

Путеводитель по коридорам Ада — Lurkmore



ACHTUNG! Опасно для моска!

Министерство здравоохранения Луркмора предупреждает: вдумчивое чтение нижеследующего текста способно нанести непоправимый ущерб рассудку. Вас предупреждали.

Путеводитель по коридорам Ада — **расовое** фэнтези **Яроврата**. Изобреталось в агитационных целях: по **хитрому замыслу** Яроврата, изображение врагов нации в виде слизи и мертвецов должно было вызывать в людях рефлекторное отвращение и отторжение. Как совершенно понятно, план сработал с точностью до наоборот и создал моду на **аватарки** жидоупырей в среде **ЕРЖ**. Сам «Путеводитель» является калькой с «**Классификатора инопланетян**» **Петухова**; также очевидно влияние творчества **Лавкрафта**.

Ниже приведено содержимое «Путеводителя», сохраненное для истории.

Нездешние твари

Орк

Орки — это бывшие люди, чья суть была искажена демонами, а божественная искра — погашена навсегда. В них почти не осталось божественной крови. Внешне они уродливы, черны, неуклюжи и плохо пахнут. Разговаривают с сильным акцентом. Разбиты на мелкие кланы и этносы, постоянно враждующие друг с другом, лишь ненависть к людям заставляет орков действовать сообща. Не обладают сверхъестественным покровительством, псионические способности — минимальные. Уязвимы к любым видам оружия и магии. Эффективны только в коdle. Пушечное мясо Преисподни, наводнившее в последние десятилетия арийские города.

Угроза: Ниже средней.

Псионика: Минимальная, на уровне примитивного шаманизма.

Совет: Не марайте о них магическое оружие. Хватит обычного ножа или удара ботинком.

Марионетка

Марионетки — это полноценные люди-арийцы (возможно — даже бывшие нацисты), находящиеся под телепатическим контролем жидоупырей-телепатов. Их собственный разум полностью подчинён, а значит они не способны на магию. Но это еще ничего не значит — автомат в их руках может быть опаснее молнии, что уж говорить о тех марионетках, которые дежурят на ракетных базах. Сами по себе уязвимы ко всем типам оружия, но взявший их под контроль жидоупырь-телепат может поддерживать их своими заклинаниями. Полностью подчинены воле хозяина.

Угроза: Зависит от ситуации.

Псионика: Нулевая, собственное псионическое поле подавлено жидоупырьём-телепатом.

Совет: Не убивайте их без крайней необходимости. Выведите из строя жидоупыря-телепата — и марионетка освободится от контроля, перестав быть прямым врагом. Если же без кровопролития не обойтись, для уничтожения используйте ту магию, которая действует внутри арийского психополя.

Упырь

Упырь — это полумёртвое существо, подпитываемое инфернополями. Оно питается кровью и болевыми эманациями жертв, причем часть своей пищи оно отдаёт своим инфернальным покровителям. Сами же демоны рассматривают упырей как поставщиков ресурсов. Будучи существом материальным, упырь уязвим ко всем видам обычного оружия, но инферноподпитка позволяет ему почти мгновенно



**Смерть упырям!
Слава Руси!**

Упырь такой упырь. У Петухова он назывался «**Бокоед псевдозрячий бронированный**».



Былинный русский герой. В его руках — арийский меч «**Жидобой**». Казалось бы, при чем здесь старинная игра «**Splatterhouse**»?

регенерироваться, что делает упыря практически неубиваемым — уничтожить его можно лишь особо мощной бомбой. Разумеется, демоны не будут тратить энергию на спасение псевдожизни мелкого упыря, для них выгоднее постоянно подпитывать только важных для них упырей (яркий пример — Ельцин). Демоны и колдуны могут также накачать упыря энергией сверх меры, нарастив ему крылья, клыки, рога, бивни, защитный панцирь, щупальца и прочие полезные элементы, но поскольку они не вписаны в естественный жизненный цикл человека, на их поддержание придется тратить больше энергии, и изнашиваться они будут быстрее (а значит их придется чаще наращивать, чем обычную гниющую плоть). Из-за этого, а также из-за страха быть раскрытыми, большая часть упырей — человекообразны. Из-за того, что жизнь упырей зависит от инферноподпитки, они особенно уязвимы для магического оружия. Удар освящённым оружием может убить упыря даже без нанесения физических повреждений: ведь если упырь лишится энергии, он умрёт сам, без всяких ран. Упырь легко узнаваем по дефектам речи.

