
DUNGEONS & DRAGONS®

ДЕМОНОМИКОН



РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Майк Мирлс • Брайан Р. Джеймс • Стив Тауншэнд





УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Проектирование Майк Мирлс (ведущий дизайнер), Брайан Р. Джеймс, Стив Тауншенд	Арт-директор Кевен Смит
Дополнительное проектирование Джош Фрост	Графическое оформление Кевен Смит, Леон Кортес, Эмми Тандзи
Разработка Стивен Рэдни-МакФарлэнд (ведущий разработчик), Питер Шефер, Стивен Шуберт	Рисунок обложки Джон Станко
Дополнительная разработка Грег Билсленд	Уполномоченные художники Ральф Бейснер, Джаред Бландо, Франц Вохвинкель, Бен Вуттен, Золтан Борос & Габор Сзикзай, Е. М. Гист, Карл Критчлоу, Уильям О'Коннор, Дейв Оллсоп, Тэд Пендерграфт, Уэйн Рейнольдс, Арни Свефель, Джон Станко, Анна Стокс, Матиас Тапиа, Ева Уайдерманн, Энтони С. Уотерс, Эндрю Хоу, Стив Эллис, Киеран Яннер
Редакторы Скотт Фицджеральд Грей (ведущий редактор), Дон Дж. Гелюзо, Джессика Кристин	Бренд-группа D&D Лиз Шух, Джесси Декер, Киерин Чейз, Лаура Томмервик, Хилари Росс, Шелли Маззанобль, Крис Линдси
Главный редактор Тора Котрилл	Специалист полиграфического производства Кристофер Тардифф
Директор отдела исследований и разработки, выпуск книг Билл Славичек	Специалист по допечатной подготовке Джефферсон Данлап
Руководитель творческого подразделения D&D Кристофер Перкинс	Техник-художник Свен Болен
Дизайн-менеджер D&D Джеймс Уайетт	Руководитель производства Синда Каллавей
Руководитель отдела разработки и редактирования D&D Энди Коллинз	Игровые правила основаны на оригинальных правилах DUNGEONS&DRAGONS, созданных Э. Гэри Гайгэксом и Дэйвом Арнесоном , и последующих редакциях от Дэвида «Зеб» Кука (2 редакция); Джонатана Твита, Монте Кука, Скипа Вильямса, Ричарда Бейкера и Питера Адкисона (3 редакция); Роба Хейнсу, Энди Коллинза и Джеймса Уайетта (4 редакция).
Главный арт-директор D&D Джон Шиндхетт	

620-25386000-001 EN
9 8 7 6 5 4 3 2 1
Впервые отпечатано в
июле 2010
ISBN: 978-0-7869-5492-6



U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN
HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN
Please keep this address for
your records

WIZARDS OF THE COAST,
BELGIUM
Industrialaan 1
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32.070.233.277

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Книга игрока, Руководство Мастера, Бестиарий, Справочник планов, Вскрытые могилы: Тайны нежити, Руководство игрока по ЭБЕРРОНУ, Dragon, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast LLC в США и других странах. Все персонажи, и их отличительное сходство, являются собственностью Wizards of the Coast, LLC. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast LLC. Отпечатано в США. ©2010 Wizards of the Coast LLC.

ПОСЕТИТЕ НАШ САЙТ: DUNGEONSANDDRAGONS.COM

Перевод осуществлён студией фэнтези «Phantom»
Сайт в Интернете: www.phantom-studio.ru

Перевод:
Msh

СОДЕРЖАНИЕ

I. ЗНАНИЯ О ДЕМОНАХ..... 4	Таланты подчинённого демона 28	City Corruptor (Evanissu)..... 108
Демономикон Иггвильв 6	Таланты хозяина демона..... 29	Clockwork Horror 109
История Бездны..... 7	Замена изменчивой сопротивляемости 30	Demon Spawn 110
Обириды 7	Кампания: Возвышение обиридов ... 32	Derghodemon 111
Рождение Бездны 7	Героический этап: Появление бесконечной тьмы.. 32	Ferrolith..... 112
Князь демонов..... 7	Этап совершенства: В Бездну и обратно 32	Fire Demon 113
Окончательное формирование 8	Эпический этап: Против обиридов 33	Guardian Demon..... 114
Култ стихийного зла и Предвечная Война 8	Срыв ритуалов..... 34	Haures 116
Королева Хаоса 8	Демонические ловушки и опасности . 36	Hydrodemon..... 117
Объединённый Хаос..... 9	2. THE ABYSS..... 40	Incubus 118
Кровавая эпоха 9	The Abyssal Realm 42	Ixixachitl 119
Скованный бог и падший ангел..... 9	Layers of the Abyss..... 43	Jarrlak 120
Война крови..... 9	The Plain of a Thousand Portals.... 44	Jovoc..... 121
Физиология демонов 10	The Blood Rift..... 50	Kostchtchie..... 122
Тело, душа и анимус..... 10	The City of Morglon-Daar 52	Mahataa 124
Анатомия и обычаи..... 10	Azzagrat 58	Malgodemon 125
Злые духи и одержимость 11	The Iron Wastes 64	Mane 126
Смерть и смертельная агония..... 12	Abysm 68	Mavawhan..... 127
Демоническое вознесение 14	The Barrens..... 72	Nabassu 128
Деликатесные души 14	The Deep layers 76	Oublivae 130
Личинки душ 14	Roll of Abyssal Layers 80	Pazuzu 132
Приживальщики и рабы..... 14	Abyssal Portals..... 82	Phraxas..... 134
Продвижение смертными носителями..... 15	Demonic Temples 87	Piscodemon 136
Спонтанное вознесение 15	Demonic Delve: The Wasting Tower... 88	Quarrak 137
Общество 16	Unhallowed Benediction 90	Rageborn 138
Демонические повелители 16	Shemeshka the False 92	Ruin Demon 140
Обириды 17	Demonic Delve: Mouth of Demogorgon . 94	Rutterkin..... 141
Культы..... 17	Guardians of the Temple..... 96	Scion of Zuggtmoy 142
Призыв демонов 18	Gateway to Abysm..... 98	Sesrath..... 144
Призыв демона 18	3. DEMON 100	Shaadee..... 145
Предательство хозяина 19	Abyssal Scavenger..... 102	Sibriex 146
Темы демонических чудовищ 20	Abyssal Wurm 103	Spawn of Juiblex 148
Рогатый легион Бафомета..... 21	Armanite..... 104	Tomb Demon..... 150
Последователь Граз'зта..... 22	Blood Demon 105	Voracalith 151
Носители зимы Костчтче 23	Bonegouge Assassin..... 106	Wendigo 152
Повелители руин Убливае 24	Bulezau 107	Yagnodemon 154
Ужасающая стая Пазузу 25		Zowut 155
Смертельная свора Йеногу 26		Zuggtmoy 156
Культист гнили Зугтмой 27		Zythar..... 158
Призыватели демонов и подчинённые твари..... 28		NEW MONSTERS..... 159
Призыв демонов 28		



ЗНАНИЯ О ДЕМОНАХ

ДЕМОНЫ — ПРОЯВЛЕНИЕ проявление злого хаоса, воплощение мерзкого искажения и стихийного разрушения. Даже самые слабые из этих тварей имеют отвратительный вид, вызывающий кошмары. Самые сильные демоны являются настоящим проклятием для чувств смертных, одного их присутствия достаточно, чтобы довести других до безумия. Живые машины уничтожения, демоны обладают врождённым желанием истреблять и разрушать, причиняя при этом максимальную боль. Таким как они неизвестны страх и милосердие.

Уберите внешний налёт добродетели, вежливости и милосердия, и представитель любой смертной расы покажет свою порочную и яростную сущность. Говорят, когда-то демоны были обычной смертной расой, но тьма росла внутри них, пока не деформировала их тела и души. Теперь каждая мысль демона заражена ненавистью и злобой.

В этой главе предложен новый взгляд на историю, жизнь и ужас этих знаковых чудовищ, основанный на информации, изложенной в одной из легендарных работ — *Демономиконе Иггвильв*. Однако будьте осторожны — знания, представленные на этих страницах, действительно опасны.

В данной главе рассматриваются следующие темы:

- ◆ **История Бездны:** Возникновение и тёмное прошлое царства демонов.
- ◆ **Физиология демонов:** Изучение внешнего вида демонов и их деятельности.
- ◆ **Демоническое вознесение:** Почему все демоны жаждут власти и разрушений.
- ◆ **Общество:** Повелители демонов, демонические культы и таинственные обириты.
- ◆ **Призыв демонов:** Смертные, желающие обладать силой Бездны, могут подчинять демонов, но с большим риском для себя.
- ◆ **Темы демонических чудовищ:** Новые таланты, позволяющие изменять демонов и их повелителей под вашу кампанию.
- ◆ **Механика и дополнительные альтернативы:** Кампании с демонами, испытания навыков для разрушения мощных ритуалов культистов, демонические ловушки и опасности, полезные для начала приключений с демонической тематикой.





Демономикон Иггвильв

ИЗ ДЕМОНОМИКОНА ИГГВИЛЬВ

Многие готовы пасть ниц предо мной, предлагая свою судьбу, семьи и даже души, чтобы обладать книгой, которую вы держите в руках. Независимо от того насколько вы сами себя считаете сильным и насколько велики ваши претензии на знание демонологии, в моих глазах вы все новички.

Демонов нелегко систематизировать. Надо потратить уйму чернил и пергамента, чтобы только попытаться занести в каталог все их бесчисленные атрибуты и превращения. Изыскания, собранные в данном Демономиконе, безусловно точны. Я это гарантирую. Но для борьбы с демонами нужно больше, чем просто знания. Демоны — создания хаоса, меняющиеся и всегда приспособляющиеся к окружающей среде. Тактика, единожды принёсшая успех в борьбе с ордой из Бездны, в следующий раз может привести к вашему полному уничтожению.

Хотя, возможно, вы и стали временным обладателем моего драгоценного фолианта, всё равно вы получите лишь слабое представление о внутренней сущности демонов — теме, которой я жила и дышала на протяжении бесчисленных веков своей жизни. Не зря ли я доверила пергаменту с таким трудом полученные знания, ведь такие подлые воры как вы могут их украсть? Возможно. Но если вы не полные дураки, то понимаете, что я уже начала охоту на вас. Так что мудрость, обрётённая вами на этих страницах, прослужит вам недолго...

Как известно, существует шесть томов легендарного *Демономикона Иггвильв*, неоднократно на протяжении веков переходивших из рук в руки. Этот ужасный кодекс содержит тёмные секреты владычества Иггвильв над более чем десятью повелителями Бездны. Многочисленные волшебники и мудрецы пытались обрести власть, даруемую доступом ко всем шести томам. До сих пор в этом ещё никто не преуспел.

Говорят, *Демономикон* опирается на предшествующий труд, именуемый *Книга Зикса*, написанный легендарным архимагом и бывшим наставником Иггвильв, Загигом Ирагерном. *Демономикон* представляет собой основной архив знаний о демонах Королевы-ведьмы, полученных ею за многие годы, проведённые в исследованиях скрытых глубин Бездны, и в результате её личного взаимодействия непосредственно с повелителями демонов.

Каждый том представляет собой тяжёлый фолиант в латунном переплёте со страницами из пергамента и застёжками из когтей. Тёмная обложка сделана из кожи демонов, сдерживающей и защищающей находящиеся под ней нечестивые знания. Помимо бесценной информации о Бездне и её обитателях *Демономикон* содержит тайные знания о призыве и подчинении повелителей демонов, уникальные ритуалы для создания постоянных демонических порталов, заклинания и молитвы всевозможному злу.

ИГГВИЛЬВ

Печально известный демонолог, автор фундаментального труда, носящего её имя, Королева-ведьма Иггвильв остаётся постоянной и мощной силой в мире природы и в планах за его пределами. Её цель — ничто иное, как господство над всей Бездной, и она знает больше секретов этого плана, чем кто-либо ещё.

Приёмная дочь Бабы Яги Иггвильв поступила в ученицы к эксцентричному архимагу Загигу Ирагерну, сделавшему себе состояние в качестве члена легендарной группы искателей приключений «Компания семерых». После побега с величайшими секретами своего наставника Иггвильв использовала их для заточения Тёмного князя Граз'зта. С Граз'зтом в качестве супруга Иггвильв пришла в далёкую страну Перренланд и стала там править под именем Королевы-ведьмы. Именно там она написала первые страницы печально известного *Демономикона*.

Когда Граз'зту удалось бежать, Иггвильв, в конце концов, была заключена под стражу в его дворце в Зелатаре. После того как ей удалось бежать, падшая Королева-ведьма пыталась привести армию демонов в мир, но снова потерпела неудачу. Тогда Иггвильв на некоторое время уединилась в своём тайном логове в Бездне, где её помощь сыграла важную роль в свержении демонического повелителя Демогоргона. Хотя Князь демонов потом вернулся к власти, Иггвильв всё ещё обладает частицей его демонической сущности.

По слухам у Иггвильв есть два обличья: старухи и красивой женщины с ниспадающими на спину волосами и алебастровой кожей.

В 359 номере журнала *Dragon* Иггвильв была названа одной из величайших злодеек в истории DUNGEONS & DRAGONS.

ИЗ ДЕМОНОМИКОНА ИГГВИЛЬВ

Бездна невозможно древнее любого летоисчисления смертных; она появилась в Эпоху пред эпохами, когда по всему космосу ещё разносилось эхо от толчков сотворения. В то время правили могущественные предтечи — проявления энтропии, создававшие целые миры из стихийного вещества и затем их уничтожавшие. В отдалённых уголках Вселенной обитала другая раса — бессмертные боги, порождения веры и идей, а не стихий и материи. Тогда, в эпоху перед Предвечной Войной, ещё не произошло встречи богов и предтеч. С рождением Бездны многое изменилось.

ОБИРИТЫ

Древнейшие мифы и легенды рассказывают о расе злых существ, некогда правившей на останках умирающей вселенной. Эти твари, известные как обириты, были воплощением зла, царствуя с незапамятных времён. Испытываемое ими чувство голода заставляло их высасывать жизнь и силу из всего, что находилось в их царстве, поэтому они понимали, что их дни сочтены. На закате их расы обиритам, надавив осколком величайшего зла на разрывы между реальностями, удалось сломать барьер между их царством и другим миром. Они надеялись, что сила осколка развратит наиболее сильных обитателей нового царства. После порабощения и подчинения этих существ своей воле обириты будут править новым миром, переделав его по своему мерзкому подобию.

Эпоха обиритов медленно подходила к концу. Когда их осталось совсем немного, их древний план наконец осуществился. Бог Тариздун обнаружил, что его разум и душа открыты для заключённых в умирающей тьме обиритов. Связь с этими отвратительными созданиями мгновенно его испортила, доведя до сумасшествия. Но план обиритов по захвату небесных сфер, управляемых Тариздуном и ему подобными, встретил неожиданное сопротивление.

Обириты требовали, чтобы бог распространял семя зла в Астральном Море, обещая в обмен на его верность полное господство над этой областью. Но даже в своём безумии Тариздун понимал, что другие боги изгонят его прежде, чем он обретёт обещанную обиритами власть. Вместо этого сумасшедший бог отправился в отдалённый уголок Вселенной, чтобы посеять семя зла в бурлящем пространстве Стихийного Хаоса — царстве павших предтеч, которое он намеревался сделать своим.

РОЖДЕНИЕ БЕЗДНЫ

Помещение семени зла в Стихийном Хаосе высвободило силы, доселе там невиданные. Зло, зародившееся в царстве обиритов, в последний раз вспыхнув чёрным пламенем, устремилось в зияющую воронку, возникшую там, куда упала семя. Вынужденные действовать, несмотря на то, что события начали развиваться не по их плану, обириты позволили водовороту увлечь себя, а их собственное царство было окончательно разрушено и уничтожено.

Казалось, обириты достигли желаемого — царства, где их зло могло возродиться вновь. Но когда разрыв закрылся, Тариздун выступил против своих потенциальных хозяев. Увидев обиритов в их ужасающем величии, бог защитился от их гнева благодаря узам, возникшим между ним и обиритами. В то же время зло и безумие осколка наделили великой силой самого Тариздуна. Воронка, сформировавшаяся вокруг осколка зла, была Бездной, росшей в Стихийном Хаосе, даже когда Тариздун и обириты боролись за контроль над ней. В битве, бушевавшей на протяжении эпох, Тариздун разорвал ткань нарождающейся вокруг осколка Бездны и призвал наружу из разрастающегося вещества своих прислужников. Первые демоны по команде своего создателя с яростным воем волна за волной бросались в самоубийственные атаки на обиритов.

Осколок зла дал безумному богу значительно большую силу, чем обириты могли себе представить. Вместо марионетки они получили абсолютно злое создание, обладающее непревзойдённой силой. Только совместные усилия двенадцати последних обиритов смогли остановить уничтожение и обуздать силу Тариздуна. Когда обе стороны отказались от взаимного уничтожения, рост Бездны успокоился и замедлился. Существа за пределами недавно образовавшегося царства впервые обратили на него внимание.

КНЯЗЬ ДЕМОНОВ

Привлечённые слухами, обещающими силу и власть над создающимся царством, в Бездне появились первые предтечи. Внутри водоворота они увидели полностью безнравственную разрушенную страну, но этих созданий не волновали вопросы морали. Они спешили, привлечённые манящим зовом злой души Бездны. Продолжая изучать опустошённую войной местность, они обнаружили огромный кроваво-красный океан и поняли, что наконец-то достигли самого сердца Бездны. Зов плавающего на поверхности Моря крови осколка зла был настолько силён, что они подошли и заявили о своих правах на него.

Первым был дерзкий, известный своей необузданной яростью, предтеча по имени Демогоргон. Он

бросился в бушующие волны прибою, но в это время другая тварь поднялась из тёмных глубин морского дна. Дагон бросил вызов Демогоргону за право обладать осколком. Могучий предтеча вступил в бой, превратив море в кровавый шторм. Пока они сражались, из незаметной до сих пор ямы выполз третий претендент на осколок. Обокс-об, отвратительный грязный и мерзкий обирит, стал первым князем демонов.

ОКОНЧАТЕЛЬНОЕ ФОРМИРОВАНИЕ

Несмотря на беспрецедентную силу, полученную в качестве князя демонов, Обокс-об не был её полноценным хозяином. Как и в случае с Тариздуном, осколок заставлял своего обладателя разместить его в Астральном Море. Обокс-об, изнемогая под гнётом осколка, изо всех сил пытался вынести его из Бездны и завершить миссию, для которой его создали обириты.

Однако не все демоны хотели видеть осколок бесполезно лежащим в астральных сферах. Предтечи Демогоргон, Оркус и Бафомет, уже испытывая муки трансформации в демонов, справедливо опасались, что действия Обокс-оба дадут ему власть над всей Вселенной. Они напали на князя демонов прежде, чем он успел добраться до Астрального Моря, бросив Обокс-оба и осколок обратно в породивший Бездну водоворот. Там, куда упал Обокс-об, Бездна раскололась, образовав трещину, в которую стекает бурлящее бушующее море.

Проследовав в тёмные глубины только что появившейся Кровавой трещины, Демогоргон, Оркус и Бафомет окончательно превратились в демонических повелителей. Тут же они почувствовали, что их сила стала слабеть, а зов Бездны внезапно затихать в глубине. Они бросились в погоню за осколком, но встревоженные отступили, когда могучий предтеча Гараш проскочил мимо них, надеясь завладеть их добычей. Больше его никто не видел, а с тех пор повелители демонов опасаются искать осколок зла, пока он находится внутри Кровавого Разлома.

Со временем на безводной поверхности Бездны стало появляться много провалов. Исследуя эти пропасти, юркие создания через межпространственные каналы могли оказываться в ранее неизвестных областях этой сферы. Вихрь, создавший Бездну, увеличивался, пока семя зла глубже и глубже вгрызалось в первородную основу Стихийного Хаоса. На этих новых слоях демонические повелители создали свои мощные владения, искривив своей волей саму материю Бездны.

КУЛЬТ СТИХИЙНОГО ЗЛА И ПРЕДВЕЧНАЯ ВОЙНА

Неожиданное появление в Бездне предтеч вынудило Тариздуна действовать. Он попытался обратиться к Демогоргону, Оркусу и к тем, кто с ними в рабство, но их объединённая сила оказалась ему не по зубам. Вместо того чтобы рисковать поражением в поединке, Тариздун, стремясь к мировому господству, попытался мобилизовать силы Стихийного Хаоса и его обитателей. Предтечи, уже обозлённые вмешательством богов в дела мира, легко откликнулись на призыв встать под знамёна Тариздуна. Они верили, что если безумный бог сможет вернуть осколок зла, похороненный в сердце Бездны, то это обеспечит им победу над богами Астрального Моря. Называя себя Старшим Стихийным Средоточием, он привлёк сильных последователей, причём мало кто из них знал о том, что он был богом. Хитростью ему удалось собрать под своими знамёнами и других стихийных существ, увеличив силы Культа стихийного зла.

Среди помощников Тариздуна главным был могущественный предтеча по имени Миска Волк-Паук. Это был тот самый Миска, которому было поручено найти осколок зла в Бездне. Но боги внимательно следили за Бездной и оказавшимися там предтечами. Когда планы Тариздуна были раскрыты, его бессмертные родственники напали на него. Несмотря на свою мощь, совместными усилиями богов Тариздун был побеждён. Заточив его в дальнем слое Бездны, они назвали его Скванным Богом, и вычеркнули его имя из истории. Армия Тариздуна была рассеяна, но не побеждена. Ведомое Миской и Князьями Стихийного зла войско продолжало сражаться.

КОРОЛЕВА ХАОСА

Над космической воронкой Бездны висит суровое неподвижное солнце. Раз в тысячу лет огромный кусок стихии земли заслоняет эту звезду, погружая в кромешную тьму Равнину тысячи порталов. Во время первого из этих редких периодов затмения самая сильная из обиритов, именуемая своей роднёй Королевой Хаоса, увидела в нём шанс захватить власть, за которую сражались демонические повелители и приспешники Тариздуна.

Во время начала затмения на равнине шло массовое побоище. Армии Обокс-оба защищали порталы, ведущие к слоям Бездны, от Миски Волка-Паука и его войск. Миска и его армии в конце концов загнали в угол ослабшего Князя демонов и собирались добраться до портала, ведущего по мнению Миски к осколку зла. И в этот момент Королева Хаоса нанесла свой удар.

На суровой равнине могучая обиритка убила Обокс-оба, лишив его титула Князя демонов, и предложила власть Волку-Пауку. Опасаясь, что

Тариздун никогда не обретёт свободу, Миска откликнулся на зов Бездны ещё до предложения обиритки. Таким образом, он присягнул на верность Королеве Хаоса в обмен на её помощь в уничтожении богов Астрального Моря. Обладая силой Бездны и имея за своей спиной армии Стихийного Хаоса, Королева Хаоса внезапно оказалась близка к абсолютной власти, смотря за пределы Бездны с мечтой о контроле над всем сущим.

ОБЪЕДИНЁННЫЙ ХАОС

Союз Королевы Хаоса и Миски Волка-Паука стал завершающей эпохой Предвечной Войны. Объединённые силы хаоса разгромили своих богов, и, казалось, Астральное Море было потеряно. Однако когда пали бастионы богов, экзарх Морадина и семь ангелов Бахамута, известные как Князи ветров Акэ, тайком работали в Торзак-Белгирне, Кузне Душ Морадина над созданием *Жезла Закона*. При помощи этого мощного оружия боги надеялись раз и навсегда победить владык хаоса.

Жезл Закона изменил ход войны в Астральном Море. В конце концов, когда жезл использовали для нанесения удара по Миске Волку-Пауку и заточения его на неизвестном плане, воля захватчиков была сломлена. Разбившийся вдребезги жезл стал артефактом, известным как *Жезл семи частей*, а армии Миски вернулись в Стихийный Хаос. Ослабевшая и сломленная Королева Хаоса отступила обратно в Бездну. Хотя её судьба осталась неизвестной, говорят, что она не вернётся, пока Равнина тысячи порталов вновь не погрузится во тьму затмения.

КРОВАВАЯ ЭПОХА

Когда войска Королевы Хаоса отступили, а служившие ей демоны разбежались или погибли, Демогорогон решил действовать. Обириты, поддерживавшие свою королеву пока она была у власти, попрятались после её падения. Дальновидно желая сохранить в тайне свою истинную сущность и природу, обириты не выступили против демонических повелителей, которые видя угрозу своей власти, тем не менее, вынуждены были в ярости наблюдать на притязания Демогорогона на титул Князя демонов. Сокрушив соперников и собрав своих сторонников в разрушительную силу, Демогорогон отбил атаку войск Астрального Моря на Бездну.

СКОВАННЫЙ БОГ И ПАДШИЙ АНГЕЛ

Пока Королева Хаоса открыто стремилась к завоеваниям, прочие обириты строили более коварные замыслы. После неудачи Миски и падения обиритской королевы, Пазузу тайно покинул Бездну, чтобы заявить о собственных притязаниях на власть. Пробравшись секретными порталами в тюрьму Тариздуна, он предстал перед одним из местных божественных стражей — ангелом, образцом непопорочности и добродетели по имени Асмодей. Ангел слушал льстивые речи и причитания Пазузу о том, что Асмодею никогда не дождаться от богов награды за свою верную службу.

Семена гордыни и тщеславия, проклюнувшиеся в душе Асмодея, под воздействием слов Пазузу превратились в высокомерие. Посчитав себя более праведным, чем бог, которому он поклялся служить, Асмодей услышал зов осколка зла из сердца Бездны. Отказавшись от своей обязанности сторожить Скovanного Бога, он отправился на поиски осколка и нашёл его в неизмеримых глубинах Бездны. Асмодей похитил кусочек осколка, запечатав его в рубиновом наконечнике жезла невиданной мощи.

Вооружённый своим скипетром абсолютного зла Асмодей возглавил вторжение в Астральное Море, где убил своего божественного повелителя. Однако торжество победителя было недолгим. Асмодея и его дьявольскую армию заточили в царстве его бывшего повелителя. Но падший ангел испытывал всепоглощающую жажду власти. Тысячелетия спустя, уже став самостоятельным богом, он всё равно жаждал вернуться в сердце Бездны и украсть более мощный фрагмент осколка.

ВОЙНА КРОВИ

В следующую эпоху дьяволы и демоны уничтожали друг друга в бесчисленных битвах. Пока Асмодей прибегал к силе осколка зла, повелители демонов стремились вернуть украденный им фрагмент к месту его упокоения.

Дьяволы с угрожающей частотой устраивали набеги в Бездну, возводя железные крепости и захватывая огромные участки на стратегически важной Равнине тысячи порталов. Войска демонических повелителей отбрасывали их назад, устраивая бои на адских равнинах Авернуса.

Тысячелетиями шла Война Крови, и ей не было видно конца. Внезапно, несколько веков назад казавшиеся бесконечными сражения сменились зловещим перемирием. Вследствие гражданской войны в Девяти Адах и постоянной борьбы за власть среди демонических повелителей потери в Войне Крови стали слишком тяжелы для обеих сторон.

ИЗ ДЕМОНОМИКОНА ИГГВИЛЬВ

Физиология демонов весьма увлекательна. Я не знаю других существ во вселенной, которые так быстро и основательно приспосабливаются к окружающему миру. Возьмите огненного иммолита и поместите его в холодные просторы Железных Пустошей. Вернитесь через несколько месяцев и обнаружите, что огненный саван иммолита сменился аурой сильного холода. А через несколько лет вы наверняка найдёте демона более похожим по внешнему виду и силе на джарлака, а не на то огненное создание, которые вы здесь оставили. Я неоднократно повторяла этот эксперимент, каждый раз на новых слоях Бездны и всё время с одними и теми же результатами. Интересно, какую форму принял бы мой возлюбленный Граз'т, если бы я заперла его на несколько лет в Лесу живых языков? Демонов нелегко систематизировать. Надо потратить уйму чернил и пергамента, чтобы только попытаться занести в каталог все их бесчисленные атрибуты и превращения. Изыскания, собранные в данном Демономиконе, безупречно точны. Я это гарантирую. Но для борьбы с демонами нужно больше, чем просто знания. Демоны — создания хаоса, меняющиеся и всегда приспосабливающиеся к окружающей среде. Тактика, единожды принёсшая успех в борьбе с ордой из Бездны, в следующий раз может привести к вашему полному уничтожению.

Никто не знает точно, как и почему появились первые демоны. Некоторые мудрецы полагают, что совместное воздействие осколка зла и физической нестабильности, присущее Стихийному Хаосу, выступило катализатором, породившим демонов. Другие считают, что осколок абсолютного зла был, по сути, совокупностью измождённых душ большей части расы обиритов. Когда это зло срослось со Стихийным Хаосом, появился новый вид существ. В любом случае физиология демонов резко отличается от любых других существ.

ТЕЛО, ДУША И АНИМУС

Демоны — создания яростной и необузданной энергии. Появившиеся в Бездне в качестве бездушных орудий слепого разрушения, это безусловно злые существа с постоянно меняющимся телом и дурными намерениями. Обириты и трансформировавшиеся предтечи относятся к тем немногим видам демонов, которые обладают душой, как и другие существа, превратившиеся в демонов за счёт силы воли или под воздействием Бездны. Бывший архидьявол Граз'т (см. *Справочник планов* стр. 130), наверное, самый известный из трансформировавшихся существ. Младшие демоны получают души через опыт, через службу демонам, уже имеющим душу, или поглощая души у личинок (страница 14). Демоны с душами лучше рассуждают, договариваются и планируют, чем бездушные.

Души демонов не имеют отношения к циклу, связанному с Астральным Морем, Царством Теней и загробной жизнью смертных существ. Они питаются только разрушением и смертью. Некоторые мудрецы и демонологи (в том числе и Иггвильв) считают, что вместо души у демонов есть лишь анимус, исходящий от осколка зла из сердца Бездны.

АНАТОМИЯ И ОБЫЧАИ

Анатомия демонов подражает другим формам жизни, а тела их весьма разнообразны, как у представителей Дальнего Предела. Реестр известных демонов представляет себя перечень специфических форм, стабилизировавшихся в значительных количествах. Впрочем, демоны, объединённые в один тип, могут обладать совершенно разными силами, и у большинства демонов есть несколько общих черт вне зависимости от их происхождения.



Демоны редко спят, разве что принуждаемыми к этому магией, ядом или другим внешним воздействием. Демоны дышат, едят, занимаются, если можно так выразиться, общественной деятельностью. Способы и побудительные мотивы такой деятельности тоже разнообразны, как и демонические тела. Многие демоны питаются мясом, предпочитая ещё живое. Некоторые едят растения (причём зачастую превосходя по скорости, прозорливости и разрушительному воздействию рой саранчи), минералы или металлы. Некоторые, чтобы выжить, питаются стихийной энергией или магией.

Главная цель демона, более важная, чем существование или выживание, — это разрушение. Всякая остальная деятельность в конечном итоге должна вести к распространению хаоса и кровопролития. Кажущиеся бесконечными варианты достижения этой цели обеспечивают демонам такое же разнообразие в физиологии.

Злые духи и одержимость

Когда погибает особенно могущественный демон, его душа может некоторое время существовать в виде злого духа — какодемона. Как и в случае с душами, уходящими в Царство Теней ожидать окончательного решения своей судьбы, продолжительность существования какодемона зависит от его силы при жизни. В отличие от душ Царства Теней злой дух может завершить своё странствие, овладев телом или неким предметом.

Одержимые бездуховные тела

Простейшим способ для злого духа овладеть телом — это найти одно из тел без души, которыми изобилует Бездна. Демоны без души — наиболее распространённый тип, и его сильные представители становятся добычей для более мощных демонов.

Риск, связанный с обладанием бездушным телом, в частности телом недмона, заключается в том, что сохраняя свою личность и накопленный опыт, физически злой дух располагает лишь той силой, которая была у одержимого тела. В отличие от обладания предметом (смотрите ниже), единожды овладев телом, какодемон не может его покинуть, пока тело не будет уничтожено. Более того, если тело, одержимое демоном, будет убито, нет никакой гарантии, что он снова станет какодемоном.

БЕСТЕЛЕСНАЯ УГРОЗА

Какодемоны не являются неосязаемыми по определению Бестиария. Они скорее бестелесные. В отличие от неосязаемых созданий, таких как призраки и привидения, какодемоны не проявляют себя физически. Они могут действовать только овладев телом, предметом или механизмом. Без физической оболочки какодемон не может ни с кем взаимодействовать и получать урон от предмета или существа.

Предметы и механизмы

Одержимыми злыми духами могут быть также магические предметы и механизмы, хотя в последнем случае, как правило, это происходит не по воле демона. Как и в обычном обладании, демон может видеть и слышать. Однако без специальных механических приспособлений демон не может перемещаться, не затрачивая при этом значительных волевых усилий. Злой дух может овладеть волшебным предметом в надежде затем вселиться в его переносчика или стража. Таким образом, какодемон получает некоторую мобильность в ожидании более подходящего носителя.

Обладание механизмом несёт в себе те же риски, что и обладание бездушным телом. Как следствие, какодемоны редко добровольно вселяются в механизмы. Сильные демоны или демонологи иногда создают одержимые демонами механизмы, обманом или силой заставляя злого духа вселиться в конструкцию. Демонический повелитель Хаагенти печально известен своими поставками демонических механизмов, в том числе заводных ужасов (страница 109).

Носители с душой

Чаще всего намеченная какодемоном жертва чувствует вторжение и пытается отразить нападение. Поэтому, когда это возможно, злой дух выбирает жертву слабее себя. В случае неудачи какодемон рискует оказаться заключённым в магическом предмете, быть запертым в магическом круге или обессилеть до состояния полной неспособности овладеть каким-либо вместилищем и бесследно исчезнуть. Как и в случае с одержимыми бездушными телами, если носитель умрёт, дух может и не стать снова какодемоном.

Такая одержимость позволяет быстро получить власть. Мотивированные смертные могут добиться почти богоподобной власти за несколько десятилетий, а то и лет, в то время как обычное демоническое вознесение с низших уровней может занять столетия. Кроме того, пока какодемон обрабатывает и медленно пожирает душу носителя, он получает столько же силы, сколько получил бы, поглотив неисчислимое количество личинок души.

Когда истинная душа тела полностью исчезает, Бездна иногда превращает анимус и тело в настоящего демона. Мудрецы и демонологи считают, что морозный великан Костчтче (страница 122) стал демоническим повелителем через одержимость какодемоном.

СЦЕНЫ С КАКОДЕМОНОМ

Хотя какодемон — это жизненная сила демона, он ведёт себя как опасность или ловушка, а не как чудовище. Представленный здесь какодемон создан в формате опасности. Предыдущая форма злого духа (выбирается Мастером) определяет уровень опасности, инициативу, бросок атаки и опыт. Элитный или одиночный демон, превратившийся в какодемона, даёт опыт, обычный для простого существа его уровня.

Одержимость какодемоном

Опасность

Опыт зависит от предыдущей формы

Соглядатай

Какодемон может попытаться вселиться в любое существо, появившееся в его логове.

Опасность: Размер логова злого духа зависит от его предыдущей формы: квадрат 4x4 клетки на героическом этапе, 6x6 — этапе совершенства и 8x8 — на эпическом этапе.

Внимательность

◆ Какодемона невозможно заметить, пока он не нападёт или не примет свою туманную форму (смотрите ниже «Промых»). В этом случае нет необходимости делать проверку Внимательности.

Дополнительный навык: Магия (только тренированная)

◆ Тяжёлая Сл: Персонаж может почувствовать присутствие какодемона.

Дополнительные навыки: Магия, Религия

◆ Средняя Сл, после нападения какодемона или приятия им туманной формы: Персонаж опознаёт его как какодемона.

Инициатива такая же, как у предыдущей формы какодемона

Триггер

Какодемон совершает проверку инициативы и атакует, когда существо появляется в его логове

Атака

Стандартное действие Рукопашный

Цель: Одно существо в логове

Атака: Уровень предыдущей формы какодемона + 3 против Воли

Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивается). *Первый проваленный спасбросок:* Цель по-прежнему доминируема, но уже не изумлена. Какодемон определяет все действия доминируемой цели. *Второй проваленный спасбросок:* Какодемон овладевает целью (смотрите ниже «Одержимый демоном»). Одержимость заканчивается, когда цель умирает или когда какодемона изгоняют из тела (смотрите ниже «Противодействие»).

Промых: Какодемон проявляется в виде туманной сущности в смежной с целью клетке. Пока злой дух в такой форме, он может атаковать только тех существ, которые находятся в его или смежной с ним клетке. Все существа могут свободно проходить через занимаемую какодемоном клетку. Какодемон не может перемещаться, его нельзя атаковать и наносить урон. Опасность в конце своего хода делает спасбросок. В случае успеха действие эффекта заканчивается.

Противодействие

◆ Если клетка с какодемоном находится в зоне, защищённой ритуалом Запрет (*Книга игрока*, стр. 303), он бездействует до окончания срока действия ритуала. Если уровень предыдущей формы какодемона выше уровня исполнившего ритуал, то Запрет на него не действует.

◆ Если клетка с какодемоном находится в зоне, персонаж может изгнать какодемона из одержимого существа, исполнив ритуал Удалить Несчастье (*Книга игрока*, стр. 315). Какодемон не может вновь атаковать бывшее одержимым существо в течение года и одного дня. В качестве уровня эффекта используйте уровень предыдущей формы какодемона.

◆ Пока какодемон находится в туманной форме, любое существо с тренированным навыком Магия или Религия может сделать проверку этого навыка (сложная Сл). В случае успеха какодемон заточается в механизм, Магический Круг (*Книга игрока*, стр. 306) или магический предмет в пределах 5 клеток от злого духа (смотрите «Злые духи и одержимость» выше).

ОДЕРЖИМЫЙ ДЕМОНОМ

Когда какодемон овладевает носителем, тот становится одержимым демоном. Используйте приведённый ниже шаблон одержимого.

Одержимый (демон)

Элитный
Опыт как за элитное

Защиты +4 Воля

Сопrotивляемость 10 изменчивая (1/сцену) на 1 уровне, 15 изменчивая (2/сцену) на 11 уровне, 20 изменчивая (3/сцену) на 21 уровне

Спасброски +2

Единицы действия 1

Хиты +8 за уровень + значение Телосложения

Демоническая прививка

Добавьте одержимому существу по одной атаке и приёму темы (смотрите «Темы демонических чудовищ» на 20 странице).

Демоническая смертельная агония

Триггер: Хиты одержимого существа опускаются до 0 за пределами Бездны.

Эффект: Одержимое существо использует один из талантов, описанных в разделе «Смерть и смертельная агония». Овладевшая сущность при этом погибает

СМЕРТЬ И СМЕРТЕЛЬНАЯ АГОНИЯ

Демоны, обладающие душой, делают всё возможное, чтобы избежать смерти, понимая, что их замыслы и личная власть исчезнут после их гибели. Даже самые глупые демоны осознают, что окончательное разрушение, являющееся целью Бездны, затронет и их самих.

Демоны зачастую погибают самыми невероятными способами. От скромного дретча до мощного балора, внутренний хаос демонической формы даёт им опасные атаки смертельной агонии. Демон, у которого нет атак, срабатывающих, когда его хиты снижаются до 0, получает один из приведённых ниже талантов. А демон, у которого есть таланты смертельной агонии, может взять один из приведённых ниже талантов взамен имеющегося. Это может создать дополнительные трудности персонажам, знакомым с талантами определённого типа демонов.

ДЕМОН ВНУТРИ

Анимус демона проявляется в виде собственной уменьшенной версии, которая выскакивает из останков.

Действия по условию

Демон внутри

Триггер: Хиты демона снижаются до 0.

Эффект (не действие): В начале следующего хода погибшего демона из его трупа вылезает меньший демон. Меньший демон имеет скорость, защиты, стандартные атаки и значения характеристик как у погибшего демона, но считается миньоном.

НЕУСТОЙЧИВЫЙ ЛЁД

Демон превращается в ледяной столб, который может разлететься смертоносными осколками.

Действия по условию

← Неустойчивый лёд (холод)

Триггер: Хиты демона снижаются до 0.
Эффект (не действие): Демон превращается в ледяной столб, занимающий его пространство и являющийся блокирующей местностью. Если живое существо заканчивает свой ход смежным со столбом, тот совершает следующую атаку:
Атака (не действие): Ближняя вспышка 1 (все существа во вспышке), уровень + 5 против КД
Попадание: Урон 1к6 за каждый этап, и урон холодом 5 за каждый этап, цель толкается на 3 клетки. Столб и демон уничтожаются, зона вспышки до конца сцены становится труднопроходимой местностью.

ПОСЛЕДНЕЕ ИЗВЕРЖЕНИЕ

Тело демона превращается в ядовитую лужу.

Действия по условию

← Последнее извержение (яд)

Атака (не действие): Ближняя волна 3 (все существа в волне), уровень + 2 против Стойкости
Попадание: Цель становится ослеплённой до конца своего следующего хода и получает продолжительный урон ядом 5 за каждый этап (спасение оканчивает).

ПРЕДСМЕРТНЫЙ ВИХРЬ

Тело демона искривляется и разрывается ужасным вихрем.

Действия по условию

← Предсмертный вихрь (зона, некротическая энергия)

Триггер: Хиты демона снижаются до 0.
Атака (не действие): Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); уровень + 3 против Стойкости
Попадание: Демон подтягивает цель на 2 клетки.
Эффект: Вспышка создаёт зону, существующую до конца следующего хода этого демона. Все существа, начинающее ход в зоне, подтягиваются на 2 клетки к бывшему пространству демона, и становится замедленным до конца своего следующего хода. Все существа, начинающие или заканчивающие ход в зоне, получают урон некротической энергией 5 за каждый этап.

ПРЕДСМЕРТНЫЙ ХРИП

Предсмертный крик демона поражает близстоящих существ.

Действия по условию

← Предсмертный хрип (звук)

Триггер: Хиты демона снижаются до 0.
Атака (не действие): Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке), уровень + 2 против Воли
Попадание: Урон звуком 5 за этап, и цель становится изумлённой до конца своего следующего хода.

РАСТВОРЯЮЩИЙ ПАР

Демон растворяется в облаке ядовитого пара.

Действия по условию

← Растворяющий пар (кислота)

Триггер: Хиты демона снижаются до 0.
Атака (не действие): Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке), уровень + 2 против Стойкости
Попадание: Продолжительный урон кислотой 5 за каждый этап (спасение оканчивает).



ДЕМОНИЧЕСКОЕ ВОЗНЕСЕНИЕ

ИЗ ДЕМОНОМИКОНА ИГГВИЛЬВ

Чтобы понять демона, надо знать, что им движет. Все демоны жаждут бойни и абсолютного разрушения, но с какой целью? В отличие от дьяволов, демоны не осуществляют актов насилия из философского желания сотворить зло ради зла. Их желания менее экзистенциальны, но более инстинктивны. Их природа, поддержанная зовом Бездны — могучим отзвуком речи самого Хаоса, требует жестоких убийств и разрушений. Я тоже слышала этот шёпот во тьме и хорошо понимаю его привлекательность и участь его обещаний.

В неблагожелательной среде Бездны демоны должны либо приспособиться, либо умереть. Новые демоны как слабы, так и просты. Хотя демон может жить бесконечно в роли слабого бездушного существа, он жаждет силы и власти. Чтобы получить власть и более высокий статус в хаотической иерархии Бездны, демон должен подчинять себе других демонов, заставляя их служить ему. Такие ритуалы подчинения требуют поглощения демоном душ.

Многие демоны предпочитают покупать души у торгующих ими тёмных существ, в том числе у ночных карг (*Бестиарий*, страница 151), смертельных великанов (*Бестиарий*, страница 120) и óни-повелителей духов (*Вскрытые могилы: Тайны нежити*, страница 172). Энергию душ также можно получить, убивая существ, обладающих душой, пожирая личинок душ, обзаводясь демоническими приживальщиками или смертными рабами или овладев смертным существом и используя его для поиска и получения власти.

Накопив достаточно энергии душ, демон может принять новую форму с более мощными характеристиками. Чем больше демон поглотит душ, тем более он приспособлен для Бездны, тем большую власть он имеет над его обитателями. Демоны, поглотившие значительное число душ, могут, в конечном счёте, получить свою собственную (смотрите «Тело, душа и анимус» на странице 10).

В итоге энергия душ обеспечивает демона достаточной силой, чтобы управлять собственным глубинным царством. Такое полное вознесение может занять от нескольких веков до бесчисленных эпох, в зависимости от настойчивости демона в данном вопросе и его методов. После завершения процесса демон может взять «истинное имя» (страница 16) и стать демоническим повелителем.

ДЕЛИКАТЕСНЫЕ ДУШИ

Мудрецы и демонологи полагают, что когда демон убивает живое существо, жестокость и ярость этого действия высвобождает остаточную энергию души. Именно эта энергия поглощается демоном, в то время как душа жертвы переходит на следующий этап своего существования нетронутой. В отличие от демонов, бессмертные также обладают душой. Души бессмертных Астрального Моря — наиболее ценная

добыча для демонов. Во время Войны Крови демоны поглощали в основном души дьяволов из Девяти Адов.

Личинки душ

После того как умирают их смертные тела, большинство душ направляется в обитель Королевы Воронов, а затем покидает пределы известной вселенной. Некоторые понравившиеся им души боги призывают на службу в загробной жизни. Другие — проклятые — должны понести наказание после смерти за совершённые при жизни злодеяния или за то, что продали свои души дьяволам или другим нечистым тварям.

Невостребованных проклятых, то есть тех, кто не связан договором с конкретным лицом, ждёт безрадостное существование. Они появляются в Царстве Теней в виде жёлтых похожих на личинок чудовищ, оставляющих покрытые слизью следы в тщетных попытках сбежать из этого мира. Хищники, такие как ночные карги, или торговцы душами, идут по этим следам, собирая множество личинок. Затем они продают личинки на рынках Девяти Адов, Бездны и других тёмных мест. Оркус и другие демонические повелители совершают набеги на поля личинок душ, но большинство демонов полагает рыночные сделки более безопасными и выгодными по сравнению с экспедициями в Царство Теней.

Дьяволы Девяти Адов покупают личинки душ на рынке душ в Дисе. Обычно эти личинки становятся связанными с этими дьяволами, и превращаются в ходячих проклятых этой области. Ходячие проклятые выглядят так же как и при жизни, только более худыми и слабыми, испытывая вечные муки.

Демоны пожирают личинки душ, уничтожая заключённые в них души. Одна такая личинка стоит 1 000 золотых монет в товарах или услугах. Личинки душ служат основной валютой Бездны. Демоны иногда могут покупать или продавать личинки за деньги, но у них нет особых причин использовать общераспространённую валюту.

Некоторые демоны сразу пожирают личинок. Другие копят, чтобы съев в стратегически нужный момент, получить гигантский скачок в силе. Младшие демоны, устояв перед соблазном съесть личинку души, могут использовать её для получения расположения более сильного демона. Повелители могут требовать регулярной дани личинками душ от своих слуг в обмен на их жизни.

ПРИЖИВАЛЬЩИКИ И РАБЫ

Как известно, демоны угнетают своих подчинённых, регулярно пожирая ненужных слуг в своей бешеной жажде крови. Демоны, желающие вознестись на более высокий уровень, могут сдерживать своё стремление к уничтожению более слабых существ, если те хотят помочь им в достижении их целей.

Младший демон, не имеющий ни амбиций, ни стимула идти по пути вознесения, может подчиняться более мощному демону, у которого они есть. Младший демон получает определённую защиту от гнева своего хозяина в обмен на предоставление ему части своей испорченной сущности. Эти лстивые демоны известны как приживальщики.

Передавая часть своей сущности своему хозяину, приживальщики практически не имеют шансов на собственное вознесение. Но связь между приживальщиком и хозяином не является окончательной. Хозяин может разорвать её со зла или ради собственной выгоды. Приживальщик, отлучённый от своего хозяина, получает штраф на усмотрение Мастера, и вряд ли проживёт долго.

ПОГЛОЩЕНИЕ ЛИЧИНОК ДУШ

Когда демон поглощает личинку души и уничтожает содержащуюся внутри душу, он получает всплеск силы, а личинка высыхает и обращается в прах. Поедание личинки души требует малого действия. Кроме общего эффекта вознесения демона (определяется Мастером), поглощая личинку души, демон получает возможность совершить спасбросок или дополнительный бросок на перезарядку таланта.

Элитный или одиночный демон может проглотить за ход три личинки души и получить 1 единицу действия вместо обычной выгоды от трёх личинок.

Недемоны поглощают личинок души малым действием. Поскольку при этом происходит уничтожение души (хотя и проклятой), многие добрые существа и существа без мировоззрения находят эту идею отвратительной. Если недемон поглощает личинку души, то для определения результата воспользуйтесь следующей таблицей:

БРОСОК ЭФФЕКТ

1	Существо теряет исцеление.
2	Существо становится изумлённым (спасение оканчивается).
3	Существо становится замедленным и ослабленным (спасение оканчивается и то, и другое).
4	Существо начинает плохо пахнуть. Существо и все смежные недемоны получают штраф -2 к броскам атаки, проверкам характеристик и навыков (спасение оканчивается).
5	Кожа существа покрывается чешуйками, становится грубой или меняет цвет до конца сцены.
6	У существа вырастают рога, хвост или другие бесполезные демонические придатки, которые отпадают по окончании сцены.
7	У существа вырастают крылья, оно может летать (неуклюже) со скоростью 4 до конца сцены.
8	Существо получает временные хиты, равные его уровню.
9	Существо получает до конца сцены бонус +2 к спасброскам.
10	Существо восстанавливает по своему выбору уже использованный талант на сцену.

Аналогичный договор, известный как рабство, может быть заключён между большим демоном и поклоняющимся ему смертным. Раб, как правило, это высокопоставленный служитель демонического культа или другое существо, уже служащее Бездне. Он должен добровольно предложить своё тело, разум и душу демоническому хозяину.

ПРОДВИЖЕНИЕ СМЕРТНЫМИ НОСИТЕЛЯМИ

Мифы об одержимости демонами существуют в самых разнообразных культурах смертных, но большинство демонов не может постоянно находиться в телах других существ в течение длительного времени. Однако при определённых обстоятельствах смертный носитель может существенно ускорить демоническое вознесение.

Душа могущественного демона, погибшего в битве, может продолжить своё существование на месте гибели в виде какодемона (страница 11). Этот бестелесный дух не имеет разума, но испытывает единственное желание — овладеть живым существом или предметом. Хотя смертные существа, как правило, слабее тварей из Бездны, героические смертные имеют странную способность становиться великими за короткий период времени. Когда какодемон овладевает смертным героем, одержимого демоном обуяет такая же жажда власти, как и его демонического хозяина.

Демонологи в качестве примера продвижения смертными носителями приводят внезапное появление и ещё более неожиданное возвышение демонического повелителя Костчтче (страница 122). Говорят Королева-ведьма Иггвильв убедила туповатого морозного великана стать одержимым какодемоном под её контролем. Сейчас Иггвильв ведёт одержимого великана по пути разрушения и кровопролития, который, как он думает, приведёт его к господству над Бездной.

СПОНТАННОЕ ВОЗНЕСЕНИЕ

В хаосе возможно всё, в том числе спонтанное демоническое вознесение. Когда Бездна нуждается в новом демоническом повелителе, она просто создаёт его, мгновенно предавая высокий статус младшему демону. Возвыситься может даже скромный демон героического этапа, вызвав бесконечный ужас у остальных демонических повелителей. Когда демон поднимается на вершину власти, достаточно только сказать истинное имя, чтобы завершить превращение в демонического повелителя (страница 16). Таким путём произошло вознесение демонического повелителя Турагласа, известного как Тёмная Утроба (*Dragon №376*, страница 11).

ИЗ ДЕМОНОМИКОНА ИГГВИЛЬВ

Являясь воплощением хаоса, демоны не имеют общей культуры. Лишь малая часть возникающего у демона порядка навязывается ему более мощным демоном, поскольку как только демон возносится достаточно высоко, чтобы получить власть над другими, в тот же самый момент его соперники начинают заниматься его низложением. Титул Князя демонов за многие годы носило множество демонических повелителей, но всем им удавалось создать лишь временный и своеобразный порядок среди своих так называемых подданных. Имея право самой претендовать на корону, я предпочитаю учиться на ошибках других. Зачем безуспешно пытаться управлять тем, чем управлять невозможно, когда закулисное манипулирование в конечном итоге позволяет достичь большей власти?

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ПОВЕЛИТЕЛИ

То, что Бездна частично укрощена, это лишь прихоть демонических повелителей. Своей волей и жестокостью Демогоргон, Оркус и многочисленные другие повелители прикрыли тонким слоем порядка этот хаотичный водоворот разрушения и ненависти. Если бы демонические повелители объединили свои силы, то боги и другие бессмертные Астрального Моря, возможно, и не устояли бы перед натиском. Однако такой всеобщий союз абсолютно немыслим, и демонические повелители на борьбу друг с другом тратят больше времени, чем на отражение внешних угроз.

Согласно легенде, когда количество демонических повелителей возрастёт до некоторого, пока неизвестного числа, их междоусобная война станет такой ожесточённой, что в результате выживет только один. Этот главный демонический повелитель станет единым целым с Бездной, обладая волей и силой единой сущности. Насколько мощным будет это образование — до сих пор остаётся предметом споров.

Чтобы стать демоническим повелителем, демону надо решить четыре задачи:

- ◆ Завершить процесс вознесения (смотрите «Демоническое вознесение» на странице 14). Хотя пути вознесения у демонов различаются, обычно это означает достижения уровня и мощи не ниже балора.
- ◆ Узнать своё истинное имя.
- ◆ Взять в управление слой Бездны.
- ◆ Создать аспект.

ИСТИННЫЕ ИМЕНА

В каждом существе звучит звук, олицетворяющий их желания, антипатии, судьбу и внутреннюю сущность. Это звук, преобразованный в простое слово или фразу на первичном языке вселенной, становится истинным именем, которое обеспечивает индивидууму доступ к неизмеримой мощи первородной магии.

Узнать истинное имя нелегко, и большинство существ никогда не узнаёт своего истинного имени. Демон должен выяснить своё истинное имя и провести уникальный и тайный ритуал присвоения имени как часть процесса становления демоническим повелителем. Если демону повезёт, то Бездна сама шепнёт ему его истинное имя. Однако обычно честолюбивый демон должен узнать своё истинное имя через напряжённую учёбу или опасные приключения.

Демонический ритуал истинного имени может иметь определённые последствия в будущем, поскольку повелитель демонов становится уязвимым перед любым, кто знает или узнает его истинное имя. Зная истинное имя, можно поработить повелителя демонов или, по крайней мере, помешать ему эффективно использовать его силу. Тот, кто произнесёт истинное имя в ходе ритуала Призыв Демона (страница 18), может призвать демона из другого плана против его воли. Истинное имя может быть использовано для подчинения демона или причинения ему невыразимых страданий.

УПРАВЛЕНИЕ СЛОЕМ БЕЗДНЫ

Главное различие между демоническим повелителем и самым сильным претендентом на это звание заключается в контроле над слоем Бездны. Чтобы управлять слоем, демон должен подчинить его нрав своей воле, подобно тому, как боги влияют на свои астральные владения. Демонический повелитель изменяет ландшафт слоя, возводит или разрушает дворцы и видоизменяет его обитателей. Но демонический повелитель не может изменять реальность в масштабах, доступных богам. На одном слое могут находиться несколько демонических повелителей, обустроивая каждый свою зону, и борясь за полный контроль над слоем.

Предполагаемый повелитель, попытавшийся управлять слоем и потерпевший неудачу, обычно погибает. В случае своего поражения он поглощается слоем, становясь частью силы, которая позже будет противостоять попыткам других потенциальных повелителей. Вследствие этого многие слои Бездны остаются невостребованными, а их сопротивляемость контролю настолько велика, что даже самые мощные демонические повелители опасаются там задерживаться.

АСПЕКТЫ

Демонические повелители, желающие взаимодействовать с существами за пределами Бездны, как правило, посылают аспекта для выполнения задачи и навязывания своей воли. Аспект — это физическое воплощение части жизненной силы повелителя демонов, являющееся его представителем в других мирах. Аспекты обычно появляются в демонических храмах, где поклоняются демоническому повелителю. Хотя аспекты обладают значительно меньшей силой по сравнению со своим создателем, их использование позволяет демоническому повелителю вести дела одновременно в нескольких местах, не оставляя свой слой без защиты.

ШЕПОТ БЕЗДНЫ

Ужасные акты жестокости и развращенности, характерные для всех демонов, отчасти провоцируются странным полуживым тембром, пронизывающим Бездну. Это шепот присутствует во снах и видениях каждого демона, побуждая присоединять к своему тёмному царству слой за слоем, обещая исключительную власть тому единственному демону, который покорит всю Бездну. Все демоны реагируют на зов Бездны, с бесконечной жестокостью убивая и свергая друг друга.

ОБИРИТЫ

Помимо нашей собственной вселенной существуют тёмные останки царства, уничтоженного невообразимым злом. Это безымянное место когда-то было домом для существ, чья форма была настолько ужасна, что в нашей реальности её невозможно описать. Известные как обириты, эти мерзкие твари несут ответственность за безумие Тариздуна, развращение первых демонических повелителей и рождение Бездны (смотрите «История Бездны» на странице 7).

Когда-то их было очень много, но только двенадцать этих сильных существ смогли пережить разрушение собственного мира и последовавшую вслед за этим войну, сопровождавшую сотворение Бездны. Сейчас каждый обирит является демоническим повелителем. Хотя среди сотен ссорящихся демонических повелителей нелегко различить обиритов, их цели весьма различаются. Обирит Обокс-об был первым Князем демонов, правда его владычество длилось недолго, и он был убит своим окружением (смотрите «Королева Хаоса» на странице 8). После этого обириты решили, что если один из них покорит Бездну, то от этого выиграют все обириты, возможно даже им удастся вернуть власть, утраченную в борьбе с Тариздуном. Секретный союз этих существ имеет своей целью будущее господство обиритов над Бездной.

Даже в Бездне все, кроме других демонических повелителей, считают существование обиритов мифом. Легенды называют их Кворумом Двенадцати или Конклавом Королевы, но большинству демонов они известны как союз демонических повелителей, которые давным-давно погибли. Говорят, что лорды-обириты сражаются друг с другом, так же как и

другие демонические повелители, чтобы сохранить в тайне свой союз.

Сегодня только сами обириты знают, кто из демонических повелителей является полноправным членом Кворума. Дагон — единственный демонический повелитель, открыто признающий себя обиритом, но только самые осведомлённые демонические повелители понимают, что означает данный титул. В древности ими руководила Королева Хаоса, но её никто не видел с момента её свержения. По слухам обириты каждое тысячелетие встречаются в Великом Зиккурате От-Магурлот (страница 47) на Равнине тысячи порталов, а поскольку она контролируется Пазузу, то некоторые предполагают, что он является одним из двенадцати.

КУЛЬТЫ

Несмотря на сравнительное небольшое число адептов, во многих областях мира смертным демонам поклоняются как богам. Одни смертные приходят к поклонению демоническим повелителям из чувства мести, садизма или тяги к тёмной магии. Другие обманом привлекаются в демонические культы, а потом не могут оттуда уйти. Также культисты занимаются похищением детей из семей, чтобы затем воспитать их в духе тьмы.

Зачастую демонические культы не имеют единого управления. Вне зависимости от того, действуют ли они в сельских общинах или подземельях больших городов, небольшие ячейки адептов демонических культов поддерживают слабые контакты со своими единоверцами или совсем их не имеют. В результате обряды и ритуалы культов, посвящённых одному и тому же демоническому повелителю, в разных сектах могут весьма различаться. Однако общей чертой всех таких культов являются ритуальные жертвоприношения разумных существ.

Многие члены демонических культов маскируют своё преклонение тёмным повелителям под верность другим богам. Некоторые даже могут работать в небольших храмах и быть целителями в своих общинах. Такие культы демонстрируют добрую волю до тех пор, пока окружающие не поверят в их благие намерения. Затем высокопоставленные и влиятельные граждане вводятся в высшие эшелоны культа и развращаются.

Присоединение к демоническому культу обычно означает связь с ним на всю жизнь. В культах обычно испытывают мало симпатии к сомневающимся и еретикам, устраняя их сразу же после обнаружения.

ПРИЗЫВ ДЕМОНОВ

ИЗ ДЕМОНОМИКОНА ИГГВИЛЬВ

Моя приёмная мать и наставница Баба Яга научила меня первым заклинаниям призыва демонов, когда я была ещё десятилетней девочкой. И хотя первый призванный мной демон оказался простым квазитом, теперь я знаю истинные имена более дюжины демонических повелителей, и легко могу подчинить их своей воле. Несмотря на прожитые века, я до сих пор помню тот трепет, а если честно, то ужас, который я испытывала во время своих первых призывов. Те немногие, кто созерцал моё истинное тело, видели шрамы, служащие постоянным напоминанием о ритуалах, которые пошли ужасающе неправильно.

Те, кто способны провести ритуал призыва демонов, рассказывают другим о его деталях с большой осторожностью. Некоторые не делятся ритуалом, чтобы защитить доступ к своим демоническим хозяевам. Другие контролируют распространение, чтобы не допустить его попадания в руки злых существ или существ более злых, чем они сами.

Сила ритуала не только в его смысле, но и в его простоте. Помимо создания фокусировки, ритуал требует всего лишь желание прикоснуться к силе Бездны. Однако если проводящие ритуал не до конца понимают эту силу, то они, скорее всего, будут уничтожены.

Демоны по-разному реагируют на призыв. Некоторые с удовольствием откликаются на призыв, рассматривая это как возможность получить доступ к миру и, возможно, отравить разум нескольких смертных. В рамках сделки с призывающим демон также может получить информацию, которая, как он надеется, пригодится его хозяину в Бездне. Демон слабее призывающего может продемонстрировать стремление угодить. Более мощные демоны могут негодовать, даже когда малая часть их сознания призывается сторонней силой, с самого начала рассматривая призывающего в качестве врага.

Демонических повелителей, опасаясь их гнева, призывают крайне редко. Но даже самый могущественный демонический повелитель из любопытства может умерить свой гнев, когда столкнётся со смертным, самоуверенным настолько, чтобы быть готовым вступить с ним в сделку. Однако это обычно длится недолго, а демонические повелители, как известно, могут потратить любое время на отслеживание и уничтожение существ, использовавших против них ритуал призыва демонов.

ПРИЗЫВ ДЕМОНА

Вы вызываете сознание демона через планарные границы туда, где вы находитесь.

Уровень: 16

Категория: Связывание

Время: 1 час

Длительность: Особая

Стоимость компонентов: 3 600 зм,

плюс фокусировка, стоящая 5 000 зм

Рыночная цена: 9 000 зм

Ключевой навык: Магия или Религия

Вы зовёте конкретного демона, вызывая его сознание через планарные границы в то место, где вы его ждёте. Когда вы проводите ритуал, вы должны назвать этого демона, а затем сделать проверку Магии или Религии со штрафом –10. Результат проверки показывает максимальный уровень демона, чьё внимание вам удалось привлечь. Если уровень демона, которого вы назвали при проведении ритуала, не превышает результата проверки, то перед вами появится частица его воли. Если уровень названного демона выше максимально доступного вам уровня призыва, то демон узнаёт о вашей попытке, но может послать вместо себя своего подчинённого.

После появления демона вы можете общаться с ним при помощи слов или телепатии, как если бы он был настоящим. Проявление физически не присутствует, оно не может атаковать или быть атакованным. Демоны владеют тайными знаниями и способностью так или иначе помогать смертным, но демонические советы и сила никогда не бывают бесплатными. Одни допускают оплату своей помощи и информации магическими вещами или секретами, другие требуют благосклонности или протекции. Некоторые демоны предлагают свою службу в обмен на ответную услугу, когда неприятности закончатся, и просьба будет выполнена.

Ритуал помогает вам заключить сделку с призванным демоном, добавляя вам немного силы или знаний Бездны. Условия сделки зависят от вас, но какими именно силами и знаниями может поделиться демон, определяет Мастер.

Кроме того, чтобы убедить демона сделать то, что вам нужно, как правило, требуется испытание навыков. Детали испытания остаются на усмотрение Мастера, но оно может включать такие элементы как торги при помощи Переговоров, угрозы Запугиванием, или принуждение с использованием знания Магии или Религии. Провал означает завершение ритуала и может привести к тому, что рядом с вами окажется демон в своём физическом облике. Представленное ниже «Предательство хозяина» предлагает пример такого испытания навыков.

Особенность: Если в ритуале вы используете истинное имя демона, то штраф при проверке Магии или Религии отсутствует. Кроме того, вам не нужно проходить испытание навыков для заключения сделки с призванным демоном (на усмотрение Мастера).

Среди демонов, за исключением их повелителей, мало тех, у кого есть истинные имена, а демонические повелители готовы любой ценой защищать свои истинные имена. Поэтому, если вы призвали демонического повелителя, используя его истинное имя, обговорите условия, которые спасут вас от уничтожения сразу же после заключения договора.

Фокусировка: Круг рун призыва. Обычно их делают из серебра, а затем раскладывают на земле, но также их могут вырезать на драгоценных камнях или отлить из золота и носить в качестве украшения. Фокусировка должна быть сделана самим заклинателем.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО ХОЗЯИНА

Искатели приключений готовятся войти в Бездну, чтобы похитить артефакт Демогоргона. Чтобы повысить свои шансы вернуться живыми, они надеются ненадолго переманить на свою сторону одну из помощниц демонического повелителя, Узринам. Это испытание навыков происходит после того, как искатели приключений призвали Узринам, проведя ритуал Призыв Демона.

Уровень: 18 (Опыт 6 000).

Сложность: 3 (требуется 8 успехов до 3 провалов).

Основные навыки: Магия, Обман, Переговоры, Проницательность.

Магия (Сл 20): Персонаж пытается убедить Узринам помочь группе, используя легенды и сведения, полученные из древних книг. Например, Узринам может собирать магические вещи, пьющие жизнь из других существ, или разыскивать места в мире смертных, где много кровавых камней (*Руководство Мастера*, страница 68). Этот навык можно использовать в данном испытании для получения 3 успехов.

Обман (Сл 25): Персонаж при помощи Обмана может заставить Узринам поверить в то, что она хочет услышать. Например, ей могут сказать, что сразу же, как герои завладеют артефактом, она сможет захватить слой Бездны, или даже занять место самого Демогоргона, после того, как он ослабнет или будет уничтожен. Этот навык можно использовать в данном испытании для получения 3 успехов.

Переговоры (Сл 20): Персонажи пытаются убедить Узринам, что с тех пор, как артефакт оказался во владении Демогоргона, он перестал обращать внимание на своих врагов, переложив это на плечи помощников. Утеря артефакта его разозлит, заставив сосредоточиться на внешних врагах, облегчив жизнь Узринам. Этот навык можно использовать в данном испытании для получения 3 успехов.

Проницательность (Сл 20): Персонаж может определить, понравится или не понравится предложение Узринам. Также он замечает, что прямые нападки на Демогоргона бесят Узринам, а косвенные колкости — забавляют.

Второстепенные навыки: Запугивание, Религия.

Запугивание (Сл 20): Персонаж уверяет Узринам, что если она не поможет группе, то они нарушат некоторые её планы в Бездне или используют факт данного разговора, чтобы настроить Демогоргона против неё. Это обеспечит бонус +2 к следующей проверке Обмана или Переговоров в данном испытании навыков.



Религия (Сл 20): Персонаж вспоминает, что он знает о других демонах, действовавших против желаний своих хозяев ради их блага или во имя собственной выгоды. Это предоставляет бонус +2 к следующей проверке Магии или Проницательности в данном испытании навыков.

Успех: Если персонажи наберут 8 успехов, Узринам поможет искателям приключений во время их похода в Бездну, если её участие будет оставаться тайной. Характер помощи зависит от потребностей героев.

Провал: Если персонажи трижды потерпят неудачу, Узринам сообщит Демогоргону об их планах и поклянется остановить их, чтобы выслужиться перед своим хозяином. Кроме того, провал ритуала позволяет ей появиться и начать боевую сцену.

ТЕМЫ ДЕМОНИЧЕСКИХ ЧУДОВИЩ

Демоны рождены самой сущностью хаоса, и широкий спектр их умений и талантов является отражением этого хаоса. Хотя отдельные демоны одного типа и похожи друг на друга, вследствие своей хаотичной природы они могут друг от друга отличаться. Кроме того, существо, поражённое демонической силой, может получить огромное количество новых способностей и уродливых форм.

Демонические темы, представленные в данном разделе, дают Мастеру инструмент для изменения демонов, создания вариаций стандартных существ, описанных в *Бестиарии* и других дополнениях. Также можно использовать эти темы для придания демонических свойств недемонам, чтобы отразить деформирующее влияние Бездны на жизнь всех её обитателей.

В дополнение к изложенным здесь темам в *Руководстве Мастера 2* представлены три темы, описывающие слуг повелителей Бездны: культиста Демогоргона, избранника Лолт и кровавого культиста Оркуса.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕМ

Применение тем чудовищ позволяет вам настроить роли и таланты уже существующих монстров. Этот процесс похож на использование шаблона, но намного проще и не требует переделки блока статистики чудовища. Вы можете использовать монстра, сделав лишь несколько пометок, детализирующих его дополнительные навыки.

ШАГ 1: ВЫБЕРИТЕ ТЕМУ

Представленные здесь темы позволяют вам придать особый колорит слугам конкретного повелителя демонов. Например, врок, служащий Дагону, может чувствовать и действовать не так, как врок, подчиняющийся Пазузу. Специальные темы могут также использоваться для уточнения описания смертных служителей демонических культов или для заклинателей, заставляющих демонов им служить.

ШАГ 2: ВЫБЕРИТЕ ЧУДОВИЩЕ

После того как вы определились с темой, выберите чудовище, которое вы хотите изменить. Вы можете выбрать монстра соответствующего теме или взять того, кто лучше подойдёт для конкретной сцены или приключения.

Некоторые темы лучше подходят определённым типам существ или ролям. Для каждой темы указаны наиболее подходящие для неё роли. Вы можете, используя эти таланты, модифицировать существо и для другой роли, но в изменённом чудовище всё-таки будет чувствоваться влияние той роли, под которую создавались описанные здесь таланты. Это не сможет настолько изменить чудовище, как если бы он играл изначально предложенную роль.

Некоторые таланты дают чудовищу роль лидера, о чём есть соответствующая пометка в тексте. Таланты, для которых не указана особая роль, подходят всем существам.

ШАГ 3: ВЫБЕРИТЕ ИЗМЕНЕНИЯ В ОПИСАНИИ

Тема — это больше, чем список новых талантов. Это также шаблон для некой истории, которая позволит превратить обычное существо в уникального противника. Занимаясь сборкой блока статистики чудовища и его талантами, легко забыть про описательные и сюжетные элементы, но они играют важную роль в поведении монстра во время игры. Чудовище без хорошего описания — это всего лишь набор цифр и как результат — незапоминающиеся сцены.

Добавляя чудовищу тему, обратите внимание на изменения в его внешнем виде и поведении. Они должны отражать и его изменённые таланты, и его верность конкретному демоническому повелителю.

Изменить описание демона можно и после выбора новых талантов, если так вам будет удобнее. На самом деле отдельные таланты могут потребовать некоторого изменения описания и наоборот. Так что вы можете переходить с третьего шага на четвёртый и обратно столько, сколько вам нужно.

ШАГ 4: ВЫБЕРИТЕ ТАЛАНТЫ

Каждая тема добавляет выбранному вами для переделки чудовищу несколько талантов.

Выберите один атакующий талант и один приём из предложенных темой и добавьте их в блок статистики чудовища. Также вы можете использовать модификаторы навыков, но это не обязательно.

Постарайтесь побороть искушение набрать новых талантов. Взяв более двух новых талантов, вы не только усложните игру таким чудовищем (возможно затягивание боёв), но и можете поднять боевую эффективность монстра выше нормального уровня.

Большинство талантов для вычисления бросков атаки и урона используют уровень применяющего их существа. Рукопашные атаки с пометкой «Рукопашная досягаемость» используют досягаемость стандартной рукопашной атаки базового существа.

Атакующие таланты: В каждой теме есть несколько атакующих талантов. Некоторые дают чудовищу новую атаку или способность наложить какие-то ослабляющие эффекты на врага. Другие улучшают уже имеющиеся у монстра атакующие таланты. Каждый из них описан как обычный талант чудовища с заголовком, показывающим, в какую часть блока статистики его нужно добавить. Всё это сопровождается описанием наиболее подходящих ролей и возможных сюжетных зацепков.

Приёмы: Кроме атакующих талантов в теме могут быть также ауры, исцеляющие таланты, особенности передвижения и ситуационные преимущества.

В большинстве случаев добавляемые приёмы не так сильно меняют чудовище и его тактику как новые атакующие таланты. Возможные исключения отмечены в тексте.

Рогатый Король управляет легионами существ, пожертвовавших разумом ради жестокого коварства и грубой силы. Основу его последователей составляют минотавры и демоны, но расы, поработанные этими созданиями, также принимают веру в Бафомета. Отдельные анклавы людей, dwarфов и драконорождённых также возносят молитвы Рогатому Королю. Любое из этих существ может продемонстрировать влияние Бафомета, выбрав эту тему.

Последователи Бафомета известны своим низким интеллектом и приверженностью к грубой силе, в частности к талантам, позволяющим сокрушительные атаки в броске. В результате для данной темы лучше всего подходят громилы, налётчики и контроллеры.

Легендарное высокомерие Бафомета проявляется и в его последователях из Рогатого легиона, которые принимают внешний вид своего хозяина — повелителя минотавров. Минотавры-приверженцы Бафомета приобретают ещё более зверский вид, а у представителей других рас вырастают рога и появляются раздвоенные копыта.

Бафомет описан в *Справочнике планов*.

Изменение навыков: Бонус +2 к проверкам Внимательности.

АТАКУЮЩИЕ ТАЛАНТЫ

Многие приверженцы культа Бафомета специализируются в атаках в броске, используя рога и копыта, являющиеся признаками их веры. Другие используют таланты, дарованные им Рогатым Королём, чтобы заточить тело и разум врагов в лабиринте, созданном их демоническим повелителем.

КРУШАЩИЕ КОПЫТА

Поборники Бафомета с удовольствием набрасываются на противника. Многие враги сторонников Рогатого Короля погибли под их подкованными ногами.

Крушащие копыта лучше всего подходят для контроллеров и громил, включая огров, демонов резни и минотавров (смотрите *Бестиарий*). Любые чудовища, способные сбивать цель с ног, или у которых есть союзники, способные это сделать, смогут весьма эффективно использовать данный талант.

Стандартные действия

← Крушащие копыта ♦ На сцену

Атака: Близкая вспышка 1 (враги, лежащие ничком во вспышке); уровень + 3 против Стойкости
Попадание: Урон, равный уровню существа + 5.

ЛАБИРИНТ БАФОМЕТА

Этот талант забрасывает разум цели в Бесконечный лабиринт Бафомета на 600-м слое Бездны. Там он беспомощно блуждает, пока не сможет сбежать. Бафомет обычно дарует этот талант они, минотаврам-жрецам его культа и демонам гробниц (страница 150). Этот талант больше всего подходит контроллерам и является признаком наивысшего расположения Бафомета.

Малые действия

↗ Лабиринт Бафомета ♦ На сцену

Атака: Дальнобойный 10 (одно существо), уровень + 3 против Воли
Попадание: Цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает). В начале каждого своего хода цель может совершить проверку Интеллекта для окончания эффекта ошеломления (Сл 10 + уровень существа). Цель получает бонус +5 к этой проверке за каждую неудачную предыдущую попытку.

ПОДЦЕПИ И БРОСЬ

Некоторые из поборников Бафомета подвергаются трансформации, в результате которой на кончиках их рогов появляются наконечники из зазубренной стали. Этот талант в основном распространён среди слуг Бафомета из Бездны, барлгур и хезроу, но он может быть передан любому громиле, контроллеру или налётчику.

Малые действия

↓ Подцепи и брось ♦ На сцену

Атака: Рукопашная досягаемость (одно существо); уровень + 3 против Стойкости
Попадание: Это существо сдвигает цель на 3 клетки и сбивает её с ног.

ПРИЁМЫ

Члены культа Бафомета и демоны у него на службе наделены грубой силой и боевой доблестью Рогатого Короля.

ПРОНЗАЮЩИЙ БРОСОК

Существа, которые могут использовать *пронзающий бросок*, наделены острыми как бритва рогами, напоминающими об их демоническом повелителе. Этот талант часто бывает у демонов резни, находящихся на службе Рогатого Короля, как и у других громил и налётчиков.

Особенности

Пронзающий бросок

Всякий раз, когда это существо атакует в броске, оно получает бонус +2 к броску атаки (вместо +1) и бонус +5 к броску урона. Если оно попадает атакой, являющейся частью атаки в броске, цель дополнительно сбивается с ног.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ ГРАЗ'ЗТА

Из всех демонических повелителей великий интриган Граз'зт лучше всех ломает сложившийся образ безмозглых разрушителей своей склонностью к выдумке. Из своего царства в Бездне Аззаграта он плёл интриги по свержению своего главного соперника и злейшего врага Демогоргона. И хотя он не может сравниться с Князем демонов в грубой силе, коварство Граз'зта делает его самым опасным противником.

В отличие от других демонических повелителей Граз'зт активно ищет последователей среди смертных рас. Побывав дьяволом на службе у Асмодея, Тёмный князь сохранил дьявольскую склонность к развращению и манипулированию. Граз'зт считает своих последователей пешками в игре, которую он ведёт против других демонических повелителей. Самые сильные из его приверженцев в свою очередь рассматривают своих слуг как пешек в их собственных играх.

Существа, присягающие на верность Граз'зту, ждут от него жестоких и коварных даров. Членам его культа больше всего подходят роли артиллерии, контроллеров и соглядатаев. Он дарует своим последователям способность придумывать смертоносные интриги, чтобы обмануть врагов и манипулировать сторонниками других демонических повелителей в интересах Тёмного князя.

Граз'зт описан в *Справочнике планов*.

Изменение навыков: Бонус +2 к проверкам Обмана.

АТАКУЮЩИЕ ТАЛАНТЫ

В отличие от других демонических культов, отдающих предпочтение грубой силе и хаосу, слуги Граз'зта наслаждаются более хитрой тактикой обмана и хитрости.

ПРАВОУЧЕНИЕ ГРАЗ'ЗТА

Граз'зт учит своих последователей искажать волю своих врагов, направляя в пылу схватки союзников друг на друга. Дайте этот талант контроллерам и соглядатаям.

Стандартные действия

← Нравоучение Граз'зта (очарование) → На сцену

Атака: Ближняя вспышка 5 (один враг во вспышке); уровень + 3 против Воли
Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивает).

ЩИТ ОБМАНА

Культист Граз'зта сплетает коварную иллюзию вокруг близстоящего врага, заставляя его атаковать указанную ему цель. Этот талант лучше всего подходит для контроллеров и соглядатаев.

Действия по условию

← Щит обмана (иллюзия) → На сцену

Триггер: По этому существу попадает рукопашная или дальнобойная атака врага.
Атака (немедленное прерывание): Ближняя вспышка 5 (вызвавший срабатывание враг во вспышке), уровень + 5 против Воли
Попадание: Целью атаки, вызвавшей срабатывание, становится смежный с этим существом враг.

ПРИЁМЫ

Последователи Граз'зта предпочитают отступление кровавому бою до смерти. Пример их хитрого хозяина позволяет им убежать от своих врагов.

ВЕРОЛОМНЫЙ ПОБЕГ

Высшие жрецы Граз'зта и его любимые слуги взывают к силе Тёмного князя, когда битва кажется проигранной. Это благословение позволит им скрыться, пока враги поражены их хитростью. Данный талант наиболее подходит для артиллерии и соглядатаев.

Действия движения

Вероломный побег (зона, иллюзия, телепортация, яд) → На сцену

Эффект: Это существо создаёт собственную иллюзорную копию на том месте, где находится, а само становится невидимым до конца сцены или пока не совершит атаку, и телепортируется на 5 клеток. Если кто-нибудь атакует иллюзию, она исчезнет, создав зону вспышкой 2 с центром в месте нахождения иллюзии. Все существа, входящие в зону или начинающие в ней ход, получают урон ядом 5. Зона существует до конца сцены.

ПРЕДСМЕРТНЫЙ ШЁПОТ

Враги, атакующие последователей Граз'зта, будут настигнуты силой Тёмного князя, позволяющей другим его слугам прийти и убить.

Действия по условию

Предсмертный шёпот → На сцену

Триггер: Атака уменьшает хиты этого существа до 0.
Эффект (не действие): Атакующий, вызвавший срабатывание, предоставляет боевое превосходство союзникам этого существа (спасение оканчивает).

ТЁМНАЯ ПЕЛЕНА

Талант *тёмная пелена* даруется тем, кто уничтожил сильного врага Граз'зта при помощи предательства или вероломного убийства. Эта крутящаяся теневая завеса больше всего подходит соглядатаям.

Малые действия

Тёмная пелена → На сцену

Эффект: Это существо получает покров и может фазироваться до конца своего следующего хода.

Поклонение Князю ярости привлекает существ, стремящихся подражать его силе и несравнимой жажде крови. Среди его последователей полно морозных великанов (*Бестиарий 2*, страница 122), жестоких чудовищ и берсерков всех смертных рас. Самые преданные слуги становятся похожи телом на своего мускулистого повелителя и принимают боевое безумие берсерка. Они вступают в смертельную схватку с превосходящими силами противника во имя своего хозяина, ведомые своей ненасытной жаждой крови и смерти.

Физическая сила и боевая доблесть, предлагаемая Костчтче, делает службу у него более подходящей для солдат и громил. Существа, использующие более хитрые тактики, редко попадают под влияние Князя ярости.

Костчтче описан на странице 122.

Изменение навыков: Бонус +2 к проверкам Выносливости.

АТАКУЮЩИЕ ТАЛАНТЫ

Последователи Костчтче демонстрируют грубую силу и бессмысленную жестокость своего хозяина.

НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЙ УДАР

Будучи тяжело раненым, культист Костчтче перестаёт обращать внимание на опасность и бросается в бой с яростью берсерка. Этот талант больше всего подходит для громил и солдат.

Стандартные действия

Непредсказуемый удар ♦ Неограниченный

Условие использования: Это существо должно быть ранено.
Эффект: Это существо совершает стандартную рукопашную атаку, получив бонус +4 к броску атаки. Критическое попадание при результате «18—20». Это существо становится изумлённым до конца своего следующего хода.

НЕУТОЛИМАЯ ЯРОСТЬ

Даже смерть не может погасить бурлящую ярость слуг Костчтче. Добавьте этот талант громиле или солдату со стандартной атакой, обладающей высоким уроном, или миньонам на героическом или эпическом этапах.

Действия по условию

Неутолимая ярость ♦ На сцену

Триггер: Хиты этого существа опускаются до 0.
Эффект (не действие): Это существо совершает стандартную рукопашную атаку.

ПРИЁМЫ

Во имя своего покровителя, культисты Костчтче черпают силу из собственных боли и страданий. Когда слуга Князя ярости погибает, он надеется взять с собой как можно больше врагов.

КРОВЬ КОСТЧТЧЕ

Последователи Костчтче, действуя на пределе своих сил, побеждают врага, игнорируя разрушительные эффекты идущего сражения. Лучше всего смогут использовать данный талант громилы и другие безрассудные рукопашные бойцы.

Действия по условию

Кровь Костчтче ♦ Неограниченный (1/раунд)

Триггер: Это существо промахивается атакой.
Эффект (свободное действие): Существо получает урон, равный своему удвоенному уровню и перебрасывает бросок атаки, вызвавшей срабатывание.

НЕОТВРАТИМЫЙ УДАР

Последователь Костчтче беспощадно бьёт по врагу, даже если при этом сам открывается для его атак. Дайте этот талант громилам или другим безрассудным рукопашным бойцам.

Действия по условию

Неотвратимый удар ♦ На сцену

Триггер: Это существо промахивается рукопашной атакой с ключевым словом «оружие».
Эффект (свободное действие): Существо причиняет половину урона от промахнувшейся атаки, но предоставляет всем боевое превосходство до конца своего следующего хода.

НЕУДЕРЖИМЫЙ

Последователи Костчтче прорвутся сквозь любую защиту врага, игнорируя мощные физические и магические эффекты. Дайте этот талант громилам.

Действия по условию

Неудержимый ♦ На сцену

Триггер: По этому существу попадают атакой, вызывающей эффект, длящийся до конца следующего хода атакующего.
Эффект (немедленное прерывание): Существо совершает спасбросок от этого эффекта.

ОСВОБОЖДЁННАЯ ЯРОСТЬ И ОСВОБОЖДЁННАЯ МЕСТЬ

Существа, выбравшие силу Костчтче, в своей ярости берсерка жертвуют точностью, но зато набрасываются на своих врагов с возросшей свирепостью. Дайте эти два таланта солдатам.

Особенности

Освобождённая ярость

В раненом состоянии это существо получает штраф -2 к броскам атаки и получает бонус +4 к броскам урона.

Действия по условию

Освобождённая месть ♦ Неограниченный

Условие использования: Это существо должно быть ранено.
Триггер: Враг начинает ход смежным с этим существом.
Эффект (немедленное прерывание): Это существо может совершить стандартную рукопашную атаку по вызвавшему срабатывание существу.

Королева запустения ликует, когда рушатся цивилизации. Она обожает разрывать родственные узы, также как и бесконечные войны смертных, превращающие цветущие зелёные королевства в бесплодные пустоши. Она приходит в восторг не только от самого акта разрушения, но и от психических и духовных отголосков падения городов, империй и целых рас. Знание того, что самые сильные организации и цивилизации неизбежно станут жертвой непреодолимой волны насилия и хаоса, является фундаментом, на котором базируется тёмная вера Убливае.

У последователей Убливае нет бездумности и грубой физической силы грабителей Демогоргона и мародёрствующих орд Йеногу. Они балансируют свои хищные инстинкты с извращённой артистичностью — великолепной способностью управлять силами разрушения на всех мыслимых уровнях. Государство, разрушенное до основания ордами Оркуса, со временем могло бы восстать из пепла, но земли, опустошённые Убливае и её культом, останутся бесплодными на все времена, а сам народ и даже его дух — погибнут.

Среди членов культа Убливае весьма распространены контроллеры и солдаты, отличающиеся стремлением диктовать темп и ход битвы. Они, хобгоблины и другие существа, чей разрушительный потенциал обусловлен тёмным коварством, ведут её войска, неся смерть и разрушение.

Убливае предлагает своим адептам только атакующие таланты. Для Ангела вечной пустоты прямая атака на цивилизацию является высшей и единственной целью.

Убливае описана на странице 130.

Изменение навыков: Бонус +2 к проверкам Истории.

АТАКУЮЩИЕ ТАЛАНТЫ

Убливае показывает своим последователям, как провести разрушительную атаку против тела, разума и души врага.

ВЕКОВОЕ ОПУСТОШЕНИЕ

Культисты Убливае окружают врага квинтэссенцией их собственной гибели, снижая и боевые способности и заставляя угасать до тех пор, пока им не удастся вырваться. Этот талант наиболее эффективно используют контроллеры и другие существа, ограничивающие передвижение врагов, или чудовища, которые могут следом в тот же ход совершить атаку.

Стандартные действия

Вековое опустошение (зона) ♦ На сцену

Эффект: Это существо создаёт зону зональной вспышкой 1 в пределах 10 клеток, длящуюся до конца его следующего хода. Существо получает бонус +2 к броскам атаки и +5 к броскам урона по существам, находящимся в зоне.

Поддержание малым: Все существа, находящиеся в зоне, получают урон 10, а зона остаётся.

КРАЖА ЗНАНИЯ

В бою лёгким касанием культист Убливае бросает незаметный мимолётный взгляд на мысли врага о будущих действиях. Это предвидение позволяет культисту восстановить использованный талант, который становится сильнее из-за того, что противник испугался. Этот талант лучше давать солдатам с мощными талантами на сцену или перезаряжающимися атаками.

Малые действия

♣ Кража знания ♦ На сцену

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); уровень + 3 против Воли

Попадание: Существо перезаряжает перезаряжаемый талант или восстанавливает использованный талант на сцену. Когда существо в следующий раз до конца сцены использует этот талант, оно получает бонус +4 к броску атаки.

НЕИЗБЕЖНАЯ ЭНТРОПИЯ

Слуга Убливае, получивший такой талант, может призывать самые сильные ослабляющие эффекты, которые в конечном итоге разрушат противника. Растягивая мучения врага, культист даёт ему осознать собственное окончательное разрушение. Контроллеры и существа, которые обладают способностью налагать штраф на спасброски, используют этот талант для применения смертоносного эффекта.

Стандартные действия

↗ Неизбежная энтропия ♦ На сцену

Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); уровень + 3 против Воли

Попадание: Существо выбирает один эффект, действующий на цель и оканчивающийся при спасении. После окончания действия эффекта цель попадает под действие того же самого эффекта в качестве последствие. Если у эффекта уже есть последствие, то оно заменяется указанным выше.

ЦЕПКИЙ КРАХ

Слуга Убливае, овладевший этой атакой, может узнать самые сокровенные страхи своих врагов. Эти страхи могут поставить на колени самых жестоких существ, поразив их видениями уничтожения их стран и народов. Солдаты и другие существа, получающие выгоду от ограничения подвижности врага, смогут хорошо воспользоваться данным талантом. Дергходемоны (страница 111) на службе Убливае используют *цепкий крах*, чтобы сбить с ног группу врагов, а затем, потратив единицу действия, наброситься на них с *молотящей атакой*.

Стандартные действия

↖ Цепкий крах (зона) ♦ На сцену

Атака: Ближняя вспышка 1 (одно существо во вспышке); уровень + 3 против Стойкости

Попадание: Цель сбивается с ног, и не может подняться (спасение оканчивает). Вспышка создаёт зону, существующую до конца сцены. Для врагов эта зона — труднопроходимая местность.

Развратитель и губитель невинности, Пазузу среди демонических повелителей в хитрости и коварстве уступает только Граз'зту. Его слуги следуют его примеру, хитро и коварно сея разрушения в мире смертных. Они при помощи подарков и сладких речей втираются в доверие к своим жертвам, чтобы затем предать их и привести к смерти.

Граз'зт упивается властью и чужими ошибками, а Пазузу натравливает своих врагов друг на друга. Его жрецы и последователи получают силу, чтобы манипулировать и развращать других, используя дарованную им Тёмным ангелом четырёх ветров магию. Артиллерия и контроллеры смогут лучше всего использовать дары Пазузу, находясь в безопасности в стороне от схватки, сея смуту и недоверие в рядах врагов.

Пазузу описан на странице 132.

Изменение навыков: Бонус +2 к проверкам Проницательности.

АТАКУЮЩИЕ ТАЛАНТЫ

Некоторые члены демонических культов навязывают свою волю при помощи грубой силы, но коварное соблазнение более эффективное средство, чтобы подчинить врага власти Пазузу. Его последователи натравливают врагов друг на друга при помощи жестоких сделок и магического обмана.

ОБЕЩАНИЕ СИЛЫ

Цель чувствует прилив сил, движущий её атаку, даже если тем самым она неосознанно вызывает мощь Бездны, поражающую её союзников. Этот талант подходит контроллеру, не боящемуся провоцированных атак в самой гуще битвы.

Малые действия

➤ **Обещание силы** ♦ **Перезарядка** [☒] [☒]

Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); уровень + 3 против Воли.

Попадание: Когда в следующий раз до конца хода этого существа цель совершает атаку, она получает бонус +2 к броску атаки, но её союзники в пределах 5 клеток получают урон, равный 8 + половина уровня этого существа.

СТАЯ ПАЗУЗУ

По команде культиста на поле боя пикирует стая призрачных птиц. Этот талант хорошо подходит артиллерии и контроллерам, и Пазузу дарует его многим своим жрецам. Когда в жертву Тёмному ангелу четырёх ветров приносят смертное существо, для жертвоприношения используют *стаю Пазузу*.

Стандартные действия

✳ **Стая Пазузу** (зона) ♦ **На сцену**

Атака: Зональная вспышка 1 в пределах 10 (одно существо во вспышке); уровень + 3 против Стойкости
Попадание: Цель сбивается с ног и становится ослеплённой (спасение оканчивает).

Уровень 11: Урон 10.

Уровень 21: Урон 15.

Эффект: Вспышка создаёт зону, существующую до конца следующего хода существа. Все враги, заканчивающий ход в зоне или покидающие её, получают урон 5. Это существо может действием движения перемещать зону на 3 клетки.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

ПРИЁМЫ

Пазузу позволяет своим последователям использовать силу бесконечных ветров, гуляющих по Равнине тысячи порталов.

ДАР ПАЗУЗУ

Жрецы Пазузу используют данную способность, чтобы следить за своими потенциальными жертвами или избегать врагов.

Малые действия

♦ **Дар Пазузу** (превращение) ♦ **На сцену**

Эффект: Это существо превращается в Крошечную птичку. В этой форме оно получает возможность летать со скоростью 8 и бонус +2 ко всем защитам, но не может использовать никакие атакующие таланты. Существо может прекратить действие эффекта малым действием.

КРЫЛЬЯ ПАЗУЗУ

Это весьма распространённый дар слугам Пазузу, представляющий из себя пару туманных окровавленных крыльев, которые могут вынести существо из беды в безопасное место.

Действия движения

♦ **Крылья Пазузу** ♦ **Неограниченный**

Эффект: Это существо может перелететь на количество клеток, равное его скорости – 1.

ШТОРМ БЕЗДНЫ

По команде культиста появляется завывающий ветер из Бездны, сметая всё вокруг союзников и перемещая их на новые позиции. Этот талант часто даруется контроллерам.

Существо, получившее этот талант, берёт на себя роль лидера.

Малые действия

♦ **Шторм Бездны** ♦ **Перезарядка** [☒] [☒]

Эффект: Союзники в пределах 5 клеток от существа могут свободным действием совершить шаг на 2 клетки.

СМЕРТЕЛЬНАЯ СВОРА ЙЕНОГУ

Известный как Зверь резни, демонический бог Йеногу повелевает верными гноллами во всех мирах. Несмотря на то, что Йеногу пытается создать вселенскую империю представителей этой расы, этот демонический повелитель принимает к себе в услужение любых существ. Самые слабые из его последователей рассматриваются в качестве рабов, но те, кто смогут доказать свою храбрость и неистовство в бою, могут достаточно высоко продвинуться по службе.

Култ Йеногу в борьбе с врагами полагается на исключительную численность и почти самоубийственную преданность своих членов. Гноллы на службе Йеногу охотно рискуют своими жизнями, чтобы выполнить приказ повелителя. В пылу битвы все мысли о самосохранении будут отброшены ради крови, ярости и разрушения.

Йеногу описан в 364 выпуске журнала *Dragon*, доступном для скачивания на сайте dndinsider.com и в *Dragon Magazine Annual 2009*.

Изменение навыков: Бонус +2 к проверкам Атлетики.

АТАКУЮЩИЕ ТАЛАНТЫ

Беспощадные воины Йеногу сражаются с яростью диких зверей, бросааясь в бой, пока хоть один враг остаётся на ногах.

ЖЕСТОКИЙ УКУС

Одержимый неистовством боя, слуга Йеногу сопровождает свою атаку уже раненого противника мощным укусом. Этим талантом пользуются громилы на службе Йеногу.

Действия по условию

↓ Жестокий укус ↗ На сцену

Триггер: Это существо попадает по раненому врагу рукопашной атакой.

Атака (свободное действие): Рукопашный 1 (существо, вызвавшее срабатывание); уровень + 5 против КД

Попадание: Урон 1к8 + 4.

Урон 11: Урон 2к8 + 6.

Урон 21: Урон 3к8 + 8.

НЕОТВРАТИМОЕ УБИЙСТВО

Выйдя за пределы физической выносливости, воин Йеногу может компенсировать промах, доведя атаку до конца. Дайте этот талант громилам-последователям этого демонического повелителя.

Действия по условию

↓ Неотвратимое убийство ↗ На сцену

Триггер: Это существо промахивается рукопашной атакой.

Эффект (свободное действие): Это существо получает урон 10 и совершает стандартную рукопашную атаку по цели промахнувшейся атаки.

ПРИЁМЫ

Адепты Йеногу в бою демонстрируют жестокость своего демонического бога. Сила Зверя резни превращает членов его культа в рабскую свору безмозглых убийц.

КРОВАВЫЙ ПИР

Последователи Йеногу утоляют жажду крови друг друга, сражаясь бок о бок, чтобы окружать и уничтожать своих врагов. Лучше всего этим талантом смогут воспользоваться контроллеры, сосредотачивая свои атаки на врагах, находящихся рядом с солдатами и громилами в пределах досягаемости их стандартных атак.

Существо, получившее этот талант, берёт на себя роль лидера.

Действия по условию

Кровавый пир ↗ На сцену

Триггер: Это существо попадает по раненому врагу.

Эффект (свободное действие): Один из союзников существа, смежный с врагом, вызвавшим срабатывание, может свободным действием совершить по нему стандартную рукопашную атаку.

МЕТКА ЙЕНОГУ

Зов вожака стаи призывает алчущую добычи орду приспешников Йеногу напасть на раненого врага.

Существо, получившее этот талант, берёт на себя роль лидера.

Действия по условию

Метка Йеногу ↗ На сцену

Триггер: Один из врагов этого существа становится раненым.

Эффект (свободное действие): Союзник этого существа, находящийся в пределах 5 клеток от врага, вызвавшего срабатывание, может свободным действием совершить шаг на 5 клеток в клетку, смежную с этим врагом.

СТАЙНЫЙ ОХОТНИК

Приспешник Йеногу становится страшным стайным охотником, когда сражается вместе со своими союзниками.

Малые действия

Стайный охотник ↗ На сцену

Эффект: До конца следующего хода этого существа его атаки по врагам, с которыми смежны не менее двух союзников существа, причиняют дополнительный урон 5.

СУМАСШЕДШАЯ СМЕРТЬ

Последователи Йеногу радуются смерти и разрушению на поле боя. Убийство врага или союзника приводит их в величайшее неистовство.

Действия по условию

Сумасшедшая смерть ↗ Неограниченный

Триггер: Хиты одного из союзников (неминьона) или врагов падают до 0.

Эффект (свободное действие): Это существо получает до конца своего следующего хода бонус +2 к броскам атаки.

Хотя сила и влияние Госпожи разложения вследствие ряда трудностей и неудач несколько ослабли, многие существа по-прежнему присягают ей на верность, а малые демоны продолжают ей служить. Культисты Зугтмой получают силу, чтобы истощать плоть противника и ослаблять его разум. Такие жертвы выступают против всего, что было для них самым ценным, и становятся новыми слугами Королевы гнили.

Существа, благословлённые Зугтмой, подвергаются физической трансформации. Их тела покрываются грибами и плесенью, съедающими их плоть, превращая в ядовитые и гниющие создания. Многие последователи Зугтмой своим внешним видом напоминают зомби, а её магия наделяет этих слуг исключительной выносливостью. Смертоносные удары оружием с лёгкостью проходят сквозь слуг Зугтмой, не нанося серьёзного урона заплесневевшей плоти.

Артиллерия, контроллеры и солдаты больше всего подходят для службы Зугтмой; они совершенствуют свои таланты, дающие больший контроль над врагами.

Зугтмой описана на странице 156.

Изменение навыков: Бонус +2 к проверкам Выносливости.

АТАКУЮЩИЕ ТАЛАНТЫ

Члены культа Зугтмой, наслаждаясь происходящими с ними физическими изменениями, научились использовать пронизывающую их плоть плесень в качестве оружия.

ВЗРЫВ СПОР

Грибы и плесень, растущие на последователях Зугтмой, выступают также в качестве оружия, заполняя воздух вокруг цели ядовитыми спорами. Дайте этот талант контроллерам и солдатам, сражающимся близко с группами врагов.

Действия по условию

✦ Взрыв спор (яд) ✦ На сцену

Триггер: По этому существу попадают рукопашной атакой.
Атака (свободное действие): Зональная вспышка 1 с центром на цели вызвавшей срабатывание атаки (все враги во вспышке); уровень + 3 против Стойкости
Попадание: Урон ядом, равный половине уровня этого существа, и цель становится замедленной до конца следующего хода этого существа.

ПОЛЗУЧАЯ ГНИЛЬ

Разложение — отличительная черта Королевы гнили — распространяется вокруг её культистов во время боя, мешая врагам и отравляя их. Лучше всего этим талантом могут воспользоваться артиллерия, контроллеры и существа, которые умеют сбивать врагов с ног.

Малые действия

Ползучая гниль (зона) ✦ На сцену

Эффект: Это существо создаёт зону зональной вспышкой 1 в пределах 10 клеток, существующую до конца сцены. Все враги, входящие в зону или начинающие в ней ход, получают урон ядом, равный половине уровня существа. Кроме того, враг, сбитый с ног в пределах этой зоны, чтобы подняться должен совершить проверку Атлетики (Сл 12 + уровень существа).

ПРИКОСНОВЕНИЕ РАЗЛОЖЕНИЯ

Прикосновение культиста заставляет гнить тело врага, уничтожая его изнутри. Лучше всего данный талант подходит громилам и солдатам.

Стандартные действия

✦ Прикосновение разложения (некротическая энергия) ✦ На сцену

Атака: Рукопашная досягаемость (одно существо); уровень + 3 против Стойкости
Попадание: Продолжительный урон некротической энергией 5, и цель получает штраф –2 к спасброскам (спасение оканчивает и то, и другое).
Каждый проваленный спасбросок: Продолжительный урон некротической энергией увеличивается на 5, с максимумом 25.
Урон 11: Продолжительный урон 10, максимум 30.
Урон 21: Продолжительный урон 15, максимум 35.

ПРИЁМЫ

Культисты Зугтмой получают универсальную невосприимчивость к атакам. Их полуистлевшие тела позволяют не обращать внимания на самые мощные удары и эффекты.

СИЛА ИЗ РАСПАДА

Гниль, наполняющая последователя Зугтмой, даёт ему исключительную стойкость в бою. Смертоносные атаки, поражая истощённую плоть культиста, наносят лишь частичный урон. Этот талант полезен артиллерии и солдатам.

Действия по условию

Сила из распада ✦ На сцену

Триггер: Это существо получает урон.
Эффект (немедленное прерывание): Урон уменьшается наполовину.

СИЛА ИЗ СМЕРТИ

Грибная нить вылезает из слуги Зугтмой, чтобы похитить остатки жизни из павшего товарища. Этот талант пригодится солдатам, сражающимся рядом со своими союзниками.

Действия по условию

Сила из смерти (исцеление) ✦ Неограниченный

Триггер: Хиты союзника в смежной с этим существом клетке опускаются до 0.
Эффект (не действие): Это существо восстанавливает 5 хитов.

ПРИЗЫВАТЕЛИ ДЕМОНОВ И ПОДЧИНЁННЫЕ ТВАРИ

Колдун чертит на каменном полу таинственные узоры, и сверхъестественная энергия наполняет каждый символ, создавая опасную ловушку. Глубоко в лесу в полнолуние культисты собираются у окровавленного алтаря, распевая литании, которые могут открыть барьеры между мирами. Легендарный волшебник найден мёртвым в своей лаборатории, его вызывающие ужас останки свидетельствуют о неудачном ритуале призыва демона.

Призыв и подчинение демонов давно стали одним из столпов фэнтези. Когда Мастер размещает демонов в качестве противников в храмах и развалинах мира смертных, то логично предположить, что они оказались там в результате ритуала призыва. Однако наличие прочной связи между демоном и его хозяином может помочь создать и более запоминающуюся сцену.

В этом разделе предложены две темы чудовищ, предназначенные для подчинённых демонов и их хозяев. Представленные здесь таланты являются предметом договора между демоном и контролирующим его существом. Более подробная информация о ритуале призыва демонов изложена в разделе «Призыв демонов» (стр.18). Описанные здесь таланты должны использоваться только чудовищами или мастерскими персонажами. Вне зависимости от мировоззрения, персонажи игроков не могут навсегда подчинять себе демонов.

ПРИЗЫВ ДЕМОНОВ

Существо, стремящееся заставить служить себе демона, может решить эту опасную задачу одним из двух способов. Могущественный заклинатель может заставить демона служить посредством угрозы наказания или уничтожения. Существо, не обладающее такими талантами, должно соблазнить демона чем-то другим, обычно жертвоприношениями или обещаниями верности хозяину демона. Вне зависимости от того, какой из двух путей выбран, демон и призыватель оказываются неразрывно связаны процессом вызова. В ответ на эту связь меняется сама природа демона, создавая узы, которые призыватель может использовать в своих интересах.

Таланты в этом разделе представляют собой связь, созданную договором подчинения демона. Они являются признаком уз, связывающих демона и конкретного заклинателя — мастерского персонажа, высшего жреца или другого защитника Бездны. У хозяина может быть несколько демонов в подчинении, но у демона может быть только один хозяин.

ТАЛАНТЫ ПОДЧИНЁННОГО ДЕМОНА

Подчинённый демон появляется в мире по указанию смертного существа обычно в обмен на жертвоприношение или другую награду. Чем больше жертва, тем более сильный демон может быть призван на службу.

Кроме того, демонический повелитель может заставить своих слуг дать клятву верности своим смертным последователям исходя из собственных целей.

Следующие таланты даются подчинённым демонам в рамках возникающей между демоном и его хозяином связи.

ДЕМОНИЧЕСКИЙ АВАНГАРД

Демон, находящийся в самой гуще боя, получивший этот талант, становится центральной точкой атак его хозяина. Дайте этот талант громилам, соглядатаям, налётчикам или солдатам — особенно демонам Большого или крупнее размера, у которых может быть больше смежных существ.

Особенности

Демонический авангард

Хозяин существа получает бонус +2 к броскам атаки по врагам, смежным с этим существом. Ближние и зональные атаки хозяина воздействуют на это существо, только если этого захочет хозяин.

ДОЛГ МЩЕНИЯ

Этот талант даётся демонам, находящимся в услужении у хозяев, играющих важную роль для их демонического повелителя, например, у высокопоставленных культистов. Если хозяин демона убит, то его смерть вызовет кровавую месть.

Действия по условию

Долг мщения

Триггер: Вражеская атака снижает хиты хозяина существа до 0.
Эффект (не действие): Существо получает до конца сцены бонус +4 к броскам атаки по врагу, вызвавшему срабатывание.

КЛЯТВА НА КРОВИ

Клятва на крови накладывается на подчинённого демона его хозяином. Но даже когда клятва исполнена, демон продолжает оставаться под контролем.

Действия по условию

Клятва на крови ♦ На сцену

Триггер: Хозяин, находящийся на расстоянии в пределах 10 клеток от существа, получает урон.
Эффект (немедленное прерывание): Существо получает урон, вызвавший срабатывание, вместо хозяина.

ОБЯЗАТЕЛЬСТВО ЗАЩИТЫ

Демон, обязанный служить телохранителем (обычно это громила или солдат) получает этот талант, который поможет ему защитить своего хозяина.

Особенности

Обязательство защиты

Существо получает бонус +2 к броскам атаки по врагам, смежным с хозяином.

ОБЯЗАТЕЛЬСТВО ХОЗЯИНА

Подчиняющие демонов часто этим соблазняют их на службу. *Обязательство хозяина* увеличивает силу демона, когда его хозяин добивается успеха в бою.

Действия по условию

Обязательство хозяина ♦ На сцену

Триггер: Хозяин существа впервые за сцену снижает хиты врага до 0 или ниже.
Эффект (не действие): Существо получает 1 единицу действия.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ИЗ БЕЗДНЫ

Любящие обман повелители демонов, в первую очередь Пазузу и Граз'т, широко применяют данный талант. Они дают его громалам и солдатам, отправленным в услужение их смертным приспешникам в качестве телохранителей и силовой поддержки.

Действия движения

Перемещение из Бездны (телепортация) ♦ На сцену

Эффект: Если расстояние между существом и его хозяином не превышает 10 клеток, то они могут поменяться местами.

УЗЫ АБСОЛЮТНОГО ПОВИНОВЕНИЯ

Могущественные заклинатели заключают это соглашение с подчинёнными демонами, чтобы предотвратить их предательство. Эта особенность больше всего подходит артиллерии и контроллерам, зональные атаки которых могут оказаться смертельными для хозяина или союзников, если их оставить без контроля.

Особенности

Узы абсолютного повиновения

Атаки, ауры и прочие таланты существа не оказывают на его хозяина никакого влияния до тех пор, пока тот сам этого не захочет.

ТАЛАНТЫ ХОЗЯИНА ДЕМОНА

Так же как демон получает дополнительную силу, служа смертному, его хозяин тоже может получить выгоду от уникальных благ, которые он приобретёт, повелевая демоническим слугой. Такие таланты изучаются заклинателями или демонологами, специализирующимися на ритуалах подчинения, высшими жрецами или прочими могущественными персонами на службе у демонического повелителя.

Следующие таланты даются призывателям демонов в рамках возникающей между демоном и его хозяином связи.

Бич ярости

Хозяин демона бьёт *бичом ярости*, чтобы заставить своего подчинённого слугу быть более свирепым в битве. Хозяева — артиллерия или контроллеры используют данный талант, чтобы заставить демонов сосредоточиться на их защите, даже если для этого демонам придётся погибнуть.

Малые действия

Бич ярости ♦ Неограниченный (1/раунд)

Эффект: Демон, подчинённый этим существом и находящийся в пределах 10 клеток от него, получает урон, равный 5 + половина уровня этого существа. Затем демон может свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку.

ВОСПОЛНЯЮЩЕЕ ИЗГНАНИЕ

Когда демон принуждён служить, связь между хозяином и слугой наполняется силой Бездны. В сложной ситуации хозяин может разорвать эту связь, чтобы восполнить свои силы.

Действия по условию

Восполняющее изгнание ♦ Неограниченный

Триггер: Демон, подчинённый этим существом и находящийся в пределах 10 клеток от него, становится раненым.
Эффект (немедленный ответ): Демон, вызвавший срабатывание, возвращается в Бездну, а существо получает временные хиты, равные 20 + уровень демона. Кроме того, существо получает 1 единицу действия.

МГНОВЕННЫЙ ПРИЗЫВ

Хозяин демона использует *мгновенный призыв*, чтобы призвать находящегося поблизости подчинённого демона для своей защиты в бою. Хозяева — артиллерия или контроллеры — смогут лучше всего воспользоваться этим талантом, если они сражаются, находясь в задних рядах.

Малые действия

Мгновенный призыв (телепортация) ♦ На сцену

Эффект: Демон, подчинённый существом, и находящийся в пределах 10 клеток от него, телепортируется в пространство в пределах 2 клеток от хозяина.

ОБЯЗАТЕЛЬСТВО ДЕЙСТВИЯ

Хозяин — артиллерия или контроллер — отправляет подчинённого демона сражаться там, где он находится, отказываясь от своих атак в пользу своего демонического слуги.

Стандартные действия

Обязательство действия ♦ Неограниченный

Эффект: Демон, подчинённый существом и находящийся в пределах 10 клеток от него, во время своего следующего хода может совершить дополнительное стандартное действие.

ОГНЕННОЕ ИЗГНАНИЕ

Младшие демоны на службе у смертного живут в вечном страхе перед этим талантом. По воле хозяина подчинённый демон может быть принесён в жертву ради победы над врагами.

Малые действия

Огненное изгнание (огонь) ♦ Неограниченный

Эффект: Раненый демон, подчинённый существом и находящийся в пределах 10 клеток от него, взрывается, и его хиты опускаются до 0. Враги в смежных с ним клетках получают урон огнём, равный 5 + половина уровня демона.

ЗАМЕНА ИЗМЕНЧИВОЙ СОПРОТИВЛЯЕМОСТИ

Многие демоны обладают изменчивой сопротивляемостью к определённым типам урона (см. *Бестиарий*, стр. 282), отражающей их происхождение из стихии хаоса. Эта изменчивая сопротивляемость вступает в игру только в сценах с большим количеством урона данного типа. В частности, в схватках с воинами чаще всего изменчивая сопротивляемость демонов пропадёт попусту.

В этом разделе представлены темы чудовищ, предлагающие преимущества, которые могут заменить изменчивую сопротивляемость. Эти таланты — ещё один способ продемонстрировать врождённую связь между демонами и хаосом. Подобным образом можно модифицировать многих существ из 3 главы.

ДЕМОНИЧЕСКАЯ ЖАТВА

Демоны, охотящиеся и дерущиеся стаями, смогут хорошо использовать данный талант, позволяющий использовать смерть любого демона для усиления его родни. Дайте *демоническую жатву* соглядатаям и налётчикам, чтобы позволить им принять непотраченные таланты союзных солдат или громил, а затем нанести ими удар с края битвы.

Действия по условию

Демоническая жатва ♦ На сцену

Триггер: Хиты демона с неиспользованным талантом на сцену в пределах 5 клеток от этого существа опускаются до 0.

Эффект (свободное действие): Это существо получает этот неиспользованный талант на сцену. Если у демона, вызвавшего срабатывание, было несколько неиспользованных талантов, то существо выбирает тот, который оно получит. Если новый талант не будет использован до конца сцены, он пропадает.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ СЛУГИ

Иерархия Бездны требует, чтобы каждый демон возвышался над своими более слабыми родственниками и в страхе пресмыкался перед более мощными. Некоторые демоны подчиняют себе и управляют младшими демонами, заставляя их прислуживать. Применив этот талант, демон призывает своих слуг и бросает их в бой.

Малые действия

◀ Демонические слуги ♦ На сцену

Эффект: В конце хода этого демона в пределах 5 клеток от него появляется и начинает действовать другой демон-миньон с уровнем меньше, чем у этого существа. Инициатива миньона равна инициативе самого демона.

ДУХ РЕЗНИ

В пылу схватки успешная атака демона вдохновляет его на ещё большую жестокость по отношению к близстоящим врагам. *Дух резни* может ввести даже самого разумного демона в состояние дикой жажды крови.

Действия по условию

Дух резни ♦ Неограниченный

Триггер: Это существо совершает критическое попадание.

Эффект (свободное действие): Это существо совершает стандартную рукопашную атаку, но не против цели атаки, закончившейся критическим попаданием.

ЖГУЧАЯ КРОВЬ

Хотя кровь демона всегда омерзительна, в большинстве случаев она безвредна. Демоны-громилы и налётчики мог получить *жгучую кровь*, чтобы жечь врагов, пробивших их защиту.

Действия по условию

Жгучая кровь (кислота) ♦ Неограниченный

Условие использования: Это существо должно находиться в раненом состоянии.

Триггер: Это существо получает урон от вражеской рукопашной атаки.

Эффект (немедленное прерывание): Враг, вызвавший срабатывание, получает урон кислотой 2.

Уровень 11: Урон кислотой 5.

Уровень 21: Урон кислотой 10.

ЖЕСТОКАЯ АТАКА

Жестокая природа демонов позволяет им пробить защиту врага за счёт исключительной злобы. Громилы применяют *жестокую атаку*, чтобы увеличить свои шансы попасть по врагу талантом на сцену или перезаряжаемым талантом. Демон-контроллер использует этот талант перед тем как запустить волну или вспышку.

Малые действия

Жестокая атака ♦ На сцену

Эффект: Следующая атака существа, совершённая им до конца его следующего хода, совершается против самой низкой из защит цели.

КРОВОТОЧАЩАЯ ДУША

Демоны правят посредством грубой силы, будь то физическое принуждение, угрозы или манипулирование. Но у демона, обладающего данным талантом, есть более прямой путь к власти. Окружающая его аура гнева и ярости наполняет его союзников бессмысленной жадной кровью, заставляя бросаться на врагов.

Особенности

☼ Кровоточащая душа ♦ Аура 2

Союзники в ауре, хиты которых опускаются до 0, немедленным прерыванием совершают стандартную рукопашную атаку.

МАРЕВО КОГТЕЙ

Свирепые демонические воины, получив этот талант, становятся ещё более опасными. Громилы, налётчики и солдаты успешно используют *марево когтей*, бросаясь в гущу схватки вместе с союзниками, которые могут окружать, изумлять или сбивать с ног врагов.

Особенности

☀ Марево когтей ♦ Аура 1

В начале хода этого существа все смежные враги, представляющие ему боевое превосходство, получают урон 5.
Уровень 11: Урон 10.
Уровень 21: Урон 15.

НЕИСТОВЫЙ ТРИУМФ

Самые кровожадные демоны с каждым павшим врагом удваивают нажим на других потенциальных жертв. Демон-громилы при помощи данного таланта могут повысить свою эффективность в бою, например гористро, обладающие специальными атаками в броске. Контроллеры и налётчики также могут хорошо использовать данный талант, заставляя врага врасплох своей неожиданной свирепостью.

Действия по условию

Неистовый триумф ♦ Неограниченный

Триггер: Это существо уменьшает хиты врага до 0 или ниже.
Эффект (свободное действие): Это существо совершает атаку в броске.

ПОЖИРАТЕЛЬ ЗАКЛИНАНИЙ

В силу своего стихийного происхождения демоны наполнены различной магической энергией. Способности, которыми они обладают, зависят от приливов и отливов окружающей их силы. Демоны — ненасытные пожиратели всего, содержащего силу, поскольку им надо постоянно поддерживать высокий уровень энергии. Демон с талантом пожиратель заклинаний получает подпитку от исходной магии и может поглощать энергию, содержащуюся в магических зонах, чтобы использовать её для зарядки своих талантов.

Малые действия

← Пожиратель заклинаний ♦ На сцену

Атака: Ближняя вспышка 5 (одна зона во вспышке); уровень + 3 против Воли создателя зоны
Попадание: Зона уничтожается, а это существо перезаряжает один талант по своему выбору.

ПОХИТИТЕЛЬ ДУШ

Демоны — сила грубого разрушения. Если оставить их без присмотра, они поломают деревья, вырвут с корнем кустарники, выследят и перебьют животных. Любые признаки здоровья и силы приводят такого демона в ярость, заставляя бросаться в ужасную атаку.

Особенности

☀ Похититель душ ♦ Аура 1

Если враг в ауре тратит исцеление, этот демон свободным действием совершает по нему стандартную рукопашную атаку с бонусом +5 к броскам атаки и урона.

ТОШНОТВОРНАЯ ВОНЬ

Порча Бездны окружает демонов подобно невидимому облаку, ослабляя любого подошедшего слишком близко врага. Демоны-контроллеры и солдаты любят этот талант за его способность защитить от рукопашных атак.

Особенности

☀ Тошнотворная вонь ♦ Аура 1

Все враги, начинающие свой ход в ауре, становятся замедленными до конца своего следующего хода.

УЖАС БЕЗДНЫ

Некоторые демоны настолько ужасны на вид, что рядом с ними могут находиться только самые непоколебимые искатели приключений. Существо с таким талантом может быть уродливым, вызывать отталкивающие видения или заполнять нечестивым шёпотом разум своих врагов. Демоны — артиллерия и контроллеры смогут хорошо использовать данный талант, чтобы удерживать атакующих на расстоянии, но он также подходит и для любых демонов, поражённых безумием Тариздуна или Дальнего Предела.

Малые действия

← Ужас Бездны (страх) ♦ На сцену

Атака: Ближняя вспышка 1 (все существа во вспышке); уровень + 3 против Воли
Попадание: Это существо толкает цель на 2 клетки.

ФИЗИЧЕСКАЯ НЕСТАБИЛЬНОСТЬ

Хаотическая природа позволяет некоторым демонам на короткое время исчезать из материального мира. Демон-соглядатай может использовать *физическую нестабильность* для того, чтобы покинуть уязвимую позицию. Налётчики применяют этот талант, чтобы прорваться сквозь врагов и препятствия, повысив эффективность своих основанных на движении атак.

Малые действия

Физическая нестабильность ♦ На сцену

Эффект: Это существо фазирется до конца своего хода.

ЭНЕРГИЯ БЕЗДНЫ

Демоны — опасные враги по многим причинам, но их непредсказуемость, пожалуй, самая их коварная черта. Демон может за одно мгновение выйти из рукопашной схватки, чтобы метнуть огненную стрелу и вернуться обратно, нанеся удар когтями и клыками. Демоны, обладающие данным талантом, могут впасть в безумный ритм, заставляя врагов врасплох шквалом внезапных атак.

Особенности

Энергия Бездны

У существа есть 1 единица действия.

Кампания: Возвышение Обиритов

Предел силы обиритов и природа их целей остаются тайной даже для других демонических повелителей. Мало кто из мудрецов изучал эти порождения древнего зла, ещё меньше тех, кто имеет хотя бы слабое представление о масштабах и содержании их замыслов. По слухам столь же древним как Бездна, возвышение обиритов будет означать конец мироздания.

Эта кампания показывает, как влияние обиритов отражается на долине Нентир (см. *Руководство Мастера*, стр. 206).

Героический этап: Появление бесконечной тьмы

Персонажи в начале героического этапа обычно имеют весьма слабое представление об обиритах. Кроме того, существам эпического этапа, казалось бы, должны быть малоинтересны дела отдельных областей мира, таких как долина Нентир. Но далеко идущие планы обиритов сотканы из тонких нитей, которые затронут все части мира до того, как наступит конец мироздания.

Обириты хотят захватить власть, разжигая войну между демоническими повелителями. От Бездны до улиц Фолкреста члены демонических культов вступают в открытый конфликт друг с другом. Искатели приключений могут проникнуть в цитадель культа Оркуса только для того, чтобы обнаружить там мародерствующих гноллов-приспешников Йенегу. Демонические культы раз за разом вступают в схватку, а страна балансирует на краю хаоса.

По мере того, как ситуация в долине Нентир ухудшается, по улицам начинают ходить пророки, а поклонение демоном нарастает, становясь серьёзной проблемой. Культы становятся всё более агрессивными в своих атаках и вербовке сторонников. Появляется всё больше падальщиков Бездны (стр. 102) и демонов резни (см. *Бестиарий*, стр. 54), а вскоре за ними последуют чудовища посылнее.

По мере того как растёт сила обиритов, их планы начинают сочетать агрессию с осторожным коварством. Разожжённый ими конфликт между последователями демонических повелителей позволяет им начать новую кампанию обмана. Их агенты среди смертных провоцируют открытую войну между культурами, распространяя ритуалы, которые используются для открытия всё большего количества демонических врат. Обириты ожидают, что демоны бесконечным потоком устремятся в мир, а пока их враги будут заняты, они смогут достичь своих самых тёмных целей.

В каждом приключении персонажи должны загонять обратно неистовых демонов, пресекать убийства, подавлять растущую власть культов и побеждать высших жрецов, призывающих демонов в мир. При достижении 10 уровня они столкнутся с величайшим вызовом — не допустить превращения всей долины Нентир в поле битвы демонов — настолько много порталов в Бездну открыли культы.

Этап совершенства: В Бездну и обратно

Персонажи могут остановить волну демонов в долине Нентир, но не в каждой цивилизованной области есть такие герои, способные её защитить. За пределами долины по-прежнему уйма демонов. Персонажи узнали, что за распространением секретных ритуалов, открывших огромное количество демонических врат, стоят агенты неизвестной силы, находящейся в Сигиле (см. *Руководство Мастера 2*, стр. 186). Искатели приключений направляются в Сигил, начиная раздел кампании, сочетающий уничтожение демонов с высоким уровнем скрытности и интриг.

Обириты завуалировали свои планы несколькими слоями лжи. Никто из вовлеченных в заговор по открытию ворот не знает больше того, что необходимо, самые главные слуги обиритов используют хитрую магию, обычную маскировку и клички, чтобы замести свои следы.

В начале этой части кампании искатели приключений выслеживают рааваста (см. *Справочник планов*, стр. 136) по имени Каррат. Кажется, именно он стоит за распространением ритуалов, но в это время в Сигиле его не видно. Собрав воедино все улики, ведущие к его логову, искатели приключений отправляются в путешествие через весь Сигил, чтобы найти Каррата и его союзников, и в конечном итоге обнаруживают крепость рааваста на Равнине тысячи порталов.

Персонажи должны взять штурмом крепость, перебить охрану и взять в плен рааваста. Когда они это сделают, окажется, что Каррат всего лишь один из десятков дубликатов — магических существ, созданных обиритами для непосредственного руководства операцией на местах. Персонажи должны выследить и убить оставшихся дубликатов, каждый из которых наделён обиритами различными талантами и способностями (см. «Темы демонических чудовищ» на стр. 20 для вдохновения).

В финальном акте кампании персонажи узнают, что последний из оставшихся Карратов исчез в Подземье. Чтобы его найти, им нужно проникнуть в город дреу. Там они становятся свидетелями ключевого момента планов обиритов: союз Бафомета, Демогоргона, Оркуса и множества более слабых демонических повелителей должен уничтожить Лолт и несколько других злых богов.

По замыслу обиритов это ослабит богов. Напрямую или манипулируя повелителями демонов, обириты подстраивают гибель в основном злых богов, поскольку добрые божества сдерживают вторжение демонов в мир. Тем не менее, когда добрые боги узнают про планы обиритов, они сами вмешиваются в конфликт в Бездне, так как уничтожение злых богов откроет дорогу ещё большему злу.

Когда искатели приключений пройдут этап совершенства, они привлекут внимание обиритов. В частности Пазузу будет ими просто очарован. Лорд обиритов под одной из своих многочисленных личин (см. «Секреты Пазузу» на стр. 133) предлагает им покровительство. Хотя персонажи пока этого не понимают, демонический повелитель планирует использовать их в роли пешек, если план обиритов потерпит крах, понимая, что ничто не может помешать богам уничтожить его самого и его род.

ЭПИЧЕСКИЙ ЭТАП: ПРОТИВ ОБИРИТОВ

В противоположность конспирации и секретам этапа совершенства эпический этап — это бесстрашное уничтожение самых мощных существ в игре D&D. Поскольку большинство обиритов сохранили свою личность в секрете, Мастер получает возможность раскрыть, кто из демонических повелителей является тайным членом Кворума Двенадцати.

ДЕМОНЫ В ВАШЕЙ КАМПАНИИ

Легко представить демонов как угрозу всему миру, поскольку они ею на самом деле и являются. Но в вашей собственной кампании они не обязаны быть угрозой вселенского масштаба. В жанре фэнтези демонов часто изображают как загадочных, страшных и опасных врагов, не являющихся угрозой такого уровня, как представлено в этой книге. Представленные здесь обириты и сюжет о Бездне не являются единственной возможной ролью демонов в вашей игре. Не думайте, что демоны — это та угроза, с которой в конечном итоге должны разбираться все искатели приключений, или что они единственная реальная опасность, с которой могут столкнуться герои на эпическом уровне.

С учетом сказанного данная книга была специально разработана, чтобы помочь заложить основу эпической кампании. Демонов, являющихся угрозой самой структуре мироздания, легко использовать в качестве злодеев, если вы хотите свести вместе богов, предтеч и прочих могущественных существ. С другой стороны, если вы хотите всего лишь наполнить подземелья выносливыми, загадочными и сильными врагами, которые будут прислуживать вашим злодеям и представлять собой лишь некоторую опасность персонажам, то вы легко сможете уменьшить угрозу, исходящую из Бездны. Возможно, для реализации планов обиритов должна пройти не одна тысяча лет, или в вашей кампании их вообще не существует. Как и всегда в D&D, роль и историю демонов в кампании определяет Мастер. Подумайте над предложенной кампанией и справочным материалом — это один из путей, которым вы можете пойти.

В заключительной части кампании искатели приключений должны привести армию в Бездну. Обириты стоят в шаге от триумфа, и только их уничтожение может спасти мироздание. Предтечи, боги и первородные духи должны отложить в сторону свои древние разногласия и объявить войну Бездне. В первой половине эпического этапа герои при помощи своих знаний и умений должны свести вместе эти разобщенные фракции.

В случае успеха будет создан Первый И Последний Союз, а персонажи станут во главе величайшей из когда-либо существовавших армий. Они возглавят вторжение в Бездну, выступая в качестве полевых командиров, борцов с самыми сильными демонами или убийц, нацеленных на ликвидацию главных военачальников сил зла.

Бои идут за каждый слой Бездны. Персонажи сталкиваются с множеством проблем. Демоны атакуют слабо защищенные области Астрального Моря и Стихийного Хаоса, заставляя многих богов и предтеч забыть про союз и отправиться на защиту своих домашних планов. Кроме того, поскольку демонические повелители, не являвшиеся частью заговора обиритов, сдались альянсу, те, кто остался, стали сильнее.

По мере завершения эпического этапа ситуация становится всё более отчаянной. Обириты убивают последнего из младших демонических повелителей и предъявляют претензии на Бездну, угрожая аннулировать все успехи альянса. В заключительном гамбите персонажи должны спуститься на дно Бездны, чтобы найти в её сердце осколок зла. Чтобы отвлечь внимание обиритов, Первый И Последний Союз идёт в самоубийственную атаку. Выжившие обириты узнают о планах героев.

Кампания завершается сражением между искателями приключений и обиритами. В случае победы персонажи могут провести ритуал изгнания осколка зла из мира, остановив бесконечный рост Бездны и уничтожив обиритов раз и навсегда. Запечатывание трещины может потребовать от искателей приключений самопожертвования или вечного заточения в пустоте ради гарантии изоляции осколка. С угрозой обиритов покончено, персонажи изменили Бездну и само мироздание в соответствии с собственными взглядами.

Ритуалы, позволяющие демоническим культам призывать демонов, — это длительный и сложный процесс. Глава культа должен обладать уникальным навыком, чтобы управлять мощью демонического ритуала, а также должна быть приготовлена соответствующая жертва. Кроме того ритуал не должен прерываться в течение длительного периода времени, пока он не наберёт необходимую силу.

Срыв демонического ритуала может стать хорошей основой для любого приключения. Искателям приключений могут поручить вернуть артефакт, похищенный культом для своих тёмных целей или любой ценой не допустить попадания древней книги ритуалов в чужие руки. Но, конечно, самый увлекательный способ сорвать ритуал призыва, это когда искатели приключений врываются в логово культа, находя привязанную к алтарю, находящуюся на волосок от смерти живую жертву. Подобная напряжённая сцена может включать в себя испытание навыков наподобие представленного здесь.

Это испытание написано не под персонажей какого-то определённого уровня. Вместо этого можно использовать уровень сложности проверки навыков из *Руководства Мастера 2*, стр. 80 или переработанные цифры из *Руководства Мастера*, доступные на сайте dndinsider.com.

РИТУАЛ ВЫЗОВА

Этот мощный ритуал позволяет заклинателю вызвать демона из глубин Бездны, установить с ним связь и предложить жертву в обмен на верность в течение определённого периода времени. Ритуал Вызова — основной инструмент любого демонолога, от захудалой волшебницы, вызывающей низкоуровневого демона, чтобы убить свою соперницу, до высокопоставленного жреца Оркуса, призывающего адские легионы, которые могут опустошить целое королевство.

Ритуал Вызова требует некоторого времени на переговоры между заклинателем и демоном, а на его полное завершение потребуется, как минимум, несколько часов в зависимости от силы демона и умений заклинателя. Ритуал проводит одно существо, используя стандартное действие в каждый свой ход. Самые сильные демоны требуют больше всего времени на связывание, обсуждение деталей договора, размера и характера жертвы. Зачастую всё это продолжается несколько дней. Самые умные демоны играют с неопытными заклинателями и спокойно ждут, зная, что любая ошибка в ритуале может позволить демону схватить заклинателя и утащить в Бездну.

ПРЕРЫВАНИЕ РИТУАЛА ВЫЗОВА

Это короткое испытание навыков подразумевается как часть большой боевой сцены. Пройдя через стражей и чудовищных прислужников демонического культа, искатели приключений должны попытаться помешать высокопоставленному жрецу призвать сильного демона к себе на службу.

Искатели приключений в этом испытании навыков за раунд могут получить только один успех. Как только ритуал будет прерван успешной проверкой навыка, дополнительные успехи уже не будут оказывать никакого эффекта. Группа не сможет получить следующий успех до конца следующего хода проводящего ритуал заклинателя.

Неудача в этом испытании навыков также проходит не совсем обычно. Более подробно об этом сказано ниже (см. «Провал»).

Уровень: Любой.

Сложность: 1 (требуется 4 успеха до 3 провалов).

Основные навыки: Атлетика, Магия, Религия.

Атлетика (средняя Сл с учётом уровня, стандартное действие): При проверке Атлетики персонаж пытается физически помешать заклинателю делать жесты, необходимые для завершения ритуала. Сложность проверки Атлетики равна Стойкости заклинателя. Ещё один персонаж действием помощи другому может оказать помощь в проведении проверки данного навыка.

Персонаж, осуществляющий проверку навыка или помогающий её проводить, должен быть смежным с заклинателем, проводящим ритуал.

Магия (сложная Сл с учётом уровня, стандартное действие): Персонаж пытается прервать ритуал, воздействуя на опасный поток магической энергии, посредством которой идёт общение между заклинателем и демоном. Ещё один персонаж может действием помощи другому оказать помощь в проведении проверки данного навыка.

Персонаж, осуществляющий проверку навыка или помогающий её проводить, должен находиться в пределах 2 клеток от проводящего ритуал заклинателя и иметь линии обзора и воздействия до заклинателя.

Религия (сложная Сл с учётом уровня, стандартное действие): Персонаж использует своё знание тёмного ритуала, чтобы противодействовать его магии. Ещё один персонаж может действием помощи другому оказать помощь в проведении проверки данного навыка.

Персонаж, осуществляющий проверку навыка или помогающий её проводить, должен находиться в пределах 2 клеток от проводящего ритуал заклинателя и иметь линии обзора и воздействия до заклинателя.

Вторичные навыки: Для ритуала Вызова обычно необходима жертва: ресидуум, реликвия, посвящённая добруму или законно-добруму богу, или разумное существо. Вторичные навыки для данного испытания зависят от конкретной обстановки, в которой проводится ритуал, но могут включать проверку Воровства или Силы.

Воровство (сложная Сл с учётом уровня, стандартное действие): Живое существо, предназначенное для жертвоприношения в рамках Ритуала Вызова, как правило, приковано или привязано к алтарю, готовое к пожиранию демоном после заключения сделки. Жертва может быть освобождена успешной проверкой Воровства. В дополнение к успеху в проводимом испытании навыков успешная проверка Воровства, освободившая жертву, даёт бонус +2 ко всем последующим проверкам основных навыков в этом испытании.

Воровство или Сила (средняя Сл с учётом уровня, стандартное действие): Ресидуум или реликвия, предназначенные для жертвоприношения, помещаются на алтарь поблизости от проводящего ритуал заклинателя. Магия ритуала защищает жертвенные объекты, препятствуя их перемещению до завершения ритуала. Совершив успешную проверку Воровства или Силы, искатели приключений физически разрывают защитные узы и убирают подношение с алтаря.

Совершив успешную проверку навыка, позволившую забрать подношение с алтаря, персонаж может переместить его на 10 или более клеток от заклинателя, чтобы получить бонус +2 ко всем последующим проверкам основных навыков в этом испытании.

Атака заклинателя: Нападение непосредственно на проводящего ритуал заклинателя может показаться самым простым способом закончить ритуал. Но наносить вред или убивать заклинателя до завершения ритуала весьма опасная затея. Каждый раз, когда ритуальный заклинатель получает урон, бросьте к20. Если выпало 19 и больше, появляется демон, бывший целью ритуала, и начинает безумствовать (см. «Особенность» ниже). Этот бросок получает бонус +2 за каждый полученный ранее заклинателем урон. Демон также появится, если в результате атаки заклинатель будет убит или потеряет сознание.

Можно помешать заклинателю завершить ритуал и более безопасным способом. Если заклинатель в свой ход не может потратить стандартное действие на продолжение ритуала, то каждая проверка основного навыка, сделанная в этом испытании до начала его следующего хода, получает бонус +4. Также для окончания ритуала могут быть использованы атаки, которые изумляют, ошеломляют ритуального заклинателя или делают его доминируемым, не причиняя ему урона.

Успех: Если персонажи заработают 4 успеха, ритуал прерван и не может быть начат заново. Заклинатель может свободно сражаться с группой, но демон возвращается обратно в Бездну.

Провал: В отличие от обычного испытания навыков, неудачная проверка основного навыка не учитывается при подсчёте общего результата. Вместо этого персонажи получают 1 провал в конце каждого хода заклинателя, если ему удалось потратить своё стандартное действие на продолжение ритуала, а персонажи не смогли заработать успех за время, прошедшее после предыдущего хода заклинателя.

Если персонажи потерпели неудачу в испытании навыков, ритуал считается завершённым. Все живые жертвы мгновенно погибают, появляется демон, готовый выполнять команды заклинателя.

Особенность: Если демон начинает буйствовать из-за того, что проводящий ритуал заклинатель атакован, потерял сознание или убит, то персонажи автоматически проваливают испытание навыков. Однако, поскольку демон не находится под контролем заклинателя, он с одинаково яростью атакует как искателей приключений, так и культистов.

ПОВЫШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Обстановка данного испытания навыков предполагает, что один или два персонажа сосредотачиваются на проверках, пока остальные сражаются с культистами или защищают своих товарищей. Сложность испытания навыков можно повысить одним или несколькими из предложенных далее способов, сделав его основной частью сцены.

Коллективное проведение ритуала: В дополнение к уже имеющимся охране и опасностям, защищающим ритуального заклинателя (см. «Совершенствование сцены» ниже), для повышения уровня сложности добавьте в сцену двух помощников заклинателя. Используйте миньонов, соответствующих культу и уровню испытания. Эти культисты будут помогать проводящему ритуал заклинателю своими песнопениями и молитвами, так что их убийство может ускорить прерывание ритуала.

Эти специальные миньоны не нападают. Наоборот, они уходят в глухую оборону (+2 ко всем защитам), а сами помогают ритуальному заклинателю малыми действиями. За каждую пару убитых культистов искатели приключений получают по одному успеху в испытании навыков.

Расширенное жертвоприношение: Для большей сложности испытания навыков замените один алтарь тремя или больше, находящимися в разных местах. Ритуальный заклинатель работает за одним из них, но на каждом алтаре лежит своя жертва, и для прерывания ритуала их всех надо освободить.

Успехи за раунд: Если сложность испытания увеличится до 3 и выше, позвольте персонажам получать по 2 успеха за раунд.

СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ СЦЕНЫ

Это испытание навыков задумано как часть боевой сцены или преодоления ловушек и опасностей. Если персонажи встретят одного ритуального заклинателя, то он станет для них лёгкой добычей, позволив достаточно быстро разрушить ритуал.

Чтобы свести на нет усилия ритуального заклинателя, персонажи должны находиться недалеко от него, а защитные барьеры могут замедлить их продвижение. Невысокие стены, обломки колонн, бассейны с горящим маслом или демонические ловушки и опасности (стр. 36) могут затруднить их путь к цели. Кроме того там должно быть достаточно стражи, чтобы помешать искателям приключений. В частности контроллеры, используя таланты вынужденного перемещения, могут держать персонажей на расстоянии от заклинателя, пока артиллерия будет их расстреливать.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ЛОВУШКИ И ОПАСНОСТИ

Когда в Войне Крови наступило мрачное перемирие, конфликт между дьяволами и демонами все больше и больше стал переноситься в мир смертных. Демонические культы очень стремятся распространять власть своих повелителей из Бездны по миру, их храмы и алтари быстро были осквернены тёмной магией.

В этом разделе представлены новые ловушки и опасности, которые можно использовать при создании сцен с демонами, а также описаны характерные особенности храмов и святилищ распространённых демонических культов.

СТОЛПЫ ХАОСА

Внутри многих демонических храмов есть колоннады с вырезанными на них изображениями их повелителей из Бездны. Магия этих колонн создаёт мощную преграду на пути любого, кто попытается нанести вред храму.

Столпы хаоса Ловушка	Препятствие 4 уровня Опыт 175
<i>Колонны, расположенные по периметру комнаты, покрыты злобными демоническими лицами. Когда вы проходите мимо, кажется, что их глаза следят за вами.</i>	
Ловушка: Планарная энергия, наполняющая столпы, швыряет жертв по всей комнате. Ловушка состоит из 6 колонн, каждая из которых занимает 1 клетку.	
Внимательность Чтобы обнаружить колонны, нет необходимости делать проверку Внимательности.	
Дополнительный навык: Магия	
♦ Сл 12: Эти колонны наполнены планарной энергией Бездны. ♦ Сл 17: Столпы хаоса искривляют пространство вокруг себя. Демоны могут использовать их силу для телепортации, но другие существа проходят через поля телепортации случайным образом.	
Триггер Столп атакует всех недемонов, начинающих ход в смежных клетках.	
Атака	
Провоцированное действие	Ближняя вспышка 1 с центром в клетке со столпом, смежным с существом, вызвавшим срабатывание
Цель: Существо, вызвавшее срабатывание Атака: +7 против Стойкости	
Попадание: Цель телепортируется в одну из свободных клеток, смежных с другим столпом из этой ловушки, которая определяется случайным образом.	
Особенность: Действием движения демон, смежный со столпом хаоса, может телепортироваться в любое свободное видимое пространство, смежное с другим столпом.	
Противодействие	
♦ Персонаж, смежный со столпом, может действием движения совершить проверку Магии со Сл 17, чтобы получить контроль над телепортационным полем ловушки. В случае успеха персонаж может телепортироваться в любое видимое свободное пространство, смежное с другим столпом. ♦ Персонаж может атаковать ловушку, чтобы её уничтожить (КД 5, Реакция 5, Стойкость 10, 30 хитов). Разрушение всех столпов делает ловушку неопасной.	

ИДОЛ С ЛИЦОМ ДЕМОНА

При описании логовищ культов часто встречаются злобно смотрящие лица демонических повелителей или других более слабых существ из Бездны. Однако эти резные идолы – больше чем декорация. Высшие жрецы культа, проведя особые ритуалы, могут видеть глазами идола, что обеспечивает им возможность внимательно следить за отдалёнными частями храма. Кроме того, присутствие врагов пробуждает магию Бездны: лицо демона оживает и начинает кричать нечестивые проклятия, чтобы сломить волю злоумышленников.

Идол с лицом демона Охранник	Охранник 6 уровня Опыт 250
<i>В каменной стене этого храма вырезано злобное лицо демона.</i>	
Ловушка: Лицо демона на стене или колонне занимает площадь 1 клетки. Оно обеспечивает наблюдение за врагами в зоне видимости и помогает слугам их хозяина из Бездны в бою.	
Внимательность Чтобы обнаружить идола, нет необходимости делать проверку Внимательности.	
Дополнительный навык: Магия (только тренированный)	
♦ Сл 12: Идол магический, реагирует на появление любого существа. ♦ Сл 17: Глазами идола за проходящими наблюдает другое существо.	
Инициатива +5	
Триггер Ловушка активируется и совершает проверку инициативы, когда враг появляется в пределах 5 клеток от неё, совершает неудачную проверку Воровства или атакует идола (см. ниже). Когда идол активируется, связанному с ним существу становится известно о присутствии всех существ, находящихся в пределах 5 клеток от идола.	
Атака	
Стандартное действие	Ближняя волна 5
Цель: Все враги в волне Атака: +10 против Воли Попадание: Идол толкает цель на 4 клетки. Если цель заканчивает это своё движение рядом с союзником идола, этот союзник может совершить стандартную рукопашную атаку по цели спровоцированным действием.	
Особенность: Ловушка рассматривает всех недемонов, не являющихся членами культа демона идола, в качестве врагов. Она считает всех членов культа и их союзников своими союзниками.	
Противодействие	
♦ Совершив проверку Скрытности со Сл 17, персонаж может пройти в пределах 5 клеток от идола, не активируя ловушку и не предупреждая связанное с ним существо. ♦ Персонаж, смежный с идолом, может стандартным действием совершить проверку Воровства со Сл 17, чтобы отключить ловушку до начала своего следующего хода. Три успешных проверки Воровства уничтожают ловушку. Если ловушка ещё не была активирована, то неудачная проверка Воровства её активирует (как описано выше). ♦ Персонаж может атаковать идола (КД 22, Реакция 22, Стойкость 21, 21 хит). Это действие активирует ловушку (как описано выше). Уничтожение идола делает его неопасным.	

АЛТАРЬ БОЛИ

Там, где власть Бездны сильна как нигде в мире, она выворачивает и искажает саму сущность жизни. В таких местах в центре алтаря боли совершаются чудовищные деяния для вящей славы демонических повелителей. Это простая плита из чёрного камня, постоянно в пятнах крови и с отметинами от жертвенных ножей. Здесь собираются поклоняющиеся демоническим повелителям, чтобы проводить под защитой тёмной силы алтаря свои жестокие ритуалы.

Алтарь боли

Разрушитель 7 уровня

Опасность

Опыт 300

Этот грубый алтарь вырезан из чёрного камня, его поверхность и земля вокруг него покрыта тёмными пятнами крови бесчисленных жертв.

Опасность: Алтарь занимает две смежных клетки. Он пропитан силой Бездны, смертельной для существ, выступающих против неё.

Внимательность

Чтобы обнаружить алтарь, нет необходимости делать проверку Внимательности.

Дополнительный навык: Религия

- ◆ Сл 14: Присутствие рядом с чёрным алтарём подавляет тех, кто не поклоняется силе Бездны.
- ◆ Сл 19: Алтарь наносит урон врагам, сражающимся в пределах досягаемости его силы.

Триггер

Алтарь активируется, когда смежное с ним или лежащее на нём существо, не являющееся демоном, получает урон.

Атака

Немедленный ответ

Ближняя вспышка 3

Цель: Все враги во вспышке

Атака: +10 против Стойкости

Попадание: Урон 2к6+5.

Особенность: Опасность рассматривает всех недемонов, не являющихся членами культа демона, которому посвящён алтарь, в качестве врагов. Она считает всех членов культа и их союзников своими союзниками. Алтарь блокирует движение, но существо может запрыгнуть на него, совершив проверку Атлетики со Сл 10.

Противодействие

- ◆ Смежный с алтарём персонаж может освятить его, совершив стандартным действием проверку Религии со Сл 19. В случае успеха алтарь совершает атаку (как описано выше) по своим союзникам, а не по врагам. Алтарь не может снова атаковать до окончания хода этого персонажа. После трёх успешных проверок Религии алтарь разрушается.
- ◆ Персонаж может атаковать алтарь (КД 5, Реакция 5, Стойкость 10, 40 хитов). Уничтожение алтаря делает его неопасным.

ЗЕРКАЛО СУМАСШЕСТВИЯ

В то время как на протяжении многих лет демонические культы процветают, разложение проникает из Бездны в мир природы. Оно создаёт окно в тот мир, выступающее в качестве ловушки для существ, вторгшихся в демонические храмы и святилища.

Зеркало сумасшествия

Разрушитель 8 уровня

Ловушка

Опыт 350

Участок стены отполирован до зеркального блеска. Странные цвета на его поверхности сливаются в страшную, злобно смотрящую фигуру.

Ловушка: Зеркало сумасшествия занимает на стене 2 клетки в ширину. Тот, кто слишком долго задерживается рядом с ловушкой, теряет сознание.

Внимательность

Чтобы обнаружить зеркало сумасшествия нет необходимости делать проверку Внимательности.

Дополнительный навык: Магия или Религия

- ◆ Сл 14: Эта зеркальная стена — окно в Бездну. Любый, кто в него посмотрит, рискует сойти с ума.
- ◆ Сл 19: В случае повреждения зеркала сумасшествия, заключённая в нём энергия вырвется на волю.

Инициатива +6

Триггер

Ловушка активируется и совершает проверку инициативы, когда в пределах 5 клеток от неё появляется враг.

Атака

Стандартное действие

Ближняя волна 5

Цель: Все враги в волне

Атака: +12 против Воли

Попадание: Цель становится изумлённой и обездвиженной (спасение оканчивает). *Первый проваленный сбросок:* Вместо этого цель становится доминируемой (спасение оканчивает).

Промех: Цель становится изумлённой до конца своего следующего хода.

Особенность: Ловушка рассматривает всех недемонов, не являющихся членами культа демона зеркала, в качестве врагов. Она считает всех членов культа и их союзников своими союзниками.

Противодействие

- ◆ Смежный с ловушкой персонаж, совершив малым действием проверку Воровства, Магии или Религии со Сл 19, может воспрепятствовать атаке зеркала. Каждая успешная проверка навыка налагает штраф –2 к броскам атаки ловушки. После трёх успешных проверок зеркало сумасшествия полностью отключается.
- ◆ Персонаж может атаковать зеркало (КД 5, Реакция 5, Стойкость 10, 40 хитов). Всякий раз, когда по ловушке попадает атака, все существа в пределах 5 клеток от неё получают урон психической энергией 5. Уничтожение зеркала делает его неопасным.

АЛТАРЬ ПАЗУЗУ

Демонический повелитель Пазузу наслаждается, когда здравомыслящие люди переходят на сторону зла. Его алтари оказывают мрачное воздействие на существ, достаточно глупых, чтобы вторгнуться на территорию его храмов.

Алтарь Пазузу Ловушка	Соглядатай 11 уровня Опыт 600
<i>Это прекрасен сделанный алтарь, покрытый блестящим золотом и украшенный превосходно обработанными драгоценными камнями. Его сверкающая поверхность мерцает, приветствуя ваше появление.</i>	
Ловушка: Алтарь располагается в 2 смежных клетках и атакует любого, осмелившегося подойти слишком близко.	
Внимательность	
♦ Сл 10: Богатое убранство алтаря на самом деле сделано из дешёвых стекляшек и тончайшего слоя низкокачественной позолоты.	
Дополнительный навык: Магия или Религия	
♦ Сл 16: Алтарь — это магическая ловушка, предназначенная для совращения тех, кто подойдёт к нему слишком близко.	
♦ Сл 21: Этот алтарь — инструмент повелителя демонов Пазузу, известного своим вероломством и любовью к совращению невинных. Говорят, его магия стравливает друзей, толкая добрых людей на проклятый путь.	
Инициатива +6	
Триггер	
Ловушка активируется и совершает проверку инициативы, когда враг появляется в пределах 3 клеток от неё.	
Атака	
Стандартное действие	Ближняя вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке	
Атака: +14 против Воли	
Попадание: Цель обуревают желание что-нибудь своровать с алтаря (спасение оканчивает). Пока длится этот эффект, цель должна каждый свой ход тратить стандартное действие на выковыривание бесполезных стекляшек из алтаря. Если это не получается, то цель в конце своего хода получает урон психической энергией 10.	
Особенность: Ловушка рассматривает всех недемонов, не являющихся членами культа Пазузу, в качестве врагов. Она считает всех членов культа и их союзников своими союзниками.	
Противодействие	
♦ Персонаж, смежный с существом, попавшим под влияние алтаря, совершив стандартным действием проверку Религии со Сл 21, может прекратить действие эффекта.	
♦ Персонаж может атаковать алтарь (КД 5, Реакция 5, Стойкость 10, 40 хитов). Уничтожение алтаря делает его неопасным.	

САД ГНИЛИ

Будучи Господой разложения, Зугтмой обладает властью над грибами, плесенью и прочими организмами, обитающими в гнили и отбросах. Такие заросли, посвящённые Зугтмой, известные как сады гнили, произрастают внутри её храмов и вокруг оплотов её последователей. Сады используются не только для защиты, но и в качестве места для жертвоприношений. Последователи Зугтмой закапывают своих жертв живьём, тем самым обрекая их на медленную мучительную трансформацию, пока грибы и плесень их полностью не поглотят. Впоследствии эти жертвы превратятся в отпрысков Зугтмой (стр. 142).

Культисты Зугтмой закапывают в садах гнили нежить или подчинённых демонов в качестве стражников. Такие существа, пока закопаны, получают бонус +5 к проверкам Скрытности. Действием движения они могут выбраться из земли и встать.

Сад гнили Опасность	Препятствие 15 уровня Опыт 1 200
<i>Заросли грибов высотой в три метра пронизаны дымкой болезнетворного тумана.</i>	
Опасность: Ядовитая дымка сада гнили смертельна для вошедших в неё существ. Сад занимает участок 5 на 5 клеток и является труднопроходимой местностью.	
Внимательность	
Чтобы обнаружить сад гнили нет необходимости делать проверку Внимательности.	
Дополнительный навык: Природа	
♦ Сл 18: Растения и грибы в саду несут на себе след Бездны. Дымка, наполняющая сад — это движущееся облако спор.	
♦ Сл 23: Пронизывающая сад сила Бездны позволяет безопасно скрываться в ней демонам и нежити. Только огонь может выжечь эту заразу.	
Триггер	
Сад атакует, когда существо входит в зону или начинает в ней свой ход.	
Атака	
Провоцированное действие	Ближняя вспышка 1 с центром на существе, вызвавшем срабатывание
Цель: Все враги во вспышке	
Атака: +18 против Стойкости	
Попадание: Урон ядом 2к6 + 8, и цель не может видеть дальше 3 клеток (спасение оканчивает).	
Особенность: Опасность рассматривает всех недемонов, не являющихся членами культа Зугтмой, в качестве врагов. Она считает всех членов культа и их союзников своими союзниками.	
Противодействие	
♦ Совершив малым действием проверку Внимательности или Природы со Сл 23, персонаж может найти безопасный путь через сад. В случае успеха персонаж может спокойно пересечь весь опасный участок (при условии, что его скорость позволяет это сделать). В конце своего хода существо становится объектом описанной выше атаки, даже если оно покинуло область опасности.	
♦ Сад гнили можно уничтожить. Каждая клетка сада имеет следующие характеристики: КД 22, Реакция 22, Стойкость 21, 50 хитов. Грибы и плесень обладают иммунитетом ко всем видам урона кроме огня.	

ДЕМОНИЧЕСКИЙ ГОБЕЛЕН

Самые омерзительные демонические культы живьём снимают кожу со своих жертв, а затем придают ей демоническую сущность. Культисты вешают эти демонические гобелены в дверях и коридорах своих храмов, устраивая тем самым ловушки, которые могут схватить и уничтожить злоумышленников.

Демонический гобелен Ловушка	Охранник 19 уровня Опыт 2 400
<i>Висящий на стене гобелен шит из окровавленной кожи.</i>	
Ловушка: Демонический гобелен занимает 2 клетки на стене или в дверном проёме. Он извивается как живой, пытаясь схватить врагов в пределах досягаемости.	
Внимательность	
♦ Сл 22: Гобелен немного колыхается, хотя позади него ничего не видно.	

Дополнительный навык: Магия
♦ Сл 27: Этот гадкий гобелен сшит из кожи жертв и оживлён магией Бездны.
Триггер
Гобелен атакует, когда враг начинает свой ход смежным с ним или пытается пройти через него.
Атака
Провоцированное действие Рукопашный 1
Цель: Существо, вызвавшее срабатывание
Атака: +22 против Реакции
Попадание: Урон 2к8 + 5, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
Особенность: Ловушка рассматривает всех не демонов, не являющихся членами культа, в качестве врагов. Она считает всех членов культа и их союзников своими союзниками.
В опущенном состоянии гобелен блокирует линии обзора и воздействия и считается труднопроходимой местностью. Гобелен можно поднять или опустить стандартным действием. Даже будучи поднятым, гобелен всё ещё может атаковать.
При атаке гобелен испускает вопль, предупреждающий всех, кто находится неподалёку.
Противодействие
♦ Персонаж, смежный с существом, обездвиженным гобеленом, может попытаться его освободить, совершив действием движения проверку Атлетики со Сл 27. При этом обездвиживающий эффект прекращает своё действие.
♦ Персонаж может атаковать гобелен (КД 22, Реакция 22, Стойкость 21, 50 хитов). Уничтожение гобелена делает его неопасным.

Монолит бойни

Вырезанный из скалы, добытой в глубинных слоях Бездны, этот монолит пульсирует необузданным злом. Монолиты бойни обычно располагаются в храмах Бездны и могущественных центрах поклонения демонам на различных планах, вводя потенциальных злоумышленников в состояние бессмысленного безумия.

Монолит бойни Ловушка	Разрушитель 23 уровня Опыт 5 100
<i>Вертикальная плита из чёрного камня окутана кроваво-красной дымкой.</i>	
Ловушка: Монолит бойни омрачает разум подошедших к нему существ, заставляя их набрасываться на своих союзников. Монолит занимает участок 2 на 2 клетки и является заслоняющей местностью.	
Внимательность	
Чтобы обнаружить монолит нет необходимости делать проверку Внимательности.	
Дополнительный навык: Магия	
♦ Сл 24: Монолит выступает каналом, проводящим необузданную сущность Бездны. Он излучает зло и может подавлять чувства подошедших слишком близко существ.	
♦ Сл 29: Монолит доминирует над подошедшими слишком близко существами, заставляя их атаковать своих союзников.	
Инициатива +8	
Триггер	
Ловушка активируется и совершает проверку инициативы, когда в пределах 10 клеток от неё появляется любое существо.	
Атака	

Стандартное действие	Ближняя вспышка 3 с монолитом в центре
Цель: Все существа во вспышке	
Атака: +27 против Воли	
Попадание: Цель перемещается на расстояние, равное своей скорости, и совершает стандартную атаку по ближайшему существу. Если цель может атаковать в броске ближайшее существо, то она это сделает. Если цель не может атаковать, то она совершает двойное действие движения по направлению к ближайшему существу.	
Промак: Урон психической энергией 15, и монолит толкает цель на 2 клетки.	
Противодействие	
♦ Персонаж, смежный с монолитом, может стандартным действием совершить проверку Воровства, Магии или Религии со Сл 29, чтобы помешать атаке монолита. В случае успеха монолит получает штраф –2 к следующему броску атаки, а его промахи не приводит ни к каким эффектам. Три успешных проверки полностью обездвиживают монолит.	

Гиблое поле

В зонах, называемых исследователями «гиблыми полями», местность наполняет проклятая сущность Бездны. Здесь разверзается земля и появляются кричащие пасти, атакуя тела и разум неосторожных путников. Чаще всего такое можно встретить недалеко от могущественных святынь, демонических храмов и тайных мест с реликвиями Бездны.

Гиблое поле Опасность	Разрушитель 30 уровня Опыт 19 000
<i>Земля вздымается как живое существо. Из скал появляется множество кричащих пастей, выпускающих кислотные облака.</i>	
Опасность: Эта опасность находится на участке 5 на 5 клеток и является труднопроходимой местностью.	
Внимательность	
Чтобы обнаружить гиблое поле нет необходимости делать проверку Внимательности.	
Дополнительный навык: Магия	
♦ Сл 28: Эта опасность — гиблое поле. Говорят, что это сущность Бездны, принявшая физическую форму.	
♦ Сл 33: Пасти гиблого поля выпускают облака едкой кислоты, освобождая первородные крики, поражающие разум жертвы.	
Инициатива +6	
Триггер	
Ловушка активируется и совершает бросок инициативы, когда в пределах 5 клеток от неё появляется любое существо.	
Атака	
Стандартное действие	Рукопашный
Цель: Все существа в зоне	
Атака: +33 против Воли	
Попадание: Урон психической энергией 4к10 + 4, и гиблое поле притягивает цель на 3 клетки ближе к своему центру.	
Промак: Гиблое поле притягивает цель на 3 клетки ближе к своему центру.	
Особенность: Любое существо, вошедшее в гиблое поле или начавшее в нём свой ход, получает урон кислотой 15.	
Противодействие	
♦ Персонаж, находящийся на гиблом поле, может совершить проверку Магии со Сл 33, чтобы минимизировать атаку поля. В случае успеха следующая атака поля получает штраф –5 к броску атаки, а урон кислотой снижается до 10. Три успешных проверки Магии усыпляют поле. Спящее поле остаётся труднопроходимой местностью, но не может быть активировано в течение 24 часов.	