

Извлеченная Аркана: Дьявольские вариации

Этот документ познакомит вас с новыми игровыми возможностями тифлингов, дьявольскими культами и демоническими дарами.

Материал для тестирования

Этот материал создан для тестирования, а также для того, чтобы разжечь ваше воображение. Все представленные игровые механики находятся в стадии наброска, который можно использовать в ваших компаниях, однако им требуется тщательная проверка и редактирование. Они не являются официальной частью игры и не могут быть использованы в Лиге Приключенцев D&D.

Если мы решим сделать этот материал официальным, то только после ваших отзывов он может появиться в книгах по D&D.

Виды тифлингов

Если ваш Мастер позволит, то вы можете создать тифлинга, который имеет связь непосредственно с одним из владык Девяти Кругов Ада.

Особенности тифлингов

Если у вашего тифлинга есть подраса, то вы можете выбрать из предложенных вариантов ниже. Каждый из них связан демонической связью с одной из семей тифлингов.

Особенности тифлингов, представленные ниже, заменяют Увеличение характеристик и Дьявольское наследие тифлингов из Книги Игрока. Есть только одно исключение — тифлинги, связанные с Асмодеем. Эти тифлинги используют особенности из Книги Игрока.

Асмодей

Тифлинги, связанные с Нессусом, повелевают силами огня и тьмы, обладая более острым умом в качестве преимущества от связи с Асмодеем. Такие тифлинги используют Увеличение характеристик и Дьявольское наследие из Книги Игрока.

Баалзебул

Разрушающееся царство Маладомини управляется Баалзебулом, который известен тем, что оскверняет любого обладателя даже самого маленького греха до жестокого осуждения. Тифлинги, связанные с этим Кругом, могут осквернять противников как ментально, так и физически.

Увеличение характеристик: Ваша Харизма увеличена на 2, а Интеллект увеличен на 1.

Наследие Маладомини: Вы знаете заговор чудотворство. Когда вы достигнете 3 уровня, вы сможете использовать луч болезни как заклинание 2

уровня один раз благодаря этой особенности до следующего продолжительного отдыха. Когда вы достигнете 5 уровня, то сможете использовать корону безумия один раз благодаря этой особенности до следующего продолжительного отдыха. Харизма будет вашей характеристикой для этих заклинаний.

Диспатер

Великий город Дис занимает практически весь второй Круг. Это место, где секреты не являются тайной и могут быть проданы тому, кто больше за них заплатит. Тифлинги Диспатера являются первоклассными шпионами и диверсантами.

Увеличение характеристик: Ваша Харизма увеличена на 2, а Ловкость увеличена на 1.

Наследие Диса: Вы знаете заговор чудотворство. Когда вы достигнете 3 уровня, вы сможете использовать маскировку один раз благодаря этой особенности до следующего продолжительного отдыха. Когда вы достигнете 5 уровня, то сможете использовать невидимость один раз благодаря этой особенности до следующего продолжительного отдыха. Харизма будет вашей характеристикой для этих заклинаний.

Фиэрна

Мастер манипуляций Фиэрна делится своими навыками убеждения с тифлингами.

Увеличение характеристик: Ваша Харизма увеличена на 2, а Мудрость увеличена на 1.

Наследие Флегетоса: Вы знаете заговор дружба. Когда вы достигнете 3 уровня, вы сможете использовать очарование личности один раз благодаря этой особенности до следующего продолжительного отдыха. Когда вы достигнете 5 уровня, то сможете использовать внушение один раз благодаря этой особенности до следующего продолжительного отдыха. Харизма будет вашей характеристикой для этих заклинаний.

Глация

Глация, главный руководитель преступного мира всех Девяти Кругов Ада, дарует тифлингам частичку своей магии для совершения удачных грабежей.

Увеличение характеристик: Ваша Харизма увеличена на 2, а Ловкость увеличена на 1.

Наследие Малбола: Вы знаете заговор малая иллюзия. Когда вы достигнете 3 уровня, вы сможете использовать маскировку один раз благодаря этой особенности до следующего продолжительного отдыха. Когда вы достигнете 5 уровня, то сможете использовать невидимость один раз благодаря этой особенности до следующего продолжительного

отдыха. Харизма будет вашей характеристикой для этих заклинаний.

Левистус

Правителем ледяного царства Стигии является Левистус, архидьявол, известный благодаря своим сделкам с теми, кого настигла неизбежная гибель.

Увеличение характеристик: Ваша Харизма увеличена на 2, а Телосложение увеличено на 1.

Наследие Стигии: Вы знаете заговор луч холода. Когда вы достигнете 3 уровня, вы сможете использовать Доспех Агатиса как заклинание 2 уровня один раз благодаря этой особенности до следующего продолжительного отдыха. Когда вы достигнете 5 уровня, то сможете использовать тьма один раз благодаря этой особенности до следующего продолжительного отдыха. Харизма будет вашей характеристикой для этих заклинаний.

Маммон

Упрямый скряга Маммон любит монеты больше, чем что-либо еще. Тифлинги, связанные с ним, обладают способностью наживать и хранить богатство.

Увеличение характеристик: Ваша Харизма увеличена на 2, а Интеллект увеличен на 1.

Наследие Минаурис: Вы знаете заговор магическая рука. Когда вы достигнете 3 уровня, вы сможете использовать Тензеров парящий диск один раз благодаря этой особенности до следующего короткого или продолжительного отдыха. Когда вы достигнете 5 уровня, то сможете использовать волшебный замок один раз благодаря этой особенности до следующего продолжительного отдыха. Харизма будет вашей характеристикой для этих заклинаний.

Мефистофель

В покрытом льдом царстве Кании Мефистофель предлагает магическую силу всем, кто попросит его. Тифлинги, связанные с этим местом, получают навык владения некоторыми заклинаниями.

Увеличение характеристик: Ваша Харизма увеличена на 2, а Интеллект увеличен на 1.

Наследие Кании: Вы знаете заговор магическая рука. Когда вы достигнете 3 уровня, вы сможете использовать волшебная стрела в качестве заклинания 2 уровня один раз благодаря этой особенности до следующего короткого или продолжительного отдыха. Когда вы достигнете 5 уровня, то сможете использовать паутина один раз благодаря этой особенности до следующего продолжительного отдыха. Харизма будет вашей характеристикой для этих заклинаний.

Заризель

Тифлинги, связанные кровью с Заризелью, сильнее, чем обычные представители своего рода. Они также получают магические способности, которые помогают им в бою.

Увеличение характеристик: Ваша Харизма увеличена на 2, а Сила увеличена на 1.

Наследие Авернуса: Вы знаете заговор чудотворство. Когда вы достигнете 3 уровня, вы сможете использовать палящая кара в качестве заклинания 2 уровня один раз благодаря этой особенности до следующего короткого или продолжительного отдыха. Когда вы достигнете 5 уровня, то сможете использовать клеймящая кара один раз благодаря этой особенности до следующего продолжительного отдыха. Харизма будет вашей характеристикой для этих заклинаний.

Культы дьяволопоклонников

Культы, посвященные inferнальным существам, являются врагами искателей приключений во всей мультивселенной D&D. Этот раздел расскажет Мастеру, как можно создать членов культа, поклоняющихся существам с Девяти Кругов Ада.

Каждый архидьявол привлекает определенный тип личности, основанный на дарах, которые может подарить дьявол. В представленных ниже описаниях культов взяты названия NPC из Бестиария, которые могут стать представителями определенного культа, чтобы помочь вам представить этих людей.

В каждом описании вы также найдете список заклинаний, свойственных конкретному культу. Если культисты могут использовать заклинания, вы можете заменить любое заклинание на приведенное в списках ниже до тех пор, пока старое и новое заклинание обладают одним и тем же уровнем заклинания.

Зачем дьяволам нужны культы?

Несмотря на всю их мощь, дьяволы заперты в Девяти Кругах Ада. Пока другие планарные существа используют магию для перемещения между планами, дьяволам потребуется либо портал, через который они могут пройти, либо непосредственный призыв каким-то существом из другого плана. Их желание мало зависит от того, куда они могут попасть.

Именно из-за таких ограничений дьяволы предпочитают работать через культы на Материальном плане. Культы обычно состоят из простого народа, который провел ритуал для связи с дьяволом и заложил свою душу в обмен на силу. Лорды Девяти Кругов Ада увлечены обменом душ на силу, которую они могут даровать только после одобрения Асмодея.

Культ Асмодея

Асмодей требует преданности от всех культистов, кто получил силу и покровительство любого дьявола Девяти Кругов Ада. Его культ стоит выше всех остальных культов.

Любой NPC, курирующий культом дьяволопоклонников, должен признать силу Асмодея. Самые умелые и достойные представители его культа получают особенность Требование Нессуса.

Требование Нессуса: В начале каждого хода этого существа, оно может выбрать любое другое союзное существо в радиусе 30 футов. Выбранное существо теряет 10 очков здоровья, а первое существо получает такое же количество здоровья. Если существо недееспособно, то эффект не срабатывает. В этом случае целью становится любой союзник в радиусе 30 футов.

Культ Баалзебула

Цели: Восстановить честь и уважение ценою тех, кто посрамил ее;

Обычный культист: Любой грешный NPC или монстр;

Особенности выбора заклинаний: Малая иллюзия (заговор), маскировка (1 уровень), воображаемая сила (2 уровень), образ (3 уровень).

Баалзебул в основном выбирает не группы, а личности. Он дарует надежду тем, чьи неудачи вынудили их искать искупления.

Баалзебул иногда увеличивает Харизму тем, кто поклоняется ему. Он также делится даром, Путь Баалзебула, которое позволяет культистам выглядеть хорошо тогда, когда союзник терпит неудачу.

Путь Баалзебула: В свой ход бонусным действием это существо может выбрать своего союзника, которого оно может видеть, в радиусе 30 футов. До начала следующего хода этого существа оно получает преимущество в совершении проверок характеристик и бросков атаки, а выбранный союзник получает помеху по проверке характеристик, броскам атаки и спасброскам.

Культ Диспатера

Цели: Полученная сила и ее применение держаться в тайне, влияние оказывается через шантаж, а контроль организаций — через знания их слабостей и пороков;

Обычный культист: Прислужник, разбойник, капитан разбойников, фанатик культа, культист, маг, дворянин, шпион;

Особенности выбора заклинаний: Указание (заговор), опознание (1 уровень), видение невидимого (2 уровень), подсматривание (3 уровень).

Диспатер торгует секретами, предлагая из взамен на душу существа. Его культ в основном обменивает

секреты на другую информацию. Они часто организуют заговоры по свержению действующего правительства или главы религиозных общин.

Перебежчики свежеватели разума иногда заключают договоры с Диспатером в попытке найти секреты, которые помогут им избавиться от контроля Старшего Мозга.

Обычные культисты могут получить особенность — Инфернальная проникаемость, а их лидеры — Раздражающий побег.

Инфернальная проникаемость (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха): В качестве бонусного действия это существо получает преимущество ко всем проверкам характеристик и броскам атаки до конца текущего хода.

Раздражающий побег (1 раз в день): В качестве реакции, когда это существо получает урон, он снижается до 0, а само существо телепортируется на незанятое пространство на расстоянии 60 футов.

Культ Фиэрна

Цели: Контроль эмоций других, желание сделать их своими марионетками;

Обычный культист: Прислужник, архимаг, капитан разбойников, фанатик культа, культист, рыцарь, дворянин, священник, шпион;

Особенности выбора заклинаний: Дружба (заговор), очарование личности (1 уровень), внушение (2 уровень), гипнотический узор (3 уровень).

Фиэрна — мастерский манипулятор. Смертные, желающие ответной любви, или те, кто желает стать во главе какого-то культа, становятся целью ее договора.

Фиэрна делится дарами, которые помогают культистам манипулировать эмоциями. Они получают увеличенную Харизму, а также навыки Убеждение и Запугивание. К тому же культисты могут получить Инфернальную преданность, а лидеры — Преданность за гранью смерти.

Инфернальная преданность: Это существо имеет преимущество на всех Спасбросках до тех пор, пока в радиусе 30 футов от нее есть существо, которое оно может видеть и которое обладает Преданностью за гранью смерти.

Преданность за гранью смерти (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха): В качестве реакции, если здоровье союзного существа, которое можно увидеть, уменьшается до 0, здоровье этого существа падает до 1. Оно также получает временное здоровье, равное показателю Харизмы + половины кубов здоровья этого существа.

Культ Гериона

Цели: Физическое превосходство, доминирование над другими через силу, уничтожение всех, кто противостоит;

Обычный культист: Разбойник, капитан разбойников, берсерк, фанатик культа, культист, гладиатор, головорез, воитель племени, ветеран;

Особенности выбора заклинаний: Дубинка (заговор), гневная кара (1 уровень), улучшение характеристик (2 уровень), аура живучести (3 уровень).

Несмотря на то, что Герион был свергнут, он все еще обладает возможностью заключать сделки. Он уделяет особое внимание тем, кто жаждет безумной силы. Любые монстры, жадные до битвы — к примеру, орки, огры и тролли — могут быть частью культа Гериона.

Культисты Гериона часть объединяются в боевые компании или банды, доказывая свою силу через победу над другими в бою и забирая любую награду, которую они захотят.

Герион дарует увеличенную Силу и Телосложение. К тому же, культисты могут получить Сокрушающий удар, а их лидеры — Неукротимую силу.

Сокрушающий удар (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха): В качестве бонусного действия существо получает бонус к броску урона при следующей атаке ближнего боя. Этот бонус равен модификатору Силы (минимум 1).

Неукротимая сила (перезаряжается 5-6): В качестве реакции, когда это существо получает урон, оно может бросить d10 и снизить входящий урон на выпавшее значение.

Культ Гласии

Цели: обернуть систему против самой себя, получение не только абсолютной силы, но и той, что дарована культурой или законом по праву;

Обычный культист: Разбойник, капитан разбойников, фанатик культа, культист, рыцарь, дворянин, шпион, головорез;

Особенности выбора заклинаний: Дружба (заговор), очарование личности (1 уровень), невидимость (2 уровень), ускорение (3 уровень).

Являясь экспертом в нахождении лазеек и использовании законов в свою пользу, Гласия является благодетелем для всех воров и других преступников, в особенности — продажным дворянам. Ее влияние должно укреплять связи внутри семьи, однако она начала приносить такие дары, которые настраивали одного члена семьи против другого.

Гоблины, которые боятся выступить против хобгоблинов, что стоят над ними, обращаются к

Гласии, как и кенку, с целью создания криминальных группировок.

Гласия увеличивает Харизму и Ловкость. Также она дарует культистам Шаг в тень, а их лидерам — Инфернальное кольцо лидера.

Шаг в тень (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха): В качестве действия это существо вместе с тем, что на нем надето, и то, что оно держит в руках, магическим образом становится невидимым до конца следующего хода.

Инфернальное кольцо лидера: В качестве реакции, когда это существо получило попадание после броска кубика, оно может выбрать любого союзника на расстоянии 5 футов от нее, которое примет удар вместо него.

Культ Левистуса

Цели: Выживание и месть тем, кто обидел их;

Обычный культист: Убийца, капитан разбойников, фанатик культа, культист, маг, дворянин, шпион, головорез;

Особенности выбора заклинаний: защита от оружия (заговор), поспешное отступление (1 уровень), паук (2 уровень), газообразная форма (3 уровень).

У Левистуса нет культа в привычном понимании этого слова. Вместо этого он предлагает помощь тем, что отчаянно хочет избежать, казалось бы, неизбежной судьбы.

Дроу иногда поклоняются Левистусу, так как их жестокое общество иногда ставит их в ситуацию, из которой попросту не уйти.

Левистус дает один шанс тем, кто отдал ему свою душу, избежать опасности, однако многие заключают с ним сделку в надежде избежать будущих напастей. Это желание превращается в дар Путь Левистуса.

Путь Левистуса: Это существо может быть телепортировано в локацию, которую выберет Левистус, в пределах 1 мили от первоначального местоположения. Эта способность также восстанавливает здоровье цели. Она может быть активирована действием или ситуацией, когда существо гарантировано погибнет. Однажды использованное, оно больше не может быть применено.

Культ Маммона

Цели: Богатство, обещание не только личного комфорта и власти, но и отрицание богатства и власти других;

Обычный культист: Разбойник, капитан разбойников, фанатик культа, культист, дворянин, шпион, головорез;

Особенности выбора заклинаний: Починка (заговор), Тензеров парящий диск (1 уровень), волшебный замок (2 уровень), охранные руны (3 уровень).

Жадность Маммона перекрывает все остальное. Он заключает сделки со смертными, жаждащими богатства. Он помогает им не только добиться цели, но и распространить свою жажду наживы на других.

Жадные дуэргар и даже некоторые драконы поддадутся искушению Маммона, а торговцы и торговые гильдии очень уязвимы к его предложениям.

Культисты могут получить дар Жадные ручонки, а их лидеры — Обещание богатства.

Жадные ручонки (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха): В качестве бонусного действия это существо совершает проверку по Ловкости рук (Ловкость) против Проницательности (Мудрости) существа, которое оно может видеть в радиусе 15 футов. Если существо преуспело в броске, предмет, который можно удержать одной рукой, по выбору существа магически переносится в раскрытую ладонь. Предмет не может быть тем, которое держит существо, а также тяжелее 10 фунтов.

Обещанное богатство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха): В качестве бонусного действия это существо выбирает другое существо, которое может видеть. До пяти союзников по выбору существо уверены, что у цели заклинания есть что-то очень дорогостоящее. До конца следующего хода существа, выбранные союзники получают преимущество во всех бросках атаки против выбранного существа.

Кульٹ Мефистофеля

Цели: Магические навыки и сила, которая будет использована для уничтожения противников;

Обычный культист: Архимаг, фанатик культа, культист, маг, священник;

Особенности выбора заклинаний: огненный снаряд (заговор), огненные ладони (1 уровень), пылающий шар (2 уровень), огненный шар (3 уровень).

Как мастер магических искусств, Мефистофель обращает внимание на тех, кто изучает магию. Любой монстр, который использует заклинания (штормовые гиганты или они), могут последовать за ним. Чародейские гильдии и конклавы отшельников также могут пасть под его влияние.

Мефистофель дарует возможность использовать заклинания большинству своих последователей. В дополнении культисты получают навык Щит от заклинаний, а их лидеры — Иссушение заклинаний.

Щит от заклинаний: Существо получает преимущество на Спасброски от заклинаний. Если оно совершает успешный Спасбросок, то получает временные хиты, равные уровню заклинания.

Иссушение заклинаний: В качестве бонусного действия выберите одного союзника, которого можете видеть, в радиусе 30 футов. Цель теряет самую маленькую ячейку

заклинаний, а тот, кто использовал навык, получает эту ячейку заклинаний.

Кульٹ Заризэли

Цели: Завоевания, слава в битве, почет и удача от военного конфликта;

Обычный культист: Берсерк, фанатик культа, культист, гладиатор, страж, рыцарь, ветеран;

Особенности выбора заклинаний: Меткий удар (заговор), героизм (1 уровень), божественное оружие (2 уровень), мантия крестоносца (3 уровень).

Кульٹ Заризэли предлагает возможность обучиться боевым навыкам. Обычно он появляется в районах, охваченных войной. Беженцы, желающие сражаться, но не имеющие опыта очень часто обращаются к Заризэле, так как она может дать им необходимые навыки. Опытные воины, желающие найти себе применение, также часто заметны в ее рядах.

Ордены рыцарей, воинские гильдии и группы наемников могут встать на ее путь. Хобгоблины иногда также прибегают к силе Заризэли, но только если им удалось избежать влияния Маглубиет и его священников.

Заризэль дарует последователям воинское мастерство. К примеру, обычный фермер может получить навыки матерого ветерана. Культисты получают навык Свирепый рост, а их лидеры — Инфернальную тактику.

Свирепый рост (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха): Когда это существо попадает атакой, которая не является критической, оно может сделать ее критической.

Инфернальная тактика: Это существо обладает навыком оценки тактического преимущества. Сразу же после того, как был совершен бросок инициативы, оно может выбрать себя, а также до трех союзников, которые оно может видеть и которые не недееспособны. Существо может обменять значения инициативы между всеми выбранными существами.

Демонические дары

Безумный народ, который ищет силы у демонов, разбросан по всей мультивселенной. Некоторые из них собираются в культы, однако другие действуют сами по себе или собираются в небольшие группы. Вне зависимости от организованности, они объединены целью получить силу от порождений Девяти Кругов Ада.

Представленные ниже дары созданы для того, чтобы Мастер мог наделить ими монстров или NPC, поклоняющимся определенному дьяволу. В описании указаны и заклинания, которые свойственны конкретному Лорду. Если культисты могут использовать заклинания, вы можете заменить

любое заклинание на приведенное в списках ниже до тех пор, пока старое и новое заклинание обладают одним и тем же уровнем заклинания.

Демон может наделить своей силой только то количество существ, которое соответствует количеству его кубов здоровья. Однако Лорд Демонов не имеет ограничений.

Дары демонов — непостоянный дар. Они остаются с обладателем ровно до тех пор, пока сам демон доволен. Принимая этот дар, душа существа становится искаженной, желающей принести зло, хаос и безумие. Отказ от дара обычно провоцирует гнев демона.

Бафомет

Увеличение характеристик: До +4 к Силе, Мудрости или обеим сразу;

Особые заклинания: Метка охотника (1 уровень), животные чувства (2 уровень), Замедление (3 уровень)

Бафомет предлагает дары хитрости и физической мощи. Он дарует своим последователям Безошибочного охотника, а их лидерам — Подбадривание охотников. Все его последователи получают Память лабиринтов.

Безошибочный охотник. В качестве бонусного действия существо создает магическую связь с другим существом, которое оно может видеть. В течение следующего часа в качестве бонусного действия существо сможет узнать текущее расстояние и направление в сторону связанной с ней цели, если они находятся на одном плане существования. Связь пропадает, если существо становится недееспособным или связь будет установлена с кем-то еще.

Подбадривание охотников (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха): В качестве действия это существо позволяет любому союзнику, находящемуся в пределах 30 футов и имеющего навык Безошибочный охотник, сделать одну атаку в качестве реакции по цели, связанной Безошибочным охотником.

Память лабиринтов. Это существо может вспомнить любой путь, по которому оно уже проходило.

Граз'зт

Увеличение характеристик: До +4 к Телосложению, Харизма или обеим сразу;

Особые заклинания: Псевдожизнь (1 уровень), удержание личности (2 уровень), страх (3 уровень)

Лорд Запретных Удовольствий дарует своим последователям способность преобразовывать даже самую страшную боль в удовольствие. Его культисты получают Удовольствие от боли, а их лидеры — Мастер удовольствия.

Удовольствие от боли: Каждый раз, когда существо получает критический удар, оно может совершить атаку ближнего боя в качестве реакции.

Мастер удовольствия: В качестве реакции, если это существо получает урон, оно может магическим образом получить 5 дополнительных очков здоровья для себя и до трех союзников в пределах 30 футов.

Демогоргон

Увеличение характеристик: До +4 к Силе, Харизме или обеим сразу;

Особые заклинания: Очарование личности (1 уровень), увеличение/уменьшение (2 уровень), прикосновение вампира (3 уровень)

Последователи Демогоргона — это убийцы-одиночки, ведомые шепчущими голосами своих повелителей. Самые верные почитатели получают особенность Два разума безумия.

Два разума безумия. Существо получает преимущество при совершении Спасбросков по Интеллекту, Мудрости и Харизме.

Джуиблекс

Увеличение характеристик: До +8 к Телосложению, а также равносильным штрафом к Интеллекту, Мудрости и Харизме;

Особые заклинания: Нет.

Последователи Безликого Лорда — это странные одиночки, которые предпочитают компанию жижее или узов другим. Они получают стойкость в обмен на свой разум и ум. Младшие последователи получают особенность Подвижная жидкость, а старшие — Жидкие органы.

Подвижная жидкость. В качестве действия это существо может пройти до 20 футов через отверстие, толщиной не больше дюйма в диаметре. В противном случае оно получит 5 единиц урона силой и вернется на то место, откуда начала движение.

Жидкие органы. Это существо получает сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагических атак. Каждый раз, когда оно получает критический удар или его здоровое опускается до 0, все существа в радиусе 5 футов получают урон кислотой, равный количеству костей хитов существа.

Йеногу

Увеличение характеристик: До +4 к Силе и Ловкости, а также равносильным штрафом к Интеллекту и Харизме;

Особые заклинания: Жуткий смех Таши (1 уровень), корона безумия (2 уровень), страх (3 уровень).

Последователи Йеногу обычно формируют бродячие группы каннибалов-мародеров. Они становятся больше похожи на гноллов по темпераменту и действиям с каждым новым днем. Самые преданные последователи получают навык Скрежет челюстей и Буйство, а их лидеры — Ауру кровожадности.

Скрежет челюстей. Атака ближнего боя: бонус к попаданию равен бонусу мастерства существа плюс модификатор Силы, дальность 5 футов, одна цель, при попадании: 1d4 + модификатор Силы колющего урона.

Буйство. Когда это существо уменьшает здоровье другого существа до 0 атакой ближнего боя, оно может потратить бонусное действие, чтобы передвинуться на половину своей скорости и совершить Скрежет челюстей один раз.

Аура кровожадности. Если существо не недееспособно, любое существо с Буйством может совершить Скрежет челюстей в качестве бонусного действия, пока находится в 10 футах от этого существа.

Зуггтмоу

Увеличение характеристик: До +4 к Телосложению, а также равносильным штрафом к Интеллекту, Мудрости и Харизме;
Особые заклинания: Нет.

Последователи Зуггтмоу обычно безумные жертвы ее детей в виде странных спор. Споры проникают в мозг жертвы, делая их фанатичными слугами. Они получают особенность Поцелуй спор.

Поцелуй спор. Существо получает иммунитет к состоянию очарования и испуга. Если здоровье существа уменьшается до 0, любое существо в радиусе 10 футов получит урон ядом, равный количеству кубов здоровья цели.

Оркус

Увеличение характеристик: До +4 к Интеллекту, Мудрости или к обоим показателям;
Особые заклинания: Псевдожизнь (1 уровень), луч слабости (2 уровень), восставший труп (3 уровень).

В большинстве случаев Оркус превращает своих последователей в нежить или умертвие. Иногда ему необходимо, чтобы его подданные сохраняли смертную форму для более простого проникновения в город или королевство. Своим верным последователям он дарует Неумирающую душу, а их лидерам — Ауру смерти.

Неумирающая душа (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха): Если здоровье существа

уменьшается до 0, оно мгновенно делает Спасбросок по Телосложению со Сложностью 10. При успехе оно возвращается к жизни с 1 здоровьем.

Аура смерти. Это существо испускает ауру смерти на расстоянии 30 футов от него до тех пор, пока оно дееспособно. Аура блокируется полным укрытием. Пока существо находится в этой ауре, оно и союзная нежить получают иммунитет к испугу и сопротивление к урону светом. Противники получают помеху при совершении Спасброска от смерти пока находятся в ауре.

Фраз-Урб'лу

Увеличение характеристик: До +4 к Мудрости, Харизме или к обоим показателям;
Особые заклинания: малая иллюзия (заговор), маскировка (1 уровень), невидимость (2 уровень), гипнотический узор (3 уровень).

Как мастер обмана Фраз-Урб'лу учит своих последователей обману и иллюзии. Они также получают особенность Глаз лжеца.

Глаз лжеца. Это существо получает преимущество при совершении проверок по Проницательности (Мудрость) или Внимательности (Мудрость). В качестве бонусного действия оно автоматически обнаруживает местоположение иллюзии или скрытых существ в радиусе 15 футов.

Другие демоны

Демоны с достаточным проворством и силой могут тоже обладать своими культами, используя их в качестве пешек для своих врагов. Демон может одарить приспешников определенной способностью в соответствии с описанием ниже.

Балор

Пламенная душа. Это существо получает сопротивление к огню. Когда оно умирает, то взрывается. Любое существо в радиусе 10 футов получает урон огнем, равный количеству костей хитов существа.

Гористро

Память лабиринтов. Это существо может вспомнить любой путь, по которому оно уже проходило.

Марилит

Реакция змея. Это существо может совершить две реакции за ход.

Нальфешни

Защищенный разум. Это существо получает иммунитет к эффектам испуга.

Перевод: [Максим Голутво](#)
Гильдия Вольных Переводчиков.