Угроза: Средняя.

Псионика: Средняя.

Совет: Против мелкого упыря можете обойтись и обычным оружием. Но если упыря всерьёз поддерживают демоны — обязательно освятите своё оружие перед боем.

Жидоупырь

Жидоупырь — это особый вид упыря, в котором наиболее высок процент крови Йог-Сотота. Внешне выглядит послабее упыря, хилловат на вид, сильно картавит. Однако слабость в ближнем бою компенсируется повышенной ядовитостью и магическими способностями. Обладает чудовищной телепатической мощью. Один жидоупырь может держать под контролем десятки и даже сотни арийцев. Вроде бы сознательные люди, даже национал-социалисты, легко поддаются упырявлению, попадая в сверхмощное телепатическое инфернополе, излучаемое жидоупырём. Точнее — переизлучаемое, ибо жидоупырь служит ретранслятором псионических способностей демона. Жидоупыри наиболее активны в синагогах, храмах РПЦ-МП, телецентрах и интернет-форумах. Также известны как «иудокomisсары». Будьте осторожны — этот тип упырей пользуется большим покровительством демонов, чем предыдущий, а значит способности наращивать новую плоть взамен потерянной у него выше. Яркий пример — бойня в синагоге на Большой Бронной. Копцев нанёс каждому жидоупырю достаточно ударов ножом, чтобы нашинковать в капусту, однако жидоупыри быстро наращивали новую плоть, в результате чего не только выжили, но и залечили все раны.

Угроза: Выше средней.

Псионика: Высокая, особенно в области телепатии.

Совет: Пользуйтесь только освящённым оружием. Применяйте магическую защиту для блокирования телепатических атак. Если рядом есть марионетки — убивайте жидоупыря в первую очередь, тогда марионетки освободятся от контроля.

Жидоколдун

Жидоколдун (раввин, левит) — это жидоупырский жрец, практикующий иудеоинфернальную чёрную магию. Мозг жидоупырского племени, посвящённый в самые глубокие тайны чёрной жидовской некромагии. Обитает в синагогах. Внешне похож на жидоупыря. Для прямой связи с Йог-Сототом использует волосяные антенны-пейсы. Кроме способности к регенерации владеет целой серией опасных заклинаний. Главные два — это заклинание чёрного глаза (проклятия) и заклинание распада. Заклинание проклятия ослабляет жертву, делает её неуклюжей, неудачливой. Жертва спотыкается, роняет предметы, проигрывает в азартных играх, стреляет мимо цели. Пример — события в синагоге на Большой Бронной. На Копцева было наложено заклинание чёрного глаза, в результате чего большинство его ударов пришлось мимо цели (а те, что ударили в цель, были нейтрализованы способностью жидоупырей к регенерации). Для наложения заклинания чёрного глаза жидоколдуну достаточно посмотреть своим чёрным глазом на цель («сглазить») и прочитать в уме каббалистическую формулу. Другое важное заклинание — заклинание распада. Обычно применяется против других упырей. Применялось для устранения Ицхака Рабина и Ариэля Шарона. В случае применения против жидоупырей основано на изъятии поддерживающей инферноплазмы из их тел. При большой инферноподпитке может применяться и против людей — цель в этом случае напивается ядовитой для арийцев инфернослизью. В зависимости от уровня колдуна может повлечь за собой как слабые повреждения (вроде прорастания гнойников, отслоения участков кожи, развития поверхностных воспалений), так и сильные (например, в форме проказы, лепролихорадки или гниения костей). Также способны проецировать фантомные изображения (о борьбе с фантомами будет сказано отдельно).

Угроза: Высокая.

Псионика: Очень высокая.

Совет: Убивайте их в первую очередь. Не дайте им посмотреть на вас чёрным глазом.

