

Мифология



Demon's Souls

АРХИВ ДЕМОНОВ



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва

УДК 004.9
ББК 77.56с.я92
Л73

DEMONIC ARCHIVE:
THE MYTHOLOGY OF DEMON'S SOULS
Lokey

©Tune & Fairweather, 2023

Text © Lokey
Woodcut-style illustrations © BLOC
Full-color illustrations © Juan Acosta

Demonic Archive is not an official licensed product of FromSoftware or Sony Computer Entertainment and does not use any copyrighted content. Though our author makes every effort to back up his insights with factual support, his writing does not represent a canonical account of Demon's Souls' lore.

Автор иллюстрации на обложку **Константин Войд**

В оформлении обложки использованы элементы дизайна:

Kozlik / Shutterstock / FOTODOM

Используется по лицензии от Shutterstock / FOTODOM

Локи.

Л73

Мифология Demon's Souls. Архив демонов / Локи ; [перевод с английского В. Ю. Лымарева]. — Москва : Эксмо, 2026. — 200 с. : ил. — (Легендарные компьютерные игры. Подарочные энциклопедии).

Demon's Souls — action-RPG, в которой души становятся мерой знания и силы, а туман и демоны — последствием людской жадности.

Внутри вы найдете подробный анализ устройства мира и его легенд: как работает магия, почему запреты оказываются тщетными, откуда берутся новые мифы и как разные земли Demon's Souls отражают разные стороны человеческой природы.

УДК 004.9
ББК 77.56с.я92

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Популярное издание

ЛЕГЕНДАРНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ. ПОДАРОЧНЫЕ ЭНЦИКЛОПЕДИИ

Локи

МИФОЛОГИЯ DEMON'S SOULS
АРХИВ ДЕМОНОВ

Главный редактор **Р. Фасхутдинов**. Руководитель направления **В. Обручев**

Ответственный редактор **П. Смирнов**. Продюсер **М. Бочаров**

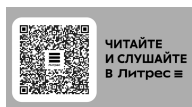
Научный редактор **Иероним К.** Литературный редактор **А. Войтова**

Младший редактор **М. Назаренко**. Художественный редактор **А. Гусев**

Компьютерная верстка **Дж. Люис**. Корректоры **К. Гнездилова, О. Шедев**

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарушы ел: Ресей Федерациясы

ЧИТАЙ
ГОРОД



ISBN 978-5-04-227772-6



16+

БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА — лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг. Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

bombora.ru bomborabooks bombora



Хочешь стать
автором «Эксмо»?



eksmo.ru

Официальный
интернет-магазин
издательства «Эксмо»



ТЕРИТОРИЯ
КНИЖНЫЙ МАГАЗИН

Официальная франшиза
издательства «Эксмо»

ООО «Издательство «Эксмо»

123308, Россия, г. Москва, ул. Зорге, д. 1, стр. 1, эт. 20, каб. 2013. Тел.: 8 (495) 411-68-86.

Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru

Өндіруші: «Издательство «Эксмо» ЖШҚ

123308, Ресей, Мәскеу қаласы, Зорге көшесі, 1-үй, 1-құрылыс, 20 қабат, 2013-каб.

Тел.: 8 (495) 411-68-86. Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru

Tayyar belgici: «Эксмо»

Интернет-магазин: www.book24.ru

Интернет-магазин: www.book24.kz

Интернет-дүкен: www.book24.kz

Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасына импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»

ТОО РДЦ Алматы, Алматы, ул. Домбровский, 3-а, литер Б, офис 1.

Дистрибутор және Қазақстан Республикасында өнімге шағымдар
қабылдау жөніндегі өкіл: «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Алматы қ., Домбровский көш., 3 «а», литер Б, офис 1.

Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92. E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»:

www.eksmo.ru/certification

Техникалық реттеу туралы РФ заңнамасына сай басылымның сәйкестігін растау
туралы мәліметтерді мына адрес бойынша алуға болады: <http://eksmo.ru/certification/>

Произведено в Российской Федерации

Ресей Федерациясында өндірілген

Сертификаттауға жатпайды

Дата изготовления / Подписано в печать 10.07.2026. Формат 60х84¹/₈.

Печать офсетная. Усл. печ. л. 23,33.

Тираж экз. Заказ

ISBN 978-5-04-227772-6

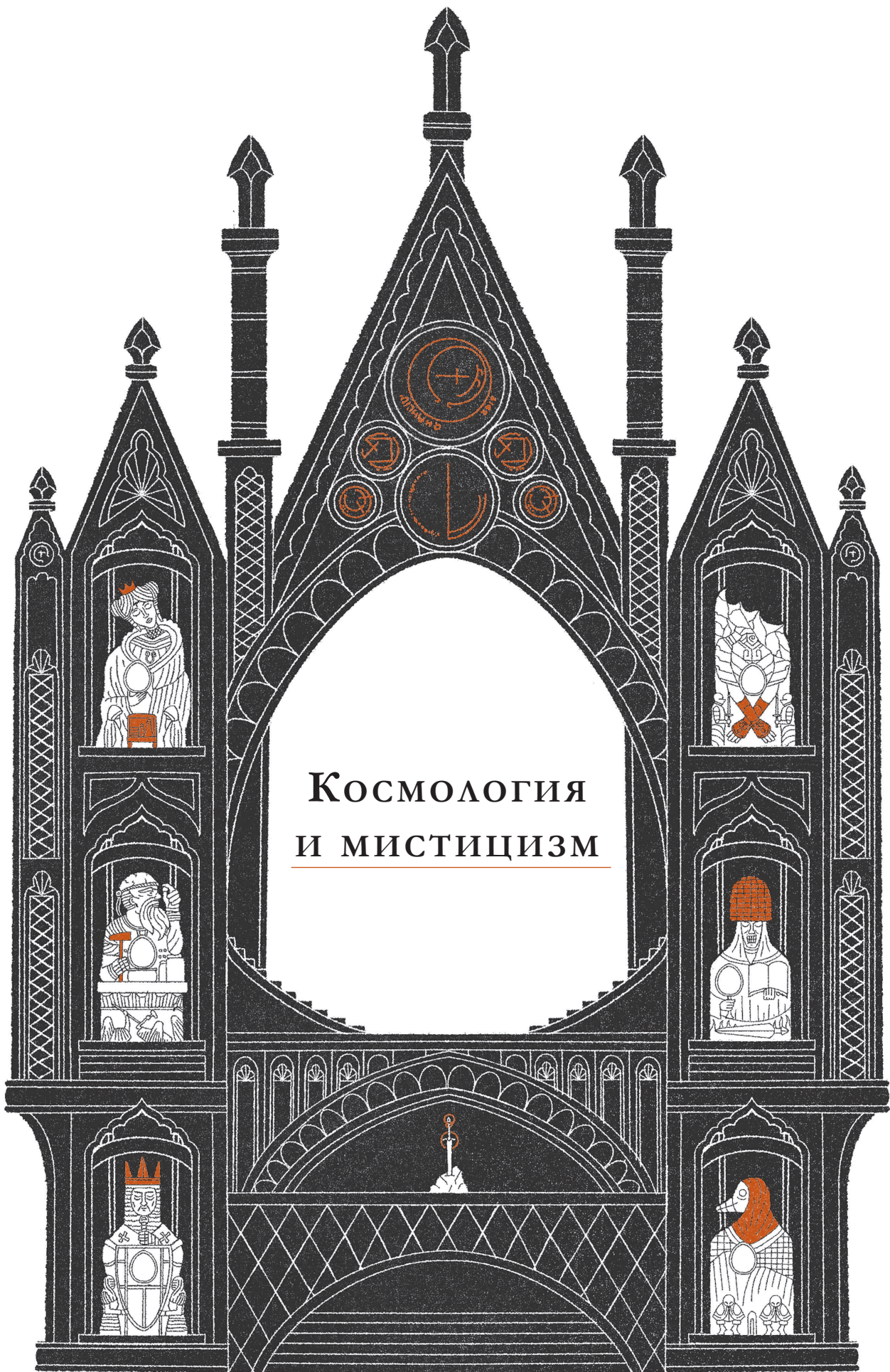
© **Марьина М.А., Лымарев В.Ю.**, перевод на русский язык, 2025
© **Войд В.Р.**, иллюстрация на обложку, 2026
© **Оформление. ООО «Издательство «Эксмо»**, 2026





СОДЕРЖАНИЕ

Космология и мистицизм	8
Краеугольный камень магии	24
Храм Божий	40
Страна рыцарства	56
Страна труда	86
Страна роскоши	106
Страна скорби	134
Страна гнили	154
Страна утраченная	172
Иллюстрации	185
Благодарности	187
Участники кампании по сбору средств	189
Примечания	191



Озари нам путь



первый день людям были даны души. Во второй день на Землю был послан демон. С этих слов начинается игра. Но можем ли мы узнать что-то еще из этого вступления?

Возможно. Формулировка английского текста во вступительном ролике к *Demon's Souls* подталкивает к мысли, что эти действия совершил кто-то или *что-то*. Позже в японской версии ведьма Юрия называет это что-то «Богом», хотя и не знает, что Он собой представляет. Однако мы можем, по крайней мере, сказать об этом Боге несколько вещей. Он, по-видимому, создан разработчиками в духе иудео-христианской концепции божественного: это именно единый Бог, существующий от начала времен и, предположительно, сотворивший мир¹.

Тем не менее этого Творца не следует отождествлять с Богом авраамических религий. В *Demon's Souls* есть одно-единственное упоминание Девы Марии [1], но и то лишь порождение английской локализации. Больше ничего в игре не предполагает четкой религиозной связи между вымышленным миром и нашим собственным. Другими словами, любые сведения о Нем приходится разгадывать, выводить путем логических умозаключений. Божество, с которым мы имеем дело, никак Себя не показывает и не дает о Себе откровений. Если не цепляться за вступительный ролик, мы можем только предполагать Его существование, руководствуясь той же логикой, что и Юрия.

Но даже так вполне понятно, почему Творец дал людям души.

Душа — это сила, служащая источником мысли и логики². Она дает человеку «ясность» — средство, которым мы постигаем окружающий мир и все, что в нем есть. Подумайте, как ветер гонит облака по небу, как река течет вниз с горы, как листья падают с деревьев. Обо всех этих неявных чудесах мы можем думать и понимать их благодаря душе, передающей нам этот чувственный опыт.

И с помощью нее же мы взаимодействуем с реальностью, потому что душа связывает воедино все Творение. Благодаря душе мы можем мыслить, а с помощью мысли — действовать и влиять на мир. Душа управляет возможностями, другими словами, способностью делать представимое реальным³.

Самое яркое проявление этой концепции — магия, в строгом смысле в игре описываемая термином «таинства душ». С помощью силы души мы можем вмешиваться в законы природы, создавая из ничего огненные шары или водяные стены. Это намеренное манипулирование мирозданием называется в японской версии «мадзюцу» (魔術), дословно «магические искусства». Позже в *Dark Souls* это же понятие переводили словом «чары». Таинства душ являются частью более общего понятия «магия», в японской версии «махо» (魔法). В конечном счете неодушевленные объекты тоже могут проявлять магические свойства постольку, поскольку в них содержатся души [2].

Иногда эти магические свойства проявляются по велению живых существ, как в случае с различными магическими инструментами в игре. Также иногда они возникают естественным образом, как руды. Несмотря на то что эти материалы для

¹ «Я должна быть рядом с владыкой Урбейном. Для этого меня создал Бог». — Богопоклонница

² «Душа — это эфир, которым живые существа мыслят и воспринимают мир». — Увековеченная

³ «Логика всего живого на свете; то, что не возвращается больше к своему повелителю. Сила души, что постигает отношения и становится в них связующим звеном. Дай этому человеку возможность и тем самым стань местом, куда сможет двигаться мир». — Дева в черном

улучшения оружия называются «камнями» и «минералами», они, по-видимому, представляют собой души, перешедшие в новые формы под действием специфических условий хранения⁴, будь то глубоко под землей или высоко в небесах. Эти магические объекты, обладающие каждый своими уникальными свойствами⁵ и действием⁶, вопреки названию, порой даже отдаленно не напоминают обычные камни.



⁴ «Оружие укрепляют, обжигая его с рудами и придавая ему их характеристики. Руды — это иная форма духов. Они благословляют оружие». — Эд

⁵ «...Руды капризны и несговорчивы. Как бы ты ни пытался их утихомирить, не получится благословить одно оружие разными рудами. Впрочем, у этого их непостоянства есть и исключения...» — Эд

⁶ «Я говорил тебе, что занят, но... руды бывают разного качества. Сильное оружие можно благословить только качественной рудой. Чистая руда высочайшего качества — это сам дух. Ее ценят за изящный, утонченный блеск... Э-хе-хе-хе...» — Эд

Наша способность вмешиваться в мироустройство обычно выражается через интеллект. «Сила познания» (知力) в первую очередь определяет количество заклинаний, которые мы можем использовать. Это подчеркивает ключевую функцию души в обретении власти над окружающим миром, однако ей дело не ограничивается. Если разум позволяет постигать вещи на уровне осознания, то вера дает уверенность в реальности этих вещей даже без непосредственного знания. Вот почему интеллект и вера совместно регулируют количество ячеек памяти, в которых хранятся заклинания и чудеса. Это связывает память с разумом и, следовательно, с душой. Чувства обладают такой же силой, как и разум, как мы это видим на примере ведьм вроде Юрии, — то же относится и к вере. Хотя большинство характеристик, определяющих сущность персонажа, так или иначе повышают сопротивляемость магии, вера делает это немного сильнее других. Именно вера в то, что нечто истинно, действительно может сделать его таковым. Такие убеждения становятся частью нашего восприятия реальности и, следовательно, могут влиять на «мир», каким мы его знаем.

Эта идея воплощается в понятии «мировой тенденции». Мировая тенденция — это состояние мира и вещей в нем, внешних по отношению к игровому персонажу. На них может повлиять и восприятие героем мира. Угроза смерти, что естественно, заставляет человека в большей степени осознавать грозящие ему опасности. В то время как преодоление внутренних страхов дает ощущение раскрепощения или, может быть, потери бдительности. Смерть делает мир более суровым. Враги становятся многочисленнее и смертоноснее, а после победы над могущественными и злонамеренными противниками на нашем пути оказывается меньше угроз и больше доброжелательных персонажей.

