, ибо у него был в распоряжении Исцелитель, научивший большую черепаху многим приёмам.

Оула

Стала вторым капитаном женского пола, подружилась с Девой битвы. Говорят, что при жизни они были родными сёстрами-близнецами, ибо они даже разговаривают в похожей манере и почти схожими голосами. Переняла много знаний от Четвёртого, работает преимущественно ночью (благо её копия из Энергии может разведывать круглосуточно) и имеет много ножей-перьев. Её отряду была поручена охрана территорий, приближённых к столице Империи.

Фанелт

Капитан со слоновьей головой первое время страдал больше всех из новичков. Ему было сложно надевать броню, он был крайне неуклюжим и боялся особой техники Третьего, но со временем окреп и теперь может проткнуть бивнем среднюю броню или придушить хоботом.

Ноймак

Обезьяна в лучшем смысле этого слова. Обучился трёхмечевому стилю и освоил лазание даже по отвесным склонам. С помощью Энергии может сражаться восемью мечами одновременно. Является гордостью Пятого.

Леон

Неплохой стратег, способный небольшим отрядом покрыть существенную территорию. Имеет духа в форме льва, который может разделяться на пять особей поменьше. Был направлен к Шестому.

Хаммарк

Самый перспективный капитан из новичков. Получил душу акулы-молота, потому может находиться под водой бесконечно долго, чему способствует дух-акула. Также получил способность чувствовать в радиусе сотни метров раненых, что помогает как преследованию, так и прикрытию. Молотобоец попал к Пятому и после получения звания добавил новую ступень в иерархии посредством ещё пяти офицеров, души которых были объединены с душами акул того же вида, но немного моложе. Далеко не сразу получилось добиться того же результата, что с Хаммарком, но первые офицеры, ставшие личной гвардией капитана по его инициативе, признают в нём старшего и выполняют его команды беспрекословно, хотя и поступают они для выполнения, как считают нужным. Кто знает, вдруг через года все капитаны получают такую поддержку.

Стимн

Является самым спорным капитаном из девятки. Духа не имеет, изменения в нём крайне небольшие. Левая рука деформировалась и стала похожей на богомолью (в правой он держит пилу-топор для симметрии), а на спине у него необычный узор, принадлежащий, как позже обнаружилось, древнему роду, что считался вымершим сотню лет назад. Надо сказать, отсутствие духа-помощника из Энергии компенсируется резкими прыжками капитана и объясняется очень маленькой душой насекомого (сложно предсказать, что произойдёт, если

добавить ещё несколько). Также он получил необычайные способности в акупунктуре и научился нескольким исцеляющим техникам.

Хотя его многие и считают слабейшим из «мутантов», принизить его мощь — значит усомниться в дальновидности и способностях Гробовщика, создавшего почти десяток сильных капитанов, и Высшего Света, что поступился одним из лично созданных ограничений, одобрил рискованную идею ради усиления своей армии после тяжёлой победы и помог реализовать её как можно быстрее и эффективнее. Но неизвестно, насколько стабильными будут созданные зверолюди в настоящем бою.

Сюжет игры

Глава 1. Кладбищенский зверь

Главный герой просыпается, лёжа на стоге сена. Мужчина подходит к нему и начинает диалог:

- Ты кто? Я тебя не помню в нашей деревне. Откуда ты?

- Я ничего не помню. Как я здесь оказался?

- Ты ещё и пьян? Хотя от тебя вроде не пахнет. Быстро за работу, лентяй! Или домой, к жене и детям.

- У меня нет семьи. Нет работы. Я вас впервые вижу.

- Ты не знаешь, кто я такой?! Ах ты!...

Внезапно издалека доносится трудно различимый окрик. Молодой парень бежит в сторону говорящих и машет руками.

- Голова! Мистер Стоун! Господин!

Сельский староста, недовольно поворачивая голову и затем смотря на запыхавшегося юношу: "А, Юджин, что стряслось на этот раз?".