Шоггот

Шоггот (шоггет, шохет) — это особый низкоуровневый трупобесonoид-метаморф, выращенный для служебных целей. Также известен как «резчик», «резник» (фамилии деятелей вроде Генри Резника идут именно отсюда). Не является вампиром в классическом смысле — почти всю собранную кровь переправляет либо другим упырям, либо в Преисподню. Скорее, служебный метаморф, сборщик ресурсов. Не обладает собственной волей — программируется жидоколдунами-раввинами. Не тратит энергию на поддержание человеческого облика, а значит большую часть времени проводит в облике аморфной биомассы, ползающей по подземным ходам синагоги. Когда шоггот становится нужным, он по сигналу жидоколдуна выползает из подземелья и принимает гуманоидные пропорции. Если рядом присутствуют люди — наводит фантом, внушая присутствующим, что выглядит, как и другие упыри. На деле — представляет собой трясущийся комок биомассы, сдерживаемый слабыми инфернополями. Всё это — для экономии энергии, ибо жидоупыри — очень жадный народ. Аморфная плоть шогготов очень уязвима, поэтому в качестве защиты они используют ритуальные кожанки. В качестве оружия шогготы используют ритуальные каббалистические ножи-вампиры. Клинок такого ножа впитывает кровь и болевые эманации жертвы, переправляя их по сквозным каналам. Это необходимо, чтобы, во-первых, компенсировать неспособность шогготов к прямому кровососанию, а во-вторых, стандартизировать и ускорить процесс перекачки энергии. У упырей существует расхожая фраза: «раввин — это голова общины, а шоггот — её сердце». С мозгом мы уже разобрались, а что такое сердце? Это насос, снабжающий кровью остальные органы. Также и шогготы — они снабжают кровью всех остальных жидоупырей. Именно на них лежит обязанность приносить в жертву людей и животных. Как это делается? На шее жертвы производится надрез, после чего она [истекает кровью, корчась в адских муках](#). При этом жертву нельзя оглушать, парализовывать или обезболить — иначе ритуал не выйдет. Зачем это нужно? Почему шогготам запрещено вводить жертвам анестетики? Всё очень просто: демоны питаются не только жертвенной кровью, но и болевыми эманациями, исходящими из жертвы. Испытывая адскую боль, жертва излучает особый вид псионических эманаций, которыми питаются демоны высших порядков. Следовательно, для прокорма демонам нужна не только кровь людей, но и их боль. Поэтому шогготам строго запрещено обезбаливать жертву.

Подручные шоггтов: **кацпав**, разделяющий туши и **менаккер**, извлекающий седалищную жилу.

Угроза: Средняя.

Псионика: Ниже средней, почти вся энергия переправляется другим жидоупырям.

Совет: Для уничтожения студенисто-амёбообразного тела шогготов рекомендуется использовать очистительный огонь (освящённые [коктейли Молотова](#) или заклинания огня).

Фантом

Фантом — это внушенный образ-иллюзия, не существующий в реальности. Это заклинание очень часто используется упырями и демонами для сокрытия своего истинного облика, для устрашения и обмана жертвы, а также для многих других целей. Фантом исчезает, если убить или серьёзно ранить того, кто его проецирует. Однако это не приемлемо, если фантом наложен на самого колдуна — ведь тот, кого Вы приняли за жидоколдуна-иллюзионера, может оказаться невинным человеком. Поэтому рекомендуется использовать различные антифантомные техники. Самое простое — расфокусировка зрения. Закройте один глаз и надавите на глазное яблоко — видение исчезнет.

Угроза: Нулевая, представляет собой внушенный отвлекающий образ.

Псионика: Нулевая, по тем же причинам.

Совет: Используйте расфокусировку зрения, чтобы отличить мираж от реальности. Если обнаружили мираж — игнорируйте его.

Иудоинфернал

Иудоинфернал — это инфернополевая сущность с высоким псионическим потенциалом. Иудоинферналы — посланники Йог-Сотота в нашем мире, присутствующие вокруг нас повсеместно, окружающие нас дома и на работе. Способны вселяться в специально подготовленные трупы (биокадавыры и инферноандроиды), а также превращать инферноплазму в структурированные организмы. Иудоинферналы, как и большинство других демонов, невидимы для глаза, хотя и способны наводить фантомные миражи-иллюзии. Однако чувствительный человек способен их засечь по ощущению присутствия. Как известно, человек способен чувствовать близость живых существ. Однако иногда это чувство нас подводит — мы считаем, что в комнате кто-то есть, а на деле она пустая. В большинстве случаев это признак присутствия иудоинфернала. Следует проверить комнату и освятить её при помощи магического ритуала. Опытный маг способен увидеть иудоинферналов внутренним зрением (при помощи чакры Аджна) — они похожи на медузообразные студенистые тела, плавающие в воздухе и колышащиеся осклизлой бахромой из мохнатых щупалец. Размер колеблется в зависимости от уровня иудоинфернала: самые мелкие размером напоминают микроорганизмы, а наиболее высокоуровневые имеют размеры, сопоставимые с размерами крупной звезды, туманности или даже галактики. А сам Йог-Сотот по размерам равен нашей Вселенной. К счастью для нас, такие особи не могут пока вылезти на поверхность из-за больших энергозатрат на переход в Срединный Мир, и пока самые большие из иудоинферналов в Срединном Мире обладают диаметром не более тысячи километров. Наиболее распространены

