

Перекресток.

Таково было прозвище Аутремонда во всем космосе, ибо близнец Земли был именно таким: перекрестком между различными планами существования. Рай, Ад, Элементные Планы... у каждого из них были где-то спрятанные, по крайней мере, одни ворота, ведущие в этот мир.

С тех пор, как они договорились не воевать с Аутремондом напрямую, двенадцать богов создали каждый свой собственный план и отступили туда. Иногда они даже делили один из них, например обитель Митры и Леоне на Небесах.

Среди самых страшных божеств Аутремонда была Ужасная Тройка, божественная триада смерти, преступлений и войны. Коллективный враг сияющего Митры, против которого они выступали, еще будучи смертными. Троица вознеслась вместе и они остались друзьями даже после достижения божественности. Когда они собирались, проливалась кровь, начинались войны, вспыхивали эпидемии...

Но чаще всего они просто играли в игры.

Камилла, богиня смерти, преступлений, тьмы и мора, телепортировалась в Игровую Комнату, и увидела других божеств, развлекающихся без нее. — Вы начали без меня, предатели?

Открытое пространство под звездным ночным небом с "землей" из облаков, которое боги могли формировать по своему желанию. Игровая Комната была местом, где развлекалась Ужасная Тройка, будь то втроем или с гостями. Ее товарищи по команде не стали дожидаться ее и начали играть в "Падающую Звезду" с Лунным Человеком и Костью.

Правила были просты: бросать кометы в небо и пытаться во что-нибудь попасть. Планеты давали больше очков, чем Солнца, так как их было труднее поразить.

— Первый удар! — Гуманоидная ворона, бог Десджестер никогда не покидал свой дом без малинового костюма арлекина - он помогал скрыть кровь. Из его косы выли бесчисленные души. — В какой мир я попал?

— Каркоса, — сказала Веран. Гномья богиня огня, войны и машин пряталась под тяжелой, похожей на танк, боевой броней своей собственной конструкции. Ходули позволяли ей стоять плечом к плечу со своим товарищем. — Джести, не слишком-то надейся. Мы играем с необитаемыми планетами.

— О, тьфу, — разочарованно произнес Десджестер и повернулся, чтобы поприветствовать Камиллу, а в это время Лунный Человек, прищурившись, промахнулся мимо солнца. — Эй, Кам! Наконец-то ты здесь!

Богиня скрестила руки на груди и сердито посмотрела на своего старого товарища по команде.

Темный эльф-вампир с кожей черной, как ночь в жизни, с малиновыми глазами и белыми волнистыми волосами, Камилла была одета в облегающее черное платье с обнаженной спиной почти до половины зада, которое подчеркивало ее чувственную фигуру. Еще будучи смертной, она всегда имела склонность к моде, компенсируя отсутствие стиля у Десджестера и Вераны, и эта тенденция продолжилась у нее, как у божества.

— Ну же, не делай такое лицо, мы только начали, — ответил Десджестер и вернулся к игре. — А почему ты так поздно пришла? Ты, наконец-то, внесла СПИД в Аутремонд?

— В тысячный раз повторяю, что я этого не сделаю. — Камилла закатила глаза. Она слишком любила своих смертных любовников и предпочитала сверхъестественные болезни вроде вампиризма. — И это был частный бизнес.

— Я думал об этом весь день, — продолжал досаждать ей Десджестер. — Если вампир занимается любовью с живым смертным, это считается некрофилией?

— Ты сегодня в ужасном настроении, Джести, — ответила Веран, формируя на ладони метеорит и бросая его в какую-то солнечную систему. Ее комета пролетела мимо звезды с огромным отрывом, заставив Десджестера рассмеяться. — Будь ты проклято, солнце!

— Конечно, я чувствую себя счастливым, — ответил арлекин. — Такого хаоса на Аутремонде не было со времен Столетней Войны! Так много смеха!

— Действительно. — Последняя гостья, богиня Шеша, дала о себе знать, телепортировавшись в комнату. — Так много новых возможностей.

Все уже знали, о чем и о ком пойдет речь этой ночью.

— Шеша, рад тебя видеть. Ты, наконец, подумала о том, чтобы спонсировать Торговлю Рабочей Силой Нежити? — Спросила Камилла, всегда политик, стремящийся продвигать дело прав нежити. — С новой политикой Империи V&V, Бессмертная Революция больше не может быть остановлена.

— Я еще не могу выбрать позицию, учитывая гнусные долгосрочные побочные эффекты некромантии, — ответила жадная рептилия. — Я решила, что не буду ни поддерживать, ни осуждать эту торговлю. Я предоставляю своим поклонникам самим сделать выбор.

— Значит, каждая из ваших церквей будет решать сама? — настаивала Камилла, зная, что сможет убедить некоторых работать с ней.

— Я не занимаюсь микроменеджментом, — подтвердила Шеша. — Это снижает производительность труда.

— Работа, работа, работа, — жаловался Десджестер, когда игра закончилась его решительной победой, и ни у одного из других божеств не было цели, достойной проклятия. Особенно Кость, у которого не было рук. — Расслабься, это же игра ночи!

— Мы ждем кого-то еще? — Спросила Шеша.

— Нет, — ответил Десджестер. — Я послал Митре пригласительный билет с надписью "Ночные Земли". Он ничего не ответил.

Камилла вместе с подругой рассмеялась. Как божество солнца, Митра никогда не признавал, что вампирская нация граничит с его любимым Гардемейном. Не помогло и то, что у монарха Орлока были... странные верования касательно бога солнца.

— Семь или около того глав нужно подождать, — сказал Лунный Человек, поворачивая к нему глаза. — Ммм? Что же я такое сказал?