Юджин, припав на колени: "Беда у нас, голова! На кладбище из земли вылезло чудище! Верьте, нет, но оно ростом как два меня и с огромным крестом деревянным. Все в ужасе разбежались по домам, а существо стоит и чего-то ждёт.

Мистер Стоун, шокированно, тоже упав на колени, главному герою: "За что Высший Свет тебя послал в нашу деревушку! Великий Воин! Я думал, это выдумка, чтобы запугать верующих, но ты настоящий!".

Главный герой: "Я? Воин? Вы сейчас серьёзно? Где мой меч, где мои доспехи?"

Староста: "Всё найдём, только поторопись, прошу тебя. Побежали скорее, чего разлётся?"

"15-20 минут спустя"

Голова: "Вот, мы смогли найти кожаный нагрудник с несколькими пластинами металлическими спереди и сзади. Поножи, рукава и шлем старенькие, но их надевали всего пару раз. Деревушка у нас маленькая, бедная, даже волки не нападают. В прошлом были мужи славные, да погибли все давно, перед входом на кладбище их оружие лежит. Спаси нас, герой! Победишь - щедро наградим тебя, проси, что хочешь."

Великий Воин: "Молитесь за меня, чтоб на щите не вернулся".

После победы над Кладбищенским Зверем

Главный герой: "Было сложно, но я сделал это... Должен я, видимо, путь дальше держать. Скажи, голова, в каком направлении я должен идти?"

Мистер Стоун, стоя к Солнцу спиной, показывая рукой правее главного героя: "В той стороне находится поле, за ним — лес. Через них пройдёшь, там недалеко Столица Империи."

ГГ: "Так почему у вас деревня тогда маленькая, если она близко к столице находится?"

Голова: "До нас добраться сложно. Было дело, люди на поле пропадали бесследно, да и лес густой очень, многие оставались там на долгие года".

Воин: "Ну, я с чудищем справился — пройти поле и лес будет не так сложно. Пойду я, спасибо вам."

Староста: "Куда собрался? А броню с оружием отдавать не станешь?"

ГГ: "Что?! Вы хотите сказать, что я ничего у вас не попросил за убийство этой подземной твари — и вы хотите ещё забрать всё, что у меня есть?"

Голова: "Кто знает, вдруг когда-нибудь появится новый воин, а у нас ничего для него не будет. Уничтожит чудовище нас, не подумает о милости".

ГГ: "Ну уж нет. Меня ждут великие дела! И броня останется при мне. Хотел попросить немного хлеба в долгую дорогу, но теперь вижу, что вы — настолько скупой человек, что хорошо живёте в вашей деревне только вы...". Разворачивается спиной к старосте и уходит.

Голова, доставая из-за пояса кинжал: "Да как ты смеешь отбирать у меня?!".

Здесь у главного героя два варианта: обезоружить противника, пригрозив ему оружием у горла, или убить его ударом с разворота. В любом случае после этого появляется возможность забрать 20 монет из бронзы и 7 серебряных. Собственно, лучший выход — это пригрозить, но ничего не взять (за это вас наградит Четвёртый и пожурит Иллюзионист), а худший — убить и забрать деньги (за это вас осудит Четвёртый и похвалит Собиратель душ).

Глава 2. Страх и Ужас

Глава 3. Хамелеон

Глава 4. Столица Империи.

Небольшое предисловие

Фактически Иллюзионист и Четвёртый дают принципиально разные задания в одних локациях.

Четвёртый после пары зачисток демонов предложит нас убить Императора. Казалось бы, это настоящий государственный переворот, однако так покажется лишь на первый взгляд. На самом деле Императору подарили броню, в которую вселился демон. Чем дольше Император её носит, тем больше хочет продолжить её носить и соответственно тем больше шанс, что демон завладеет разумом правителя. В лучшем случае он станет деспотом и начнёт подписывать сотни смертных приговоров и лично их приводить в исполнение, в худшем же объявит войну всему остальному миру.