прозрачно-слизистые иудеоинферналы гнидокишечного типа, диаметром от сорока до девяноста сантиметров (без учёта щупалец, которые они способны полностью втягивать или, наоборот, вытягивать на огромное расстояние). По оценкам экспертов они составляют девяносто восемь процентов всех присутствующих в Срединном Море иудеоинферналов. Это демоны-наблюдатели, и сами по себе серьёзной опасности не представляют, так как не могут проецировать свою псионическую мощь напрямую, ограничиваясь навязыванием миражей, фантомных образов и навязчивых идей. Для проецирования серьёзных заклинаний им нужен инферноандроид или хотя бы биокадавр. Однако у бестелесности есть и обратная сторона — никакое физическое оружие, даже воздействующее на субатомном уровне, не способно причинить им вреда. Используйте только магическое оружие и специальные заклинания. Используйте магические барьеры для того, чтобы изолировать демона. Защитный круг, в центре которого находится маг, способен защитить от воздействия иудеоинфернальных демонов. Защитный круг, в центре которого находится иудеоинфернал, является ловушкой, из которой он не может сбежать. Таким образом демона можно легко заблокировать и уничтожить. Лучше сделать это до того, как демон найдёт себе материальный носитель, так как, повторяю, иудеоинфернал, не воплощенный в какое-либо тело, не способен причинить серьёзного вреда: в основном он ограничивается насыланием галлюцинаций, миражей, фантомов.

Угроза: Низкая.

Псионика: Низкая, из-за неспособности проецировать псионическую мощь напрямую.

Совет: Блокируйте иудеоинфернала магическим кругом-ловушкой. После чего уничтожайте магией. Не дайте ему вселиться в новый носитель.

Биокадавр

Биокадавр — это труп, в который вселился бес-иудеоинфернал. Обычно жидодемоны используют застарелые трупы, которые отлежались в могиле достаточный срок, чтобы напитаться энергиями Нижнего Мира. Поскольку старые могилы напрямую связаны с потусторонним миром, воплощение демона в новый носитель происходит с минимальными затратами энергии. Кроме того, демоны любят полуразложившиеся трупы — в них меньше божественной силы. По тем же причинам они любят трупы бывших орков и упырей, практически никогда не вселяясь в останки полноценных арийцев, в которых дремлет мощь нордических богов. После вселения демона в труп, биокадавр разламывает гроб и роет себе ход на поверхность. Для сокрытия своей устрашающей внешности биокадавр применяет фантомные образы: визуальные, звуковые и прочие. Сложнее всего подделать запах (это заметил еще Говард Филлипс Лавкрафт), поэтому исходящий от человека необычный запах должен быть первым сигналом к тому, чтобы проверить его. Расфокусируйте зрение (например, надавив на глазное яблоко) и Вы узрите истинную форму: вместо очей прекрасной незнакомки на Вас будут смотреть пустые глазницы полуразложившейся жидовки, которая полвека лежала в гробу. Убивать такого жидокадавра нужно исключительно магическим оружием, ибо он уже мёртв и держится на все сто процентов за счет инфернополей, которые его подпитывают Извне. Даже если биокадавр будет разрушен на материальном уровне, демон сможет переселиться в другой носитель. Зачастую, почувствовав, что проигрывает бой, иудеоинфернал может выйти из биокадавра и попытаться скрыться, пользуясь своей невидимостью. Это будет похоже на победу (гниющий труп упадёт наземь и начнет быстро разлагаться, заклинания потеряют силу), но на деле это поражение, так как иудеоинфернал пытается уйти. Поэтому после распада биокадавра обязательно проверьте комнату на предмет демонического присутствия. Демон также может выйти из биокадавра по другим причинам, но в любом случае без демона биокадавр быстро распадётся и полностью сгниёт в течение нескольких часов. Для предотвращения бегства демона очертите вокруг биокадавра магический круг, непроницаемый для демонов, после чего убивайте биокадавра. В этом случае иудеоинфернал не сможет сбежать.

Угроза: Высокая.

Псионика: Очень высокая.

Совет: Определяйте по запаху. При малейшем подозрении — расфокусируйте зрение. Если подозрения подтвердились — применяйте магическое оружие. Как только биокадавр разрушен — проверьте, не сбежал ли иудеоинфернал.

Инферноандроид

Инферноандроид ([голем](#), некроид) — это оживлённый при помощи магии демонический робот, как правило сделанный из полураспавшейся недочеловеческой плоти. Встречаются и инферноандроиды из иных материалов (глина, камень, металл), но у них значительно ниже магический потенциал. В отличие от близких по внутреннему устройству шогготов (шоггетов, шохетов) являются не поставщиками, а потребителями инферноэнергии, из-за чего обладают постоянной формой. Мощные инфернополя поддерживают мёртвую плоть некроида, предотвращая распад. Если уничтожить источник инфернополей, инферноандроид быстро растратит внутреннюю силу и издохнет. Прозрачно-слизистые иудеоинферналы гнидокишечного типа не способны длительно его поддерживать без внешней подпитки, поэтому редко вселяются в инферноандроидов, предпочитая использовать их в качестве солдат, слуг и магических ретрансляторов-терафимов. Наиболее известный инферноандроид — Ульянов-Бланк, используемый в качестве сверхмощного усилителя чёрной магии. С материальной точки зрения инферноандроид

представляет собой совокупность мёртвых тканей, склеенных липкой инфернослизью. Для прямой связи с Преисподней инферноандроид снабжён пластинкой с каббалистическим заклинанием. Некоторые инферноандроиды оборудованы механическими приспособлениями: стальными клешнями, бронепластинами, ракетными установками, авиационными пулемётами. Для внедрения их в неживой некроорганизм голема-инферноандроид синагоги оснащены хирургическими залами. Высокоуровневые инферноандроиды обычно делятся на два вида: инферноандроиды-терафимы и инферноандроиды-кибердемоны. Первых можно узнать по стеклянному или хрустальному колпаку, под которым они лежат большую часть времени. Вторые легко узнаваемы по кибернетическим внедрениям: навесной броне, шестиствольным пулемётам, ракетным установкам, кибернетическим имплантатам и прочей внушительной машинерии. Отдельная разновидность инферноандроидов — кальмароандроиды, специально приспособленные для того, чтобы в них вселялись иудеоинферналы высших порядков. К телу такого инферноандроид жидослизью приклеены щупальца и медузообразные ткани, имеющие ритуально-статусное значение.

Угроза: Очень высокая.

Псионика: Очень высокая.

Совет: В первую очередь перекрывайте каналы подпитки. Если рядом есть жидоколдуны или шогготы — уничтожайте их, прежде чем атаковать инферноандроид. После этого уничтожайте инферноандроид магическим оружием.

Инферноплазма

Инферноплазма — это иновселенская inferнальная жидослизь, выделяемая Йог-Сототом и протекающая в наш мир через трещины в охранных барьерах. Как правило, эти трещины вызваны либо специальными заклинаниями, либо избыточным присутствием недочеловеков с высоким содержанием демонической крови. Когда орк или упырь потеет или мочится, вместе с биологическими продуктами его жизнедеятельности в мир истекает инферноплазма. Сама инферноплазма невидима для глаз, но обычно легко обнаруживается арийцами по чувству гадливости и брезгливости, как будто стены покрыты чем-то осклизлым, липким, вонючим. Наверняка многим читателям знакомо ощущение грязи, желание помыться под душем, не проходящее даже после самой тщательной очистки. Эффект вполне понятен, ведь для очистки тела от налипшей на неё инферноплазматической жидослизи нужно использовать не простую воду, а освящённую. Как правило, вода из-под крана только усугубляет эффект, что тоже не должно нас удивлять: ведь она проходит очистку на обычных станциях, которые вычищают лишь биологическую грязь, но не оккультно-расовую. Поскольку городским водопроводом пользуются не только люди, но и жидоупыри, водопроводная вода содержит огромное количество инферноплазмы. Инферноплазма ядовита для арийцев точно так же, как освящённая вода ядовита для жидоупырей: собственно, большинство иудеоинфернальных атакующих заклинаний основано на напитывании жертвы инферноплазмой. Большие отложения инфернослизи генерируют вокруг себя некроидное инфернополе, вызывая эффект отравления. В зонах, где инфернослизи особенно много, она уплотняется, становясь частично видимой для опытного глаза. Псионический потенциал таких зон довольно высок и разрушителен (у людей начинает болеть голова, магическое оружие очень быстро разряжается и т. д.), однако слабостью является отсутствие у инферноплазмы каких-либо зачатков разума. Жидоколдуны используют инферноплазму в своих ритуалах (что описано еще в Ветхом Завете). Зиккурат Бланка построен над канализационными ходами именно из-за этого: генерируемые текущей инферноплазмой инфернополя подпитывают обитающих в Мавзолее существ.

Угроза: Ниже средней.

Псионика: Выше средней.

Совет: Освятите свою одежду, чтобы не испачкаться. Для прочистки зон от инферноплазмы используйте священный огонь либо любые другие магические заклинания, действующие в большом радиусе. Освятите зону, чтобы избежать повторного инфернозаражения.

Жидослизень

Жидослизень (инферноплазматический) — это аморфная масса инферноплазмы, которой при помощи магии была придана высокая степень упорядоченности. У неё есть различные органы чувств (глаза, антенны, усики), а также ложноножки и жгутики, а зачастую — даже щупальца. Нервную систему жидомассе заменяет вселившийся в неё иудеоинфернал, он же служит источником дополнительной энергии и антиэнтропийно-организационным фактором. Это позволяет инферноплазматическому существу действовать разумно, а иудеоинферналу — использовать жидослизня как ретранслятор для своих заклинаний, пусть и многократно менее мощный, чем биокадавр или инферноандроид. Расплатой является утрата способности к полёту. Кроме того, жидослизень уязвим сам по себе, а его щупальца при прикосновении к освящённым предметам получают серьёзные ожоги. Это компенсируется, однако, обилием пригодной жидослизи в местах обитания орков и упырей. Если часть инферноплазмы будет разрушена, иудеоинфернал всегда найдёт себе еще. Прозрачно-слизистый иудеоинфернал гнидокишечного типа способен контролировать жидослизня, более чем в три раза превышающего по объёму самого иудеоинфернала. Результатом является ползучая полупрозрачная (а для обычного человека — вообще зачастую невидимая) склизкая тварь, способная полностью обволочь незащищённого человека и растворить его в своих

пищеварительных полостях и вакуолях за несколько минут. Жидослизень также способен плевать своей едкой инферноплазмой, поражая цель на расстоянии, напитывая её незримыми ядами и жидотоксинами. Для разрушения жидослизня достаточно уничтожить иудеоинфернала, контролирующего его. Но если жидослизня при особой концентрации внимания может увидеть и обычный человек, обнаружить место внутри жидослизня, где засел иудеоинфернал, способен лишь опытный маг. Поэтому поручайте уничтожение жидослизней жрецам-штурмовикам: обнаружив иудеоинфернала, они должны уничтожить его разрядом молнии (или, если высокая точность недостижима, заклинанием огня), в результате чего жидослизень распадётся, вернувшись в состояние аморфной инферноплазмы.

Угроза: Выше средней.

Псионика: Выше средней.

Совет: Обязательно освятите одежду перед боем. Поручите жрецу-штурмовику уничтожение иудеоинфернала, поддерживающего жидослизня. Оставшуюся инферноплазму зачищайте в стандартном порядке.

Инферноалуф

Инферноалуфы (инфернальные генералы) — это сверхмощные жидослизни-метаморфы, в полупрозрачных телах которых обитают иудеоинферналы высших порядков. Это наиболее лютые из извергов Ада, верхушка иудеоинфернальной некрократии. Обладают гигантскими размерами, звериной мощью, сложной внутренней организацией. Покрывают непробиваемой хитинопанцирной гнидоchешуёй. В одиночку способны уничтожать целые армии. Яркий пример — Алуф Итиль-града. Фактически, представляют собой иудеоинфернальных богов, выползших в Срединный Мир. Их щупальца способны топить корабли и сбивать истребители, а выделяемая их железами инфернокислота растворяет гусеницы танков и тела людей.

Угроза: Сверхвысокая.

Псионика: Сверхвысокая.

Совет: Не ввязывайтесь в бой с ними без мощного божественного покровительства. Противостоять инферноалуфам может лишь [сверхчеловек](#).

Аномальные зоны

Метро

Метро — наиболее простой способ найти орков, упырей и жидослизней. Будучи подземельем, метро напрямую соединено с Нижним Миром. Стены некоторых станций покрыты толстым слоем инферноплазмы, на полу копошатся инфернослизни. Днём в метро полным-полно орков, а ночью на платформу из туннелей выползают шогготы, чтобы собрать урожай: заснувшие в метро люди являются постоянным источником свежей крови и болевых эманаций. Московское метро связано секретными переходами с более древними подземельями, в которых можно найти бесов куда большей мощи, вплоть до инферноалуфов.

Кладбище

Кладбище, особенно еврейское — это постоянное место обитания иудеоинферналов, жидослизней, упырей и биокадавров. Именно кладбища являются постоянными поставщиками биокадавров. Хорошо подгнивший труп недочеловека представляет собой прекрасный носитель для иудеоинфернальной сущности. Могилы также являются каналами для прохода из Нижнего Мира в Срединный Мир, поэтому для предотвращения иммиграции иудеоинферналов в наше измерение особо опасные могилы следует окружить защитным кругом-барьером и освятить.

Синагога

Синагога — это храм Йог-Сотота, в который ходят молиться его дети и дети его детей (упыри, жидоупыри, жидоколдуны). Обиталище жидоколдунов-раввинов. Оборудован мощными магическими артефактами, снабжен хирургическим залом для изготовления инферноандроидов-кибердемонов, оборудован канистрами для инферноплазмы и подземными коммуникациями, в которых обитают шогготы. Синагоги хорошо защищены мощнейшими заклинаниями, против которых неподготовленный человек бессилен, что было продемонстрировано Копцевым в ходе атаки одной из синагог.

Храм РПЦ-МП

Капище сергианцев (храм РПЦ-МП) — это синагога ограниченной функциональности, специализирующаяся на подпитке главного терафима страны. В остальном — без особой разницы.

Телебашня

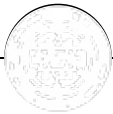
Телепатическая башня в Останкино — это «кощеева игла», «вертикаль власти», центральный пси-генератор в Евразии. Главный в Евразии храм Мировой Лжи и главное обиталище жидоупырей-телепатов. Вокруг телебашни процент самоубийств в десять тысяч раз выше, чем в среднем по стране. Дело в том, что сама телебашня была построена на месте кладбища самоубийц. На таких кладбищах обитают инферноалуфы, питающиеся соответствующей пси-эманацией. Как мы видим, инферноалуф этот до сих пор живёт и здравствует, продолжая принуждать людей к самоубийству и питаясь получаемыми в результате пси-эманациями. Служители культа этого инферноалуфа обитают в самой башне. Их телепатическая мощь помогает ретранслировать исходящие от инферноалуфа телепатические команды на всю страну.

Пятикнижие

Пятикнижие Моше на Новом Арбате — это пять зданий, выполненных в форме книг и являющихся гигантскими антеннами-ретрансляторами для иудейской жидоинфернальной некромагии. Переизлучаемые этой макроструктурой инфернополя и некролучи покрывают всю Москву, ввергая её во власть Йог-Сотота.

Зиккурат

Зиккурат Бланка — это главнейший в Срединном Мире храм Йог-Сотота и единственный в Евразии постоянно действующий портал в Ад. Хотя по размерам он уступает телепатической башне в Останкино и пятикнижию Моше на Новом Арбате, важность Мавзолея трудно переоценить.



Магия

13	2012 год	25-й кадр	42	666	Ache666	Akinator	ASMR	Backmasking	Charmed
					Deathwisher	DVAR	It's Magic	Leyla 22	Libastral
					Nord'N'Commander	Peacedoorball	Science freaks	Sherak	Slenderman
					Sound drugs	SupLisEr	Алекс Лотов	Аллоды Онлайн	Амвросий фон Сиверс
					Андрей Кочергин	Андрей Скляров	Аненербе	Анхуманы	Арийская Ведьма
					Артефакты Петербурга	Астралопитек	Астрология	Атлантида	Ахиневи
					Аштар Шеран	Белликум	Бермудский треугольник	Бессмертие	Битва экстрасенсов
					В рот мне ноги	Валарат	Вампиры	Ванга	Варракс
					Великий Магистр	Вестник ЗОЖ	Владимир Авдеев	Волшебный кролик	Вуду
					Гаряев	Гипноз	Павел Глоба	Гном	Лавкрафт
					Гомеопатия	Гороскоп	Джеймс Рэнди	Джек-прыгун	Долбославие
					Дракон	Древний Египет/Клюква	Египетские пирамиды	Зона 51	Зороастризм
					Илья Маслов	Инвольтация к эгрегору	Инопланетяне	Информационное поле Вселенной	Каждан
					Каменное литье	Карлос Кастанеда	Кашпировский	Клиническая смерть	Крада Велес
					Кыштымский карлик	Лавей	Левашов	Магия	Масоны
					Машина времени	Мессинг	Молодильное яблоко	Монолит	Моптюк
					Мулдашев	Навосвет	Научный креационизм	Нахема	Невидимость
					Неуместный артефакт	Нибааль	Никола Тесла	НЛО	Нострадамус
					Нью-эйдж	Одержимость	Олег Т.	Орден Хранителей Смерти	Осознанные сновидения



Фэнтези

Adventure Time	Alignment	Arcanum	Avatar: The Last Airbender	Baldur's Gate	Daggerfall
Dark Souls	Diablo	Disciples	DotA	Dungeon Keeper	Gothic
Heroes of Might and Magic	King's Bounty	Kyrandia	Lineage II	Master of Magic	Might and Magic
Oblivion	One does not simply X into Mordor	Planescape: Torment	Ragnarok Online	RPG	Skyrim
Slayers	Warcraft	World of Warcraft	Аллоды	Аллоды Онлайн	Андед
Борьба Бобра с Ослом	Бронелифчик	Рей Брэдбери	Вагнер	Вампиры	Вархаммер
Волшебник Изумрудного города	Гарри Поттер	Гном	Лавкрафт	Грибные Эльфы	Дети против волшебников
Дракон	Зомби	Конан	Конные арбалетчики	Корованы	Магия
Морровинд	Оборотни	Орки	Пейсатель	Ник Перумов	Песнь Льда и Пламени
Попаданцы	Путеводитель по коридорам Ада	Роберт Говард	Рыцарь	Сапковский	Стругацкие
Тёмная башня	Терри Пратчетт	Толкинисты	Тролль	Убить дракона голыми руками	Фаербол
Фанфик	Фэнтези	Чарли и шоколадная фабрика	Штаны Арагорна	Эльф	Эльф 80-го уровня
Это очень сильное колдунство					





Жиды

14/88 7:40 Aalien Desert Eagle DVAR Esperanto Facebook Google Oracle PHP
Wingdings Zarubezhom.com Zeitgeist ZOG ZT Роман Абрамович Агасфер Адъ и Израиль
Айн Рэнд АКМ Шалом Александр Друзь Александр Курицын Александр Никонов
Александр Пульвер Альбац Анатолий Чубайс Андрей Кураев Апач АПВОВНВ АПВС
Арабо-израильские войны Арбатова Аркадий Давидович Арнольд Зукагой Артемий Троицкий
Аська Б-г Бабруйск Барщевский БГ Березовский Биробиджан
Боба Иисусович Рабинович Бобби Котик Божена Рынска Борис Моисеев Борис Немцов
Борис Соколов Бродский ВА Вагнер Валерий Фабрикант Вардан Кушнир
Леонид Василевский Вассерман Веллер Миша Вербицкий Ветхозаветные мемы
Владимир Авдеев Владимир Высоцкий Врен Гарри Поттер Геннадий Кернес Гетто
Гешефт Павел Глоба Глуховский Гой Александр Гордон Григорий Горин Гришковец
Давид Черкасский Даниил Хармс Дважды еврей Советского Союза Дело Дрейфуса Децл
Джентльмен-шоу Джордж Буш Джоэл Спольски Днепр Довлатов ДПНИ
Еврейские расовые жиды Егор Гайдар Жириновский Жук-антисемит Захар Борисович Май
Григорий Зельднер Игорь Губерман Израиль Израильское царство Иисус Илья Эренбург
Истархов Йож Йозеф Менгеле Йэху Москвы Каббала Каждый Карл Маркс