Десджестер пожал плечами и сотворил из облаков стол и стулья. Как мастер игры ночи, он пригласил божеств сесть.

Как обычно, на игре присутствовала только половина Пантеона. Более самодовольные боги Митра, Леоне, Изенгрим и Кибела предпочитали играть между собой, а Митра и Ужасная Тройка все равно не могли находиться в одной комнате. Сенг, богиня моря, свободы, грез и алкоголизма, обычно, оставаясь инкогнито, напивалась вместе со смертными.

И никто в здравом уме не приглашал на такую игру разрушительного Саблара, никогда.

Камилла сидела между Вераной и Десджестером, а Шеша - между Вераной и Лунным Человеком. Несмотря на одинаковую высоту, любому смертному, входящему в комнату, боги показались бы гигантами, как холмы, сидящие вокруг плато. Только Кость решил не обращать внимания на стул и запрыгнул на стол.

Камилла наслаждалась возможностью встретиться со своими братьями-божествами. Как богиня нежити, она делала все, что было в ее силах, чтобы ее последователи никогда не уходили, позволяя им оставаться призраками, упырями или вампирами. Таким образом, в ее царстве у нее было очень мало друзей, и она, обычно в маске, прибегала к общению со смертными.

— Ладно, — начал Десджестер, вызывая на столе очень точную, анимированную карту всего Аутремонда. Рисунок на доске обрел свою собственную жизнь: из бумаги поднялись горы камня, потекли океаны чернил, а над ключевыми точками засияли названия различных городов мира. — Сегодня вечером, ребята, мы играем в Цивилизацию Аутремонда.

— Вариант военного времени?— Веран слегка ее толкнула. — После Столетней Войны у меня

не было ни одного хорошего шанса, и я опоздала на конфликт Мурмури-Ишфания. Я хочу испытать на поле боя своего нового боевого голема.

— Это будет в следующей игре, — сказал Лунный Человек. — Когда все четверо будут одним целым.

— Никаких пророчеств! — Крикнула Веран, но древняя звездная мерзость ничего не могла с собой поделывать.

— Стальные сапоги попрут мраморную землю, а пурпурные розы покажут свои шипы. Клинки в ночи, щиты тьмы и окровавленные корни.

— Отлично, просто замечательно, — вздохнула Веран. — Думаю, что примерно через год я пойму, что ты имел в виду.

— О, мой друг, пытаться это выяснить - половина удовольствия, — ответил всегда оптимистичный Десджестер. — Другая половина - это когда ты обманываешь судьбу.

— Никакой войны, — сказала Шеша. — Война вредна для мировой торговли.

Истинный поджигатель войны, Веран, настаивала дальше. — Но фоморы все еще существуют по всему миру. Просто крестовый поход, чтобы с ними покончить. Или пограничный конфликт. Я могу остановиться только на чем-то из этого.

— Веран, не жадничай, — сказала Камилла своему товарищу по команде. — В прошлую кампанию через своих заявленных чемпионов ты ввела порох и артиллерию.

— Я хочу попробовать что-нибудь новенькое! — Сказал Кость.

— Ты доминировала в военной кампании века, — добавил Десджестер. — Учись делиться, Смолли.

— Пффф, ты так говоришь, потому что у тебя сегодня знаменательный рабочий день со всеми бандитами и политическими убийствами, которые последовали за войной.

— Как обычно говорит Шеша, — хихикнул Десджестер, — бизнес процветает.

— Послушай, фоморы твердо намерены уничтожить смертных, и у них нет души, чтобы об этом сожалеть, — Веран упрямо цеплялась за свою позицию. Будучи воинственным божеством, она хотела, чтобы ее поклонники правили населенным миром, а не безмолвной могилой. — Я говорю, что мы никогда не будем в безопасности, пока не уничтожим их всех до единого. — Эта Мелл Оди - новый король Балаур, с сосками. Лучший способ сдержать - это смерть.

— Ее защищает Саблар, — заметила Шеша. — Фоморы не в состоянии предпринять что-либо крупное, по крайней мере, еще в течение столетия, а народы мира истощены. Для смертных было бы лучше использовать передышку для строительства.

— Да, и Вайнкер Рыцареубийца, вероятно, будет ей противостоять, — добавил Десджестер, — что, как подсказывает мне интуиция, будет весьма забавным конфликтом.

— А кто на этот раз выступает за более мирную кампанию? — Камилла подняла руку, и все, кроме Вераны, сделали то же самое. Ну, Кость подпрыгнул, что тоже считалось, как да. — Извини, мой друг, но ты в меньшинстве.

Надув губы, гном скрестила руки на груди.

Правила цивилизации Аутремонда были просты. Каждый бог мог воздействовать на этот мир тремя способами: 1 - направляя своих последователей, от жрецов до инквизиторов; 2 - вызывая претендующих на звание чемпионов или 3 - через свою сферу влияния. Хотя боги могли посещать мир смертных, после последней войны между ними они придерживались строгой политики невмешательства... хотя все обманывали, когда им это сходило с рук.

Во время Военных Вариантов они обычно натравливали своих почитателей на других. Столетняя Война превратилась в одну из них, когда мерзкий Саблар спонсировал фоморов в их разрушительном неистовстве через Мистраль, заставляя божеств сосредоточиться на призыве и руководстве чемпионами, чтобы повернуть ход вспять. Веран провела целый день, используя войну, как предлог для внедрения новых технологий на континенте Мистраль.

Но в целом это была напряженная, жестокая кампания. Смертные Мистраля имели реальный шанс быть уничтоженными, и только потоки призванных людей смогли переломить ход событий против короля Балаура.

<http://tl.rulate.ru/book/32685/818689>