Никто из персонажей в явном виде не признает влияние мировых тенденций. Однако эта механика, несомненно, исследует, как субъективные ощущения могут воздействовать на реальность. Она также иллюстрирует важность воли для этих изменений [3].

Независимо от того, относится ли возможное к сфере волшебного или обычного, оно останется возможным до тех пор, пока мы не претворим его в реаль-

ность. Тот, кто этого не делает, становится «удрученным», дословно с японского «с разбитым сердцем» (心折れた): у таких людей нет желания что-либо делать дальше. Учитывая, что слово «кокоро» (心) обычно обозначает «сердцевину» человека — будь то сердце как орган, дух или разум, — здесь оно выступает синонимом души. Последняя представительница народа Увековеченных [4] также описывает душу словом «эфир» (エーテル), связывающим ее с идеей пятого элемента — субстанции, будто бы пронизывающей все пространство и, как считалось в греческой мифологии, являющейся неким чистым веществом, которым дышат сами боги [5]. Именно дарованная Богом душа позволяет нашей воле, чувствам и мыслям изменять окружающее пространство. Творя магию, мы просто работаем с самой душой, а не с реальностью, с которой она соединяет наше сознание. Однако не следует воображать, что эта сила и есть источник жизни.

Как объясняют и Увековеченная, и Дева в черном, душа есть у всех живых существ. И все же, на что бы ни намекала английская версия вступительного ролика, это не «жизненная сила»⁷, как принято считать. Жить можно и без души. Возможно, человек, лишившись души, перестает быть собой и становится просто пустой оболочкой, лишенной сознания или индивидуальности. Естественно, эта бездушная биологическая машина действует на автопилоте, делая все то же, на что она была запрограммирована во времена осмысленного существования. У нее появляется только один новый инстинкт — искать души, которых «не хватает» бездушному. Как будто он внутренне осознает свою неполноценность и пытается исправить этот дефицит, а мы можем отвлечь это безмозглое тело останками души.

Тем не менее похоже, что у этого голода есть разные степени: убивая «бездушных» врагов, мы все равно получаем некоторое количество душ. Другими словами, для превращения в такое существо не нужно терять все души, но достаточно, чтобы перестать функционировать как разумное существо. Как только разум бездушного переступает этот порог, тело навсегда теряет способность действовать по собственной воле. Именно поэтому души стали валютой для торговли⁸. Никто не хочет становиться хищным чудовищем, жаждущим душ, поэтому обитатели Болетарии пытаются обезопасить свой рассудок, накапливая души на случай будущих потерь⁹. Чем больше душ, тем лучше. Животные, вероятно, не обладают такой же разумностью, как люди, — у них меньше душ. Тем не менее мы пользуемся услугами Девы в черном, чтобы потратить души для улучшения характеристик наподобие интеллекта¹⁰, так что этот момент, похоже, не так прост.

Даже очень непросто. Очевидно, что душа — не метафизическая сущность, как принято считать, а скорее осязаемая субстанция, которую мы можем извлечь из своего тела и подержать в руках. Обычно она окрашена в синий или голубовато-зеленый цвет, как и большинство заклинаний. Из-за их материальной природы души можно объединять или разделять, уменьшая или увеличивая их силу — или, в случае разделения, лишая первоначальную душу уникальных свойств. Долгоживущие существа, как правило, накапливают больше чужих душ, которые со временем становятся частью их собственных. Души безымянных солдат малы и стоят немного, в то время как души легендарных героев велики и стоят намного дороже. Вероятно, потому что герои, совершая подвиги, отняли много чужих жиз-

⁷ «Демоны похищают души людей. Ограбленные алчут душ, теряют рассудок и нападают на других». — Рассказчица

⁸ «Гм? К нам кто-то пришел? Покупатель, да? Я Болдуин, скромный кузнец. Так или иначе, приноси мне души. Если тебе нужно оружие, я тебе его продам, а если есть руда, выкуй оружие. Тебе жизнь обойдется недорого, и мне будет на что прожить». — Болдуин

⁹ «Ясно... Что ж, ничего не поделаешь. Я здесь так и останусь... и мне нужны души, чтобы я вела себя прилично. Понимаешь, да?» — Бывшая дворянка

¹⁰ «Понимаю. Если тебе нужна сила... Прикоснись к демону во мне. Души, потерявшие своих хозяев, станут частью тебя». — Дева в черном

¹¹ «Камень, который при соприкосновении с воздухом какое-то время излучает свет. Ценится, словно драгоценный, хотя каких-то особых свойств не имеет. И все же им можно отмечать дорогу». — *Путеводный камень*

¹² «Нечто безупречно белое, похожее на воск, липкое на ощупь. Покрывает оружие в правой руке и наделяет его магическими свойствами. Говорят, это залежалые отбросы слизи, испувавшегося в светлой воде». — *Липкая белая слизь*

¹³ «Осколок светло-зеленой руды, которую, как говорят, находят в просветах между облаками. Особенно усиливает щиты. Эта руда загораживает свет и повышает защиту щитов от магии. Тонкими облачными камнями можно улучшить щит максимум до 5 уровня». — *Осколок облачного камня*

¹⁴ «Вспомогательное заклинание. Покрывает чародея водяной оболочкой и снижает урон от огня. Огненные чары принадлежат к числу самых распространенных, да и обычный немагический огонь тоже часто используют в бою. Это заклинание много где может пригодиться». — *Водяной покров*

¹⁵ «Обычное заклинание. Выстреливает огнем по прямой линии. Этот огненный выстрел взрывается при соприкосновении с целью и наносит урон огнем. Считается, что это заклинание городские чародеи учат самым первым». — *Огненный шар*

ней и собрали много душ. По-видимому, люди естественным образом поглощают души тех, кого убивают, хотя этот процесс происходит настолько незаметно, что они этого не осознают. Возможно, после убийства душа, лишившаяся тела, сама притягивается к душе ближайшего живого существа? Тем не менее то, что мы в состоянии подбирать крупные души с трупов и получать с убитых врагов больше душ, чем обычно, находясь под действием определенных заклинаний и магических предметов [6], говорит о том, что не все души мертвых сразу же притягиваются к живым. И у нас самих поглощенные души не сразу присоединяются к нашим. По всей видимости, этот естественный процесс проходит постепенно, по мере преодоления жизненных трудностей и каждодневного упражнения разума.

Кстати, о днях: таинства душ определенно взаимосвязаны со светом, особенно с солнцем. Помимо совсем явных случаев вроде «Луча души», в игре есть «Оружие света» — заклинание, которое с помощью сотворенного света придает оружию *магический* урон, в то время как его аналог «Проклятое оружие» дает *физический* урон. Свет также излучают наполненные душами путеводные камни¹¹, в японской версии буквально «яркие камни» (輝石). По крайней мере, один из двух волшебных камней, которые мы получаем в игре, — творение человеческих рук, а вот источником другого служат слизняки. Эти светящиеся моллюски при купании в «светлой воде» (光水)¹² выделяют воскообразное, липкое магическое вещество, предположительно слизь. Сюда же относится и «облачный камень»¹³. Он имеет прямое отношение к «тонким облакам» (薄雲), и в его названии используется тот же иероглиф «тонкий», что и в описании цвета камня — *светло-зеленого*. По-видимому, эти обращенные в камень души образуются в промежутках между такими облаками. Поскольку они заполняют собой пространство, через которое обычно проникает солнечный свет, «облачная» руда служит преградой для света и поэтому увеличивает сопротивление щитов магии. Это не только означает, что свет сам по себе является средой, через которую передаются души, но и указывает, что исходят они от огромного огненного светила в небесах.

И действительно, в игре непропорционально много огненных заклинаний¹⁴, как будто сотворить огонь с помощью магии легче, чем любую другую стихию¹⁵. Огонь используется и в самых примитивных, и в самых мощных заклинаниях. Особую связь между этими явлениями подчеркивает и Дева в черном, так называемая «свечница» (火防女) [7] — а точнее, «женщина, оберегающая огонь». Позже в *Dark Souls* этот термин стали переводить как «Хранительница Огня». В чем заключается ее работа? Она не дает свечам в волшебном храме погаснуть¹⁶. Дева в черном владеет и магией. Возможно, свечи, пламя которых она поддерживает, обеспечивают работу Нексуса? Согласно текстам из «кодекса», который был вырезан из игры, волшебные Обелиски при разрушении теряют свой «свет»¹⁷. Пламя — это также и средство, с помощью которого мы превращаем души в оружие. И если огонь, или, по крайней мере, его свет, управляет душами, то это единственная способная на такое сила, кроме самих душ. В таком случае должна существовать тесная связь между силой возможности и светом огня.

Особую связь между душами и солнечным светом показывает и другое небесное тело — Луна. С помощью камней лунного света и лунной тени можно придать



оружию магические свойства¹⁸. Несмотря на то что один из них как бы имитирует «тень» Луны, а другой — подражает ее свету¹⁹, следует отметить, что по-японски «лунная тень» (月影), как правило, синонимична лунному свету. Учитывая, что в описании руды усиливается ее оружие называют оружием «убывающей луны» (欠月), понятие «лунная тень», возможно, просто относится к свету неполной луны, полумесяца. То есть тени на лунной сфере изменяют не только силу оставшегося света, но и его свойства.

Мы видим схожую концепцию и с лунной травой: разные стадии роста этого растения обозначаются разными фазами луны²⁰. Совпадение ли это, или эта трава, обладающая замечательными целебными свойствами²¹, на самом деле поглощает

¹⁶ «Я?.. Я просто Хранительница Огня. Я оберегаю свет этого храма для всех вас, охотников на демонов». — Дева в черном

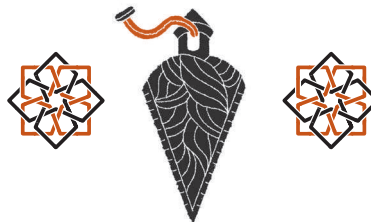
17 «Шесть волшебных камней, которые хранятся в Храме Средоточия. Какая-то неведомая сила связывает их с различными областями Болетарии. Это единственное средство, позволяющее путешествовать через «бесцветный» густой туман. К настоящему времени один из этих камней был разбит и потерял свой свет». — Кодекс: Обелиск

18 «Осколок руды, отражающей свет луны. Усиливает прямые мечи, изогнутые мечи, топоры, молоты и тому подобное оружие. Руда, которая придает оружию мощное магическое усиление. При помощи камней лунного света оружие можно усилить до максимального уровня 5». — Осколок камня лунного света

19 «Осколок руды, отражающей свет луны. Усиливает кинжалы, колющие мечи и тому подобное оружие. Руда, которая придает оружию магическое усиление. При помощи камней лунной тени оружие можно усилить до максимального уровня 5. Кроме того, благодаря этому камню владельцы оружия убывающей луны постепенно восстанавливают очки магии за счет магической силы лунной тени». — Осколок камня лунной тени

лунный свет вместо солнечного?²² Да и что есть лунный свет, если не солнечный, отраженный луной?

Иными словами, солнце буквально излучает души, которые затем взаимодействуют со всем, к чему прикасаются, и придают ему различные магические свойства. Свет, в свою очередь, служит проводником души и проявлением ее силы. Каждое заклинание при произнесении излучает немного света — признак того, что души меняют границы возможного. Естественно, это указывает на более глубокую взаимосвязь между светом и душами. Как и души, свет позволяет постигать мир, освещая пространство. Это может означать, что свет является необходимым условием существования душ вообще, и огонь нужен, чтобы освещать мир. Если учесть его размеры, огненное солнце может быть тем самым средством, с помощью которого Бог изначально наделил живые существа душами. Как бы то ни было, мы продолжаем использовать магию солнца себе на благо — неявными, казалось бы, совершенно обыденными способами.



Учитывая это, зачем Творцу наделять людей душами, тем более достаточно большими, чтобы достичь развитого мышления? Единственная причина — Он *хотел*, чтобы мы познавали мир. Независимо от того, связан ли Бог теми же принципами, что и созданная Им вселенная, Его действия подразумевают наличие воли. Особенно когда речь идет о наделении собственной волей Его творений. Следовательно, только Творец мог познать то, что Он изначально создал. И зачем создавать что-то, если насладиться творением можешь только ты сам? Это не объясняет, почему Он решил наделить душами именно живые существа, причем одним дал больше душ, чем другим. Но это показывает любовь Творца к миру и всему сущему. И все же Он послал на Землю демона, способного уничтожить все живое.

Избави нас от лукавого

Проще всего сказать, что демон — это монстр, способный отнимать у живых существ души. Он накапливает их в собственном теле, чтобы сформировать особенно большую душу²³. Эти «души демонов», естественно, обладают силой, намного превосходящей обычные души, и она также меняется в зависимости от тела, в котором в настоящий момент находятся души. Короче говоря, души демонов перенимают черты демонов, из которых добыты, и используются, чтобы получить оружие или заклинания, отражающие природу изначального демона.

Уместно спросить, чем это отличается от того, чем занимаемся мы сами. Демоны поглощают души, но ведь и мы, люди, забираем души у тех, кого убиваем, и с помощью Девы в черном превращаем их в силу. Действительно, сюжет не раз затрагивает тему того, что делает нас людьми, а не демонами, в том числе и общую для обоих видов алчность по отношению к душам. Хотя «демон» в игре расплывчато определяется как нечто, не являющееся человеком, демоном может стать кто или что угодно, даже человек, как отмечает Фреке²⁴. Для этого достаточно обрести силу поглощать души. В то же время существует особая, сверхъестественная способность поглощать души из живых людей, что демонстрируют Старый король Аллант и заклинание «Душеед», которое мы получаем из души демона Девы в черном. Люди от природы не обладают такой способностью. Они могут получить ее только как дар Старейшего.

Этот «древний зверь» (古い獣), известный под прозвищем Старейший, — тот самый изначальный демон, которого на Землю послал Бог и от которого произошли остальные демоны. Его образ, очевидно, вдохновлен древними внешними богами из произведений Г. Ф. Лавкрафта. Старейший чудовищен: его колоссальное тело, по-видимому, состоит из деревьев, скал и земли, которые переплелись друг с другом и теперь образуют зияющую «пасть», в которую мы заходим, как в пещеру. Вокруг монстра летают стаи птиц. Можно предположить, что они гнездятся на этих деревьях, и не исключено, что тело Старейшего на самом деле сложено из кусков местности, где он был «посажен» и где уснул.

Другими словами, это древесное тело может и не быть самим Старейшим. Его душа заключена в деревьях в дальней части его глотки. Вполне возможно, что это «ядро» и есть настоящий демон, а остальное — просто средства защиты. Если это так, то понятно, почему никто даже не предлагает убить монстра — у него нет материального тела, которое можно убить. Действительно, и во вступительном ролике, и в японских репликах короля Алланта Старейший описывается только как «яд». Причем слово «доку» (毒) имеет менее распространенное значение «злоба».

Как объясняет Увековеченная, Старейший — это бездонное «ничто», вечно требующее душ для поглощения²⁵. Иными словами, этот монстр — само воплощение злого умысла. Он вопреки всякой логике стремится уничтожить человечество — если не их тела, то хотя бы разум. И все же Старейший, по-видимому, не способен делать это сам, вместо этого создавая других демонов, которые собирают для него души²⁶.

Руководят этим процессом архидемоны, которых Старейший ставит во главе других демонов²⁷. Каждый такой «вождь демонов» (デモンの長) воцаряется над низшими, как правило, в той стране, где появился на свет. Затем низшие демоны начинают собирать души живых существ на своей территории. Чтобы облегчить эту задачу, они, в свою очередь, порабащают бездушных людей, которые теперь сами стремятся собирать души — вот уж жестокая шутка. Учитывая, что архидемоны накапливают собранные низшими демонами души,



²⁰ «Лечебное растение, названное в честь лунной фазы. При использовании восстанавливает немного здоровья. Действие лунной травы различается в зависимости от ее состояния. Травы полумесяца — это сбор из очень молодых ростков лунной травы». — Травы полумесяца

²¹ «Лечебное растение, названное в честь лунной фазы. При использовании полностью восстанавливает все здоровье. Действие лунной травы различается в зависимости от ее состояния. Травы новолуния — это сбор из тех остатков лунной травы, что не ушли в почву после того, как трава сохла много месяцев и лет». — Травы новолуния

²² «Лечебное растение, названное в честь лунной фазы. При использовании восстанавливает большое количество здоровья. Действие лунной травы различается в зависимости от ее состояния. Травы убывающей луны — это сбор из пожухших остатков лунной травы, испускающих слабый свет». — Травы убывающей луны

²³ «Демоны накапливают похищенные души внутри самих себя. То, что получается, превышает любой обыкновенной души и может обладать явственной силой, которую людям не вообразить». — Вступительный ролик

²⁴ «Так значит, люди могут превращаться в демонов. То, что эти существа стоят выше людей и все такое — выдуманное правило». — Фреке

²⁵ «Старый зверь — бездонное ничто, которое без конца порождает демонов, похищает души и накапливает их в самом себе. Мы, живые существа, в принципе не можем сосуществовать с ним». — *Увековеченная*

²⁶ «Тогда, пожалуйста, убей всех демонов. Лишившись слуг, которые приносили ему души, Зверь будет искать себе нового слугу и сам явится к тебе». — *Увековеченная*

²⁷ «Так Старый зверь приобрел себе нового сильного демона. Рано или поздно весь мир растает под пеленой тумана. Ищи души!» — *Рассказчица*

²⁸ «Густой туман безмолвно расплзался из Болетарии, и почти все Северные земли уже исчезли в этой густой пелене. Человечество увидело, какая медленная смерть его ожидает, и отчаялось. Рано или поздно густой туман накроет весь мир». — *Пролог с японского сайта*

естественно, они самые могущественные демоны. Однако в конечном счете архидемоны должны приносить эти души в жертву Старейшему, которому служат, поэтому убийство архидемонов вынуждает Старейшего искать новых слуг.

Как и создавший его Творец, Старейший, возможно, не скован теми же правилами, что и живые существа. Это справедливо и для его демонов. Несмотря на огромное количество уже собранных душ, зверь не отличается особой разумностью. Иерархическая схема, по которой устроен сбор душ, в конечном счете проста. Демона легко заманить в ловушку и проникнуть в его утробу — он даже не задумывается, что мы пытаемся усыпить его бдительность, а не встать к нему на службу.

Старейший, несомненно, связан со своими творениями. Он немедленно начинает требовать новых демонов, стоит только расправиться с предыдущими. И даже если предположить, что Старейший не знает, кто убивает его демонов, любое существо, обладающее хоть каплей разума или хотя бы инстинктом самосохранения, насторожилось бы при нашем появлении в этот удобный момент. Старейший обладает каким-то сознанием, раз уж его можно ввести в бессознательное состояние. Однако то, что составляет его простой разум, должно существовать независимо от бесчисленного множества поглощенных им душ. «Яд» достигает своей единственной цели самым простым и эффективным способом. И больше ему ничего не надо.

Именно ради этого Старейший — предположительно — и создает густой туман, медленно распространяющийся по всему миру, как разъясняет текстовый пролог к игре с ныне не работающего официального японского сайта, запущенного в 2009 году²⁸. Этот густой бесцветный туман, испускаемый чудовищем, служит для посторонних преградой, которую нельзя уничтожить из-за ее газообразного состояния. По сути, это постоянно расширяющаяся стена, за которую нельзя заглянуть и через которую нельзя пройти. Те, кто пытался зайти в туман, пропадали там с концами и никогда не возвращались. Едва ли эти храбрецы успешно прошли сквозь туман и лишь на той стороне потеряли возможность вернуться. Наконец, Валларфакс пробил в тумане брешь, причем изнутри — именно через нее с тех пор проходят все, кто желает преодолеть туман. Никто не хочет рисковать, входя в туман в другом месте. В игре нет ни единого упоминания, чтобы кто-то вышел из тумана до появления бреши: все эти люди просто сгинули. Тот факт, что в принципе возможно создать трещину в том, что кажется газом, подчеркивает, насколько необычен на самом деле туман Старейшего. Тексты из вырезанного кодекса сообщают, что туман «светится» бесцветным светом²⁹, так что он определенно должен иметь магическую природу.

Земли, окутанные туманом, выглядят так же, как и прежде. Тумана нет ни в небесах, ни даже на горизонте, где, казалось бы, обзор должна застилать бесцветная пелена. Вместо этого мы видим лишь редкие стены тумана, сквозь которые нам приходится проходить. Но даже в этом случае эта отделенная от других стран часть мира, несомненно, существует в каком-то собственном измерении. По мере того как туман расплзается по миру, области внутри тумана и вне его тоже расплзаются, делаются нечеткими. Старейший — источник всех бед —

в файлах игры носит внутреннее имя «Расползающийся» (拡散のモノ) [8]. Также демоны-Авангарды, встречающиеся по краям захваченной туманом области, более точно называются «Расползающимися Авангардами». Когда туман расползается во все стороны, то же делают и эти демоны. Они — авангард армии древнего монстра, а туман, по сути, является продолжением их хозяина. И именно из-за «расползания» самого пространства в тумане мы можем иногда видеть призрачные «духи» людей из других «миров». Игра не объясняет, параллельно ли существуют эти измерения или, может, они разделены по времени. Однако они определенно существуют, поскольку именно так осуществляются призывы и вторжения. Какими бы странными ни были эти силы, они явно соответствуют среде, в которой работают.

Подумайте о природе тумана. Он заслоняет и искажает, нарушая восприятие реальности. В чем же тогда разница между реальным и воображаемым? Поскольку грань между умозрительным и материальным в тумане размыта, окутанное им пространство подобно сну: там возможному легче стать существующим. Фреке подтверждает, что магия в тумане сильнее, вероятно, потому что в нем силе возможного легче воздействовать на реальность. А поскольку чувства обладают огромной силой, психическое или эмоциональное состояние, вероятно, способно изменить и тела людей, оказавшихся под пеленой тумана. Повелитель Штормов также подтверждает, что туман в определенном месте может заново придать магическим предметам давно утраченную силу благодаря воспоминаниям присутствующих там душ. Туман вводит эти души в такое состояние, что сверхъестественное становится более чем естественным.

Кстати, на ту же тему: и сами души умерших также могут обрести волю и проявляться в тумане в виде призраков. Эти тени мертвецов, по-видимому, не встречаются в обычных условиях, поэтому мы можем предположить, что их порождает воздействие внешних факторов — например, густого тумана или Нексуса. Мы действительно время от времени видим огоньки, кружащиеся над трупами. Это соответствует идее о том, что туман придает душам жизнь. В то же время тексты из вырезанного кодекса разъясняют, что это придание жизни, в частности, позволяет сильным душам существовать без тела после смерти. И точно так же, как душа может оказывать ощутимое влияние на мир, на это способен и призрак. Фактически призрак воспроизводит физическую форму умершего, включая оружие и одежду, которые были при нем в момент смерти.

Эта призрачная экипировка в точности воспроизводит оригинал. Мы находим уникальный Сияющий посох Райдела разломанным на две части рядом с трупом хозяина и все равно можем забрать уже целый посох у черного фантома Райдела — посох стал материальным предметом. Для наших душ нет ничего невозможного, и под пеленой тумана это особенно верно.

Тем не менее лишенная тела душа более уязвима, поэтому здоровье персонажа в форме фантома уменьшается вдвое. Райдел также упоминает, что духовное тело со временем слабеет, пока человек просто не исчезнет. Точно так же побежденные черные фантомы могут потерять в уровне душ. На примере Удрученного воина видно, что пребывание в образе призрака в конечном итоге приводит к распаду

²⁹ «Бесцветный светящийся туман, откуда потоком извергаются демоны. Он покрывает земли, разрывает связи и оставляет людей взаперти. Болетария — просто одна огромная темница, огороженная туманом». — Кодекс: Бесцветный густой туман