Чудовища: демоны и дьяволы

Разделение демонов и дьяволов

Автор Крис Симс

Перевод Вальгринд

Впервые появившись на сайте D&D в сентябре 2005 года, серия статей "Дизайн и Разработка" с тех пор стала его основным разделом. По мере того как приближается 4-го издание, наши разработчики сосредоточились на нем, и теперь эта колонка станет главным средством освещения 4-го издания. Мы не только позволим вам взглянуть, на то, что вас ждет, но и объясним «как» и «почему».

Помните, что игра все еще в разработке и наши дизайнеры и разработчики продолжают ее совершенствовать. Вы получили возможность заглянуть за кулисы процесса разработки, так что наслаждайтесь и шлите свои комментарии на dndinsider@wizards.com

---

В реальном мире слово «демон» синоним слова «дьявол». «Бездна» и «преисподняя» также связаны. Дизайнеры **D&D** боролись с этими фактами с 1977 года когда игра **Advanced Dungeons & Dragons** изобразила демонов и дьяволов, Бездну и Девять Преисподней. Изначально основой разделения было мировоззрение. Планы, обладающие мировоззрением существовали для того чтобы предоставить наполненную смыслом загробную жизнь персонажам с таким мировоззрением и чтобы заселить эти планы было необходимо отделить демонов от дьяволов. По мере развития игры, изначальное разделение осталось, но сохранилось слишком много сходства. Разработка 4-го издания позволяет нам акцентировать внимание на различиях двух основных видов исчадий.

На всем протяжении существования игры **D&D,** сходства между ними было больше, и оно было сильнее различий. Оба вида существ были силами зла из иных миров искавшими души ради увеличения своей численности. На нижней ступени иерархии каждого вида стояли жалкие подобные бесам существа, на верхней подобные богам князья демонов и дьяволов. Каждый представитель обоих видов обладал широким набором похожих (и зачастую излишних) сверхъестественных сил. Большинство демонов и дьяволов во всем превосходили представителей типичных рас персонажей, в том числе и интеллектуально. Их цели в материальном мире всегда были похожими.

В первом **AD&D** *Monster Manual*, Гэри Гайгакс признает, что дьяволы «в чем-то напоминают демонов, как по характеристикам, так и по способностям». 2-ое издание **AD&D** сохранило структуру планов изначальной игры. Демоны и дьяволы стали соответственно танар'ри и баатезу, но их мало, что различало кроме названия категорий. Лишь конфликт под названием Войны Крови не давал им захватить материальный мир. Однако этот бой зла со злом не расширял возможностей типичной игры в **D&D**. Наоборот Войны Крови еще больше сблизили мотивации и иерархию демонов и дьяволов. 9-е издание **D&D** сохранило столько концепции 2-го, что мало что было сделано для прояснения ситуации пока не вышел Fiendish Codex I. Четвертое издание меняет все.

В 4-ом издании Девять Преисподней это астральный домен среди других обителей богов в Астральном Море (об этом мы расскажем больше в следующих выпусках Дизайна и Разработки). Местного бога зовут Асмодей, который в незапамятные времена был ангелом, возглавил армию своих собратьев в борьбе против своего небесного владыки и убил этого бога. Хотя своим мерзким деянием Асмодей приобрел божественную мощь он, и его последователи были прокляты своей жертвой. Властью этого ритуала, все восставшие ангелы изменили форму и стали дьяволами. Что еще хуже, слова убитого бога превратили владения Асмодея в царство кошмара и привязали к нему новорожденных дьяволов. И по сей день, дьяволы ищут способа вырваться из своей тюрьмы, сплетая сети лжи и развращения ради того чтобы добиться свободы и еще большей силы.

Асмодей правит Преисподней как жестокий деспот, и все дьяволы подчиняются ему или погибают. Ниже в иерархии младшие дьяволы подражают своему повелителю, используя доступную им власть. Дьяволы стараются приобрести больше влияния во вселенной, особенно среди смертных жителей мира. Они с радостью отвечают на призыв и с готовностью предлагают хитро составленные договоры. Они планируют и строят то, что им надо, делают и используют всевозможные устройства, инструменты и оружие. Дьявол может быть сверхъестественно могуч и обладать удивительными магическими предметами, но его величайшая сила это холодный расчетливый разум и неутомимое терпение. Дьяволы хотят принести в мир некий порядок – свой порядок.

Но не демоны.

В Бездне которая как гниющая рана зияет на ландшафте Элементального Вихря кишат демоны, вовеки разделенные своей неутолимой жаждой разрушения. Легенды гласят, что Прикованный Бог Тариздан обнаружил в юной вселенной семя зла и во время войны богов с Первородными, он бросил это семя в Элементальный Вихрь. Там злое семя осквернило все к чему прикоснулось (некоторые говорят, что оно запятнало и самого Тариздана) и создало Бездну, когда выжгло дыру в самой ткани реальности. Элементальные существа слишком близко подошедшие к Бездне попали в ловушку и изменились. Все их желания обратились к уничтожению богов, творения и даже друг друга. Они стали демонами.

Большинство демонов это дикие и бесстрашные машины разрушения. Хотя иногда из-за невыразимой тоски или по желанию ужасающего владыки демонов они и собираются в группы, на самом деле настоящей организации и единой цели у них нет. Демоны не ведут переговоров и не строят ничего долговременного. Большинство использует когти и клыки, а не искусственное оружие. Их почти или совсем не заботят души. Даже самые могучие владыки демонов манипулируют остальными при помощи угроз, прямого насилия или обещания больших возможностей для разрушения в союзе. Хотя владыки Бездны, которых знают и так любят ненавидеть ветераны **D&D** никуда не делись, за демоническим влиянием не стоит никакой жесткой иерархии. Хотя демон может захотеть уничтожить другое существо и получить его силу, в случае успеха он просто растратит все, что получил. Демонов не интересует ответственность или власти и они не стремятся сохранить то что приобретают. Они - силы разрушения и вселенная, в которой они воцарятся, воплотит все ужасы Бездны, если вообще выживет.

Что же означает более четкое разделение демонов и дьяволов для вашей конкретной игры? Если вам нужно коварное исчадие ада, которое интересуют души и долговременное планирование, используйте дьявола. А если нужна бездумная бойня, бессмысленное страдание и ужасающее опустошение вызывайте демона. Злодей или даже персонаж игрока могут заключить сделку с дьяволом, но те, кто заклинают демонов, делают это лишь ради того, чтобы обрушить хаос на врага. Короче говоря, недвусмысленное разделение исчадий это еще один способ сделать 4-ое издание более удобным для подготовки и игры.

Об авторе

Крис Симс начал работать на небольшие компании выпускавшие продукты **d20** System в 2003 году, затем он устроился внештатным редакторов в отделе разработки ролевых игр Wizards of the Coast. В конце концов, он так достал Wizards постоянными просьбами о приеме на работу, что в 2005 его взяли редактором карточных игр. С тех пор Крис пролез на место редактора отдела разработки ролевых игра, а затем занял место дизайнера сюжета, тщательно спланировав убийство нескольких конкурентов. В числе его работ *Monster Manual V, Secrets of Sarlona, Rules Compendium* и *Eberron Survival Guide.*