Между Императором и Чемпионом существует письменный договор с подписями обоих и государственной печатью, суть которого гласит, что в случае одержимости демонами одним из них другой должен без колебаний убить его. Там, конечно, есть ещё несколько условий, но это - самое важное для сюжета.

Чемпион знает о жильце доспехов, но не собирается ничего делать, пока не придёт время. Поэтому останется в стороне во время боя.

После победы над Императором Четвёртый даст задание убить Двумликого Бога. Зачем? Ответ прост: если убить Пейна, оставив на свободе ДБ, то Пейн переродится в своего призрака и по факту обретёт бессмертие. Он не сможет убить себя своим оружием, потому что ему не позволяют принципы, а другим оружием ему ничего не получится сделать.

Иллюзионист же, напротив, не хочет смерти повелителю, зная, какое, по его мнению, "веселье" может начаться через несколько лет. Поэтому его цель — Чемпион.

Предварительно нужно победить пару капитанов Четвёртого (а именно Сестру Битвы, созданную из Энергии, которая некогда была в Пощаде, и Мясника, с которым у Обманщика давние перепалки). Не только ради удовольствия, но и для ослабления контроля ангелов над столицей Империи.

После победы над телохранителем Императора Собиратель душ отправится с нами в Колючий Лес. Там обитает тройка волков, уже известных читателям этой книги. Собственно, в интересах Обманщика, чтобы Элитный демон вернулся в строй.

Путь Света

Глава 5. Рай

Глава 6. Ад

Что может сказать Иллюзионист, прерывая бой нескольких на одного.

Эхо: «Решил забрать всю славу себе, брат? Давай веселиться вместе).» - братом Коллекционер душ зовёт Эхо из-за способности создавать клонов.

Тиран: «Нужна помощь, броненосец? Однажды ты проиграл одному из его прихвостней, ещё раз этому не бывать!»

Скорбь: «Ммм, какие нежные ручки). Только не прибеи этих в первую секунду, иначе будет слишком скучно». В этом случае Собиратель не присоединится, но 100% поучаствует с Волком и скажет: «Жаль, у неё руки росли не оттуда, теперь с тобой попробуем закусить этими птичками».

Волк: «Дай дорогу, белоручка. Не ты один можешь растоптать противника звуком своих шагов». Это отсылка к саунд-трекам, в которых ритм, как считает автор, способен «вбить в землю».

Потрошитель: «Не торопись, рогац. С крылатым разделаюсь я).» - отсылка к особой технике Четвёртого.

Берсерк: «Позволь и мне немного помахаться.»

Жнец: «Ты быстр. Но одному тебе за ними не угнаться).».

Хеллмьюз: «Посторонись, Саднер, твоё дело – задавать ритм.» - здесь будет несколько изменён по инструментам трек Иллюзиониста на гитару Хелла.

Путь Тьмы

Глава 5. Ад

Иллюзионист с главным героем появляются в Аду через главный вход. Первым их встречает Хеллмьюз.

Обманщик: «Хел, новый владыка Ада, приветствуй своего верного слугу!».

Музыкант: «А ты, я так понимаю, Собиратель душ, сорок лет живущий в мире живых?».

Обнимаются. «Рад тебя видеть, коллекционер».

- Передай всем, что я вернулся. А я пойду, встречусь со старыми друзьями и покажу столицу нашему новому бойцу.

И: «Яд, Мечтатель, Хищная тьма, господа! Сколько лет, сколько зим! Как я рад вас видеть!»

Яд: «Только вот мы не очень рады».

Т: «Говори за себя, змеест. Иди сюда, обнимемся, брат».

М: *Поднимает бокал вина и вливает в правый глаз.*

И: «Подожди, Поглотитель. Скажи-ка мне, Яд, кто во время Великого разлома выпустил Мортиру из Рая и устроил там погром?»

Яд: *Молчит.*

И: «А кто привёл вам сильного воина и победил Четвёртого, Искупителя и пару капитанов с его помощью?»

Яд: *Молчит.*

И: «А теперь скажи мне, кто во время ВРа бился ТОЛЬКО с Четвёртым и за всё это время даже не решился взять реванш?»

Яд: «Ладно-ладно, уже и съязвить нельзя. Подожди, а откуда ты узнал?»

И: «Ты недооцениваешь мою силу.» *Улыбается, обнимается с тремя демонами и садится за стол.* «За несколько десятков лет ангелы серьёзно усилились, мы должны сделать то же самое. И у меня за 40 лет отсутствия здесь сложился неплохой план. Кстати, а где Судья?».

Т: «Отсыпается, наверное. Вчера он весь день был на ногах, внезапно чёрные грешные души решили поднять бунт во всём Аду. Их, как они говорят, облагают суровее, чем белых. Мы хотели им объяснить на понятном языке, но Судья вмешался и решил решить мирно проблему каждого из них. Мы посмеялись, а он отправился со всеми договариваться.

И: «Вот за что я его и не очень люблю. Он иногда забывает, что он демон и не обязан при почти элитном ранге удовлетворять прихоти каких-то слабаков.

Затем Иллюзионист с главным героем показываются перед Пейном. Тот лишь поднял голову, отводя глаза от костра, горящего в крошечной тьме.

Ил: «Не переживай, я тебе нового друга привёл. Думаю, вам найдётся, о чём поговорить.»

П: «Что ж, мой товарищ по несчастью, садись напротив.»

Внезапно костёр гаснет и в воздухе появляется запах горелого дерева.

ГГ: «Что случилось?»

П: «Это за мной.»

ВВ: «Пейн! Я пришёл за твоей головой!»

П: «Слушай. Может, ты его прирежешь вместо меня сегодня? Экипировку можешь себе забрать, если хочешь.»

ГГ: «Да без проблем. Ещё великих воинов я не побеждал.»

Глава 6. Круглый стол

Элитные и Высшие демоны вместе с главным героем, сидящим на месте Иллюзиониста, внимают оратору.

И: «Господа! И дама. Для начала: кто хочет править миром живых вместо ангелов?» *Поднимаются руки Чёрного монаха, Зависти, Гидры, Роя, Кровавого ворона и ещё нескольких демонов.* «Как-то слишком мало. А кто соскучился по рекам крови и хорошей резне?» *Поднимают руки все, кроме Скорби, Судьи и Зависти.* «Вот так мне нравится намного больше. В общем, за 40 лет блуждания по Земле я понял, что ангелов не так уж и много. Всего 55 тысяч или около того. Это при том, что грешных душ несколько миллионов и наши уважаемые Элитные демоны стоят сотни ангелов или десятка капитанов. Как вы понимаете, невозможно равномерно распределить ангелов по всей планете. Поэтому я нашёл с десяток мест, где нет ни одного ангела. Там достаточно сильные демоны могут перенестись сами и помочь кому послабее выбраться наружу. Так, в десяти местах одновременно вы устраиваете переполох, в то время как я с моим помощником, Хищная тьма, Яд, Оружейник и Пейн отправляемся громить дворец Праздности, затем академию Четвёртого и, наконец, Рай.

Глава 7. Дворец Праздности

Отряд оказался у здания, в котором жили все ангелы Первого. На входе их встретил Часовщик,

Глава 8. Академия Четвёртого

Глава 9. Рай

Первой их встретила Лотос, призванная с другой стороны планеты впервые за всё время ради победы над демонами.

Ил: «Здравствуй, сестра. Я рад тебя видеть.»

ХЛ: «Не смей называть меня сестрой, грязный де...мон.» *хватается за голову и падает.*

Пейн: «Что с ней?»

Ил: «Тебе больно? Слышишь сотни криков о помощи своих ангелочков? Второй и Третий проиграли и теперь Пепельная борода расстреливает крепость, а Мечтатель с Завистью рвут её защиту. Разделённый, Пятый, Отверженный – старые друзья! Как я рад вас видеть! Однажды мы вместе уничтожили огромный город – теперь вы хотите сделать это со своим же домом?»

Р: «Этому не бывать! Я отправил половину своего отряда на помощь, пока вторая колукает Тирана. Они справятся, я уверен. Лотос, тебе срочно нужно перенестись подальше и принудительно войти в сон.»

ХЛ: *Шатаясь, медленно встаёт.* «Я, может, не достойна звания капитана за то, что бросила своих впервые за пять веков, но титул Королевы резни никто у меня отобрать не сможет. Даже если все мои погибнут, я буду биться до последнего. В очередь, черти!»

Некоторые подробности

Кто такой Паладин?

В первую очередь, это человек. ВС послал ему мысль стать демонологом (соответственно, демоноборцем). Всю жизнь он потратил на изучение Ада, способностей его жителей и методы борьбы с ними (для этого ВС дал добро на посещение особой библиотеки). Паладин смог распределить всех известных демонов по нескольким классам, к каждому из которых он нашёл основные способы борьбы и попытался придумать свои. Многие были безумны, некоторые показались эффективными и на практике половина Высших демонов была побеждена методами Паладина (которые сейчас находятся в максимальной секретности). Как уже говорилось, после Великого Разлома создал три артефакта, которые носят члены ЛШ, а затем убил себя. Все думали, он пропал навсегда — это не так. Он знал, что Крысолов последует его примеру, поэтому все знания, умения и силы Паладина перешли к его сильнейшему ученику.

Бой Волка и Вулкана

Свою легендарную фразу о Вулкане Потрошитель сказал накануне боя того с Волком. Текст всего монолога был примерно таков: «Вы думаете, что Вулкан одержит победу? Зря. Волк не оставит живого места на нём. Вы спросите меня, почему так? Вы думаете, Волку так нужно место Элитного Демона? Вовсе нет. Ему противно, что его место занял недостойный. А теперь представьте: Волк пробыл в трёх телах сразу в Колючем Лесу почти 40 лет. А теперь подумайте, насколько он зол и голоден. Вот и я про то же. А теперь, Вулкан, слушай меня. Ты можешь ненавидеть меня, но завтра ты будешь плевать кровью и орать.»

По правилам Колизея в таких случаях должно быть 5 судей. Ни зрители, ни бойцы не знают, кто это будет (хотя выбор небольшой: троица людей, ставших демонами, и оставшиеся ЭД). После окончания боя каждый из судей должен показать большой палец вверх, если проигравшему нужно сохранить жизнь, и вниз, если он должен быть убит. Как ни старался Вулкан, не мог победить своего оппонента. Наконец, после семи поражений бой был окончен. Начались вердикты судей. Первым на трибуне появился Берсерк, он проголосовал “против”. Затем появился Эхо и он проголосовал “за”, аргументировав свою позицию большим расположением к себе у Вулкана. Затем слово взял Жнец — он решил сохранить жизнь проигравшему. Предпоследним вышел Хел и проголосовал “против”. После этого Вулкан поднялся и начал смеяться, однако на выдохе его смех сменился истошным воплем и громким рыданием. Позади судей появились Тиран и Скорбь. Это значило только одно: Потрошитель — последний судья. Он появился слева от Хела и сказал: «Я предупреждал тебя. Ты меня не послушал. А теперь даже умереть с достоинством не можешь. Ты жалок...». С этими словами Потрошитель опустил большой палец вниз — и Волк начал вбивать своего противника в землю, размозжив сначала голову, затем туловище. Затем Вулкан в виде Энергии отправился к ЦД, но тот изменил внешность проигравшего демона, его характер — и через некоторое время он снова явился перед другими Высшими демонами, но под именем Разжигатель.

Куда делся первый Третий?

При прочтении всего до этого может появиться вопрос: «Почему у Храбости и Яда автор написал, что они полностью оправдывают свои имена?». Ответ прост: потому что Силы есть три слабости: он боится темноты, тишины и одиночества. И эти фобии использовал Дарк. Освоив контроль над своим оружием на среднем уровне, он решил заслужить доверие своего покровителя, а также испытать свой Крик Пустоты, убив кого-нибудь из ЛШ. Встретившись с Третьим, Дарк сразу использовал свой КП. Противник был разорван на части за 8 секунд. Это был первый случай, когда Рай содрогнулся (но, как мы знаем, далеко не последний). ВС отправился к ЦД и начал там возмущаться. На его поток красноречивых фраз Цепной Дракон

ответил как всегда мудро: «Во-первых, мой, как ты выразился, слуга, является скорее моим последователем. Он имеет право делать, что ему вздумается. Во-вторых, если мой приспешник убил твоего — значит, твой воин был слишком слаб. Ты прекрасно знал, чего он боится, и не исправил этого. Ступай восвояси.». Третий был воскрешён, у него были убраны все страхи, а после Великого Разлома его место занял Крысобою, а Энергия Третьего была распределена между остальным членами ЛШ.

Также за несколько лет до ВРа Третий проводил «экскурсию» ангелов по Аду и в ходе чистки он добрался до демонетки (девушки, служанки, рабыни — наименования разнятся) Иллюзиониста. Тот после недолгой перебранки дал бой Третьему и всей его «свите». Думаю, не нужно говорить, кто победил. После этого лично Высший Свет вызвал демона к себе. Первым высказался Собиратель: «Признайся, твоя идея наказывать за проявление чувств была самой идиотской из всех. Твоим прихвостням не за что бороться, поэтому они слабы. А я за своё сотру в порошок любого.» — и с этими словами ушёл.

Почему Высшие Демоны не пытаются занять место Элитных?

Все понимают две вещи: победив одного Элитного демона, можно легко испортить отношения с остальными (чего никому не хочется), и одержать верх над Элитным демоном крайне трудно. Под силу это лишь Сильным Высшим демонам. Поэтому всё, на что могут рассчитывать демоны — это уход одного из Элитных со своего поста по различным причинам. Однако история с Вулканом стала для всех примером, как легко Элитный демон может вернуть себе власть.

Побольше об ауре

Аура — это своего рода свечение вокруг всех ныне живых. Если у человека абсолютно прозрачная аура — есть шанс, что он станет Великим Воином. Если аура белая (реже золотая) — человек будет праведной душой. Если чёрная — грешной. Чем она непрозрачнее, тем сильнее в её обладателе преобладает нечто. Соответственно, ангелы и ЛШ имеют непрозрачную золотую ауру, Пейн и Дарк — чёрную (причём Дарк через монокль Четвёртого будет полностью чёрным), а большая часть демонов — красную. Некоторые демоны имеют ауру другого цвета (например, Яд имеет ауру кислотно-зелёного цвета, Судья и Волк — серебра (Судья — чёрного), Вулкан — лавы).

Очень немногие из сильных демонов зовутся «Полыми», у которых нет ауры (намного чаще это явление встречается у «пустышек»). К таким относятся Мечтатель и Эхо. Ещё меньше демонов умеют скрывать свои ауры. Из самых известных демонов это может лишь Иллюзионист.

Почему Поглотитель и Мечтатель не обменялись соперниками?

Теоретически они могли это сделать. Поглотитель смог бы впитать молнии Шестого и стать невероятно сильным, а Мечтатель мог затянуть Пятого в свой мир и убить (так как Шестой — железноволец, против него способности Ловца бесполезны). Однако почти никто из демонов не хотел уничтожить Рай или его обитателей полностью. Одни хотели развлечься в мире людей, другие давно не дрались с сильными противниками, третьи просто старались сбежать из Ада как можно дальше по разным причинам. Да и драться с кем-то, победа над которым была бы очевидной — слишком скучно по мнению Высших демонов.

Кому запрещено сражаться в Колизее?

Самый нежеланный боец — это Судья. В основном из-за его КП, в результате которого вылетающие шарики взрываются, чем взрывают землю, разрушают стенки арены, калечат

зрителей и так далее. Поэтому у Судьи обязательное условие — не использовать КП в пределах Колизея. Да и с ним мало кто хочет сражаться.

Яд, Кровавый Ворон, Чёрный монах и прочие имеющие в арсенале разрушения разного рода тоже вызывают подозрение у Берсерка, так как их бои могут влечь за собой исцеление зрителей (нередко долгое и за счёт организатора) и починку стадиона.

Что этот чёрт щеголеватый себе позволяет? Речь про Иллюзиониста

Во-первых, ему это прощается. Как минимум потому что он, в отличие от всех остальных демонов, был снаружи Ада 40 лет и ежедневно усиливался. А при условии, что ещё не нашлось тактики для гарантированной победы над ним, можно сказать обоснованно: Собиратель душ является САМЫМ сильным демоном из ныне живых на момент начала игры. Ну и он редко шутит обидно, в большинстве своём лишь играет словами и уместно подкалывает.

Кто такой Крестоносец? Как Исцелитель нашёл книги, если лечащих капитанов нет?

Я объединил эти вопросы именно потому, что Крестоносец – и есть автор этих книг. Это второй из известных истории капитанов. Благодаря ему, Гробовщику, Старику и нескольким другим капитанам армия Света получила знания и технологии, граничащие с магией и первое время считающиеся невозможными. Однако лишь Крестоносец умудрился попасть в ловушку Иллюзиониста, попав в Ад и под пытками выдав секрет изготовления гробов, дающих условное бессмертие, и даже сделав несколько таких для элитных демонов. Был затем выпущен из заточения, над ним был суд, по результатам которого капитан должен быть уничтожен вместе с гробом, а его труды должны быть уничтожены. Высший Свет лично создал эти законы, почему не мог по-другому. Он лично убил Крестоносца взглядом, впитав его Энергию и позднее создав из ненапечатанных знаний ещё пару книг, которыми по сей день пользуются ангелы. Однако по одному экземпляру уже имеющихся книг ВС оставил у себя, зная, что через время появится своего рода потомок капитана-«предателя».

Больше о Безликих!

Эти создания также зовутся Безмянными, так как у многих из них есть глаза и рты, часто полные зубов. Безликими их зовут за то, что никто их не видел в истинной форме (то есть, “лицо” они не показывают). Хотя «Безмянные» – также название не совсем точное, потому что как минимум у трёх из них есть условные имена. Мечтатель видел одиннадцать Безликих и уверен, что со временем появится ещё больше. Кого видел мельком, с кем-то пришлось сразиться, некоторые оказались не такими враждебными и осознали своего повелителя. О многих по порядку.

Безликий рыцарь

Является единственным Безликим, который когда-то был смертным. Больше того, он числится среди капитанов Пятого. Люди прозвали его Драконоборцем, так как его броня была по виду похожа на чешую вымышленных существ, в Раю он был известен как Лучистый щит. Однажды он сразился с Иллюзионистом и проиграл, отправившись в Кошмарное измерение. Там он столкнулся с остальными Безликими и победил почти всех на своём пути, будучи одним из сильнейших служителей Света. Однако когда он появился перед Мечтателем, он был окружён воскресшими Безмянными и обращён в равного им. Является единственным в своём роде, кто уже полсотни лет тщетно пытается спасти других несчастных от рук Кошмаров и найти выход из мрачной пустоши, хотя Тьма внутри него в любой момент может дать о себе знать и рыцарь окончательно станет одним из них.

Маяк, он же Бездонное око

Внешне представляет собой череп высотой 36 метров с огромным глазом спереди, десятком лепестковидных выдвигающихся придатков с глазами на них и ещё десяток длинных щупалец, оканчивающихся глазами. Единственный источник света в Кошмарное измерении – и упаси Высший Свет того, кто заставит этот свет покраснеть. Из глаз-прожекторов будут извергаться красные лучи до тех пор, пока цель гарантированно не погибнет или пока в этом не будет уверен Маяк, что происходит реже. Всё это время он будет истошно вопить с призывом металла, царапающего стекло. В остальном он почти бесшумно летает по миру, выискивая жертву своим десятком глаз.

Кричащая коса

Представляет собой гуманоида высотой почти 25 метров, имеющего на голове длинный отросток, дотягивающийся до колен, хотя может растягиваться в три раза. При виде жертвы громко кричит и бьёт отростком и руками по земле. В истинной форме появляются ещё два отростка по бокам и руки получают ту же особенность, что и «волосы» Безликой. Сама она вырастает в полтора раза.

Иллюзорный червь

Насколько велики его длина и диаметр – можно только гадать. Основная его особенность – он не оставляет следов при погружении в землю и выходе, в противном случае будь Кошмарное измерение планетой, оно бы распалось на мелкие части давным-давно, будучи разрушенным изнутри. Однако живым существам на пути Червя наносится непоправимый урон – Мечтатель запечатлел его недолгий бой с Косой, которая была поглощена своим гигантским противником, а через время появилась неподалёку – она была убита одним движением (хотя позже из сражения с Деревом оба противника вышли целыми).

Кровавое дерево

Представляет собой дерево высотой примерно сотню метров с огромным глазом на стволе. Может атаковать корнями и ветвями. Также Мечтатель заметил, что оно очень медленно перемещается и нейтрально относится к Стае Смерти, не проявляющей к ней враждебных действий и всего лишь находящееся на ветках для наблюдения или защиты.

Стая Смерти

Представляет собой огромное (предположительно, общей численностью больше миллиона) скопление птиц, являющихся чем-то средним между вороной и совой. Отличительной особенностью является возможность при атаке формировать различные предметы и даже части тела человека, чтобы одновременно напугать врага и нанести удар одновременно огромным числом клювов и когтей.

Бывали случаи, когда через зеркала они прорывались в реальный мир и устраивали погром, но со временем их удалось предотвратить.

Пыльный (пепельный) трупоед

Несмотря на обычный для человека рост, крайне опасен. Способен создавать ветер и управлять им. Частицы пыли, поднимаемые воздушным потоком, в Кошмарном Измерении имеют особый эффект, позволяющий при попадании на плоть оказывать на неё воздействие тепла, отчего цель может буквально сгореть без огня. Также в отличие от остальных Безликих питается своими жертвами, усиливая тем самым своё тело, состоящее из тех же частиц. Прикосновение к нему чревато ожогами.

Улыбка

Мускулистый мужчина, высотой немногим больше двух метров. Местами у него нет кожи, почти всё тело покрыто шрамами. Но самая привлекательная его часть – рот, полный кривых зубов. Смотреть на них смертельно опасно, так как всю оставшуюся жизнь будет мерещиться кровавый зубастый полумесяц. Медленно передвигается, но может сделать невероятно быстрый рывок. Убивает голыми руками, длинными и широкими.

Мать Тьмы

Несмотря на тот факт, что внешне с женским полом у этого двухметрового сутулящегося существа нет ничего общего, оно имеет с десятков отверстий диаметром с человеческую ладонь на плечах, бёдрах, спине и прочих местах, из которых постоянно сочится чёрная жидкость и иногда вылезают мелкие паукообразные.

Насколько популярны демонетки? Да и кто они?

Демонетки – как правило, грешные души женского пола. Демоны, никогда не бывшие смертными, являются асексуалами и не имеют половых признаков, потому считают их ненужными. Демонетка не из ряда грешных душ – роскошь даже по меркам Среднего Высшего, особенно если она знает себе цену. Одни их заводят для плотских утех, другие – для прислуги, а, например, Иллюзионисту нужны фанатки, восхищающиеся его действиями. Соответственно, у разных демонов разное отношение к своим девушкам. Кому-то наплевать на них, кто-то типа Банкара может избить ни за что, а Собиратель душ может почувствовать, как его демонетке больно, переместиться к ней – и любой, кто тронет его подругу, пожалеет о содеянном. Это единственное, что могло вытащить его из мира людей, но после пары случаев его фанатки единственные в Аду заимели личную неприкосновенность. Их официально нельзя убить.