

Руководство Охотника на Монстров

Предисловие

Я искренне желаю, чтобы любая душа, которой достанется эта брошюра, могла использовать изложенную в ней мудрость, чтобы нанести удар в самое сердце гудовищного злодейства, где бы оно ни возникало.

Не сомневайтесь: это кровавая работа, и она не для слаботерпых. Часто именно те из нас, кто знаком с трагедиями, лучше всех могут проникнуть во тьму.

Мы охотимся на монстров, чтобы невинным не пришлось

Рудольф ван Рихтени

Предисловие: Захватите свет в Темноте

Всегда помните, что монстры - порождения тьмы. Темнота - их союзник, а не ваш. Те, кто придерживается общепринятого мнения, могут укрыться в тени, когда почувствуют опасность, думая, что они в безопасности или скрыты от посторонних глаз. С монстрами это не всегда так.

Мой совет? Всегда носите с собой фонарь. Независимо от того, где вы встретите этих существ, сделайте все возможное, чтобы это место было освещено. Дневной свет - идеальный вариант, но по понятным причинам это не всегда возможно.

Думайте о свете и тьме так, как генерал думает о полях сражений. Ваш враг знаком с темнотой и чувствует себя в ней комфортно, но при свете дня он сражается на ваших условиях.

Глава 1: Демоны

Демоны

Порожденные в Бесконечных слоях Бездны, демоны являются воплощением хаоса и зла — орудия разрушения, едва сдерживаемые в чудовищной форме. Не обладая состраданием, эмпатией или милосердием, они существуют только для того, чтобы разрушать.

Дьяволы

Дьяволы олицетворяют тиранию, а тоталитарное общество стремится к господству над жизнью смертных. Тень Девяти кругов ада Баатора простирается далеко по всей мультивселенной, и Асмодей, темный властелин Нессуса, стремится подчинить себе космос, чтобы удовлетворить свою жажду власти. Для этого он должен постоянно расширять свои адские армии, посылая своих слуг в царство смертных, чтобы развращать души, из которых рождаются новые дьяволы.

Совет Вам Риктмена



Никогда не доверяйте демону. Дьяволам тоже никогда не доверяйте, но, по крайней мере, с ними можно договориться. Алхимическое серебро поможет вам в борьбе с дьяволами, но против демонов эффективно только магическое оружие.

Все друзья родом из владений зла на Нижних планах, поэтому свиток изгнания всегда стоит иметь под рукой. Изгнание демона часто является лучшим, на что вы можете надеяться; было бы разумно считать это победой

Глава 2: Карги

Ведьмы

Безумные женщины и мужчины иногда заключают соглашения с темными силами в обмен на магию и долголетие. Эти ведьмы предпочитают жить в тени и могут видеть в темноте. Путешествуя в открытую, они часто используют заклинания, чтобы принимать менее заметный облик. Совершенно беспринципные, они будут иметь дело с кем угодно в обмен на власть. Они также предадут кого угодно по той же причине.

Ведьмы — одержимые коллекционеры, каждая из которых верит, что почти все найденное — кусочек сломанной кости,дохлый грызун, горсть пыли или какой-то другой бесполезный предмет или вещество - может быть ценным или полезным в качестве компонента заклинания, ритуального предмета или ингредиента зелья.

Следите за паразитами. Ведьмы особенно любят кошек, змей и жаб.

Карги

Древние существа, происходящие из Дикой природы Фей, карги - это язвы в мире смертных. Их иссохшие лица обрамлены длинными растрепанными волосами, их покрытую пятнами кожу усеивают ужасные родинки и бородавки, а длинные тощие пальцы заканчиваются когтями, способными одним прикосновением вспороть плоть. Хотя они напоминают иссохших старух, в этих чудовищных созданиях нет ничего смертельного.

Все карги обладают магической силой, а некоторые из них способны творить заклинания.

Карги размножаются, похищая и пожирая человеческих младенцев. Похитив младенца из колыбели или чрева матери, ведьма съедает бедное дитя. Неделю спустя ведьма рождает дочь, которая выглядит как человек до своего тринадцатилетия, после чего ребенок превращается в точную копию своей матери-карги.

Карги иногда растят своих дочерей, создавая могущественные кованы. Карга может также вернуть ребенка его убитым горем родителям, но только для того, чтобы наблюдать из тени, как ребенок растет и жизнь тех превращается в кошмар.

Самонадеянные до невозможности, карги считают себя самыми хитрыми существами и относятся ко всем остальным как к низшим. Тем не менее, карги открыты для общения со смертными, если те проявляют должное уважение. За свою долгую жизнь карги накапливают много знаний о местных преданиях, темных существах и магии, которые они с удовольствием продают.

Каргам нравится наблюдать, как смертные губят их. Сделка с каргой, хотя и часто необходимая, всегда опасна.

Совет вам Риктена

Ведьмы редко бывают опаснее обычных магов, хотя это достаточно опасно, чтобы быть настороже. Ведьма-одиночка труслива и ее легко запугать; демонстрации силы может быть достаточно, чтобы получить информацию или прогнать ее. Союзники помогают ведьме, и они с большей вероятностью будут сражаться насмерть в группе.

Карги достойны презрения до последнего, но их планы и цели сильно различаются. Знания и могущество карг - немаловажная вещь. Если карга готова торговаться за информацию, продавать товары или услуги или каким-либо образом стать вашим союзником, было бы разумно рассмотреть это предложение. Гораздо лучше осторожно пользоваться благосклонностью карги, чем стать объектом ее гнева. Я уничтожил множество монстров с помощью информации, полученной от карг.



Глава 3: Ликантропия

Одно из самых древних и страшных проклятий, ликантропия, может превратить самого цивилизованного гуманоида в хищного зверя. В своей естественной гуманоидной форме существо, проклятое ликантропией, выглядит как обычное существо. В своей животной форме ликантроп напоминает мощную версию обычного животного. При ближайшем рассмотрении в его глазах можно заметить слабую искру неестественного интеллекта, и они могут светиться красным в темноте.

Злые ликантропы прячутся среди обычных людей, появляясь ночью в облике животных, чтобы сеять ужас и кровопролитие, особенно в полнолуние. Добрые ликантропы ведут замкнутый образ жизни и чувствуют себя неуютно среди других цивилизованных существ, часто живут в одиночестве в дикой местности вдали от деревень и городов.

Гуманоидное существо может быть поражено проклятием ликантропии после того, как оно было ранено ликантропом, или если один или оба его родителя являются ликантропами. Заклинание снятия проклятия может избавить пораженного ликантропа от проклятия, но только чрезвычайно мощная магия может освободить от проклятия прирожденного ликантропа.

Существует много разновидностей ликантропов, но мой опыт ограничен вервольфами.

Вервольф

Вервольф - это свирепый хищник. В своей гуманоидной форме вервольф обладает обостренными чувствами, вспыльчивым нравом и склонностью есть сырое мясо. Его волчья форма — грозный хищник, но его гибридная форма гораздо страшнее: покрытое шерстью и хорошо развитой мускулатурой гуманоидное тело увенчано хищной волчьей головой. Вервольф может владеть оружием в гибридной форме, хотя он предпочитает разрывать врагов на части своими мощными когтями и кусаться.



Большинство вервольфов покидают цивилизованные земли вскоре после заражения. Те, кто отвергает проклятие, боятся того, что произойдет, если они останутся среди своих друзей и семьи. Те, кто принимает проклятие, боятся разоблачения и последствий своих кровавых деяний. В дикой природе вервольфы образуют стаи, в которые также входят волки и грозные волчицы.

Совет вам Рихтмана

Вервольфом может быть любой. В отличие от вампиров, приметы оборотня обнаружить сложнее, особенно если он хочет оставаться скрытым. Конечно, в полнолуние все меняется.

В остальное время года для искоренения вервольфов требуется определенное высслеживание, обычно по следам трупов. Оборотни заметно нервничают в присутствии серебра, а оборотни в человеческом обличье не решаются напасть даже на одинокую жертву, если подозревают, что у них при себе посеребренное оружие.

Глава 4: Нежить

Нежить - это некогда живые существа, доведенные до ужасающего состояния нежити с помощью некротической магии или какого-либо нечестивого проклятия. К нежити относятся ходячие трупы, такие как вампиры и зомби, а также бестелесные духи, такие как призраки.

Совет вам Рихтена

Если вы отправитесь в древние, дикие или проклятые места, то, скорее всего, столкнетесь с нежитью. Скелеты, зомби и призраки - это практически профессиональная опасность для грабителей могил; даже мертвые не слишком благосклонно относятся к вора.

Охотясь на нежить, никогда не обходитесь без достаточного количества святой воды. В обычных магазинах ее стоимость может быть довольно высокой; я рекомендую подружиться с местным священником, который сможет обеспечить вас всем необходимым. Некоторая нежить не может регенерировать, когда на нее брызгают святой водой, и это вредит всей абсолютно нежити. Если у вас постоянно заканчивается святая вода, вы делаете что-то не так.

Когда под рукой нет святой магии, вам придется прибегнуть к оружию. Сломать кость проще, чем разрубить ее; я бы порекомендовал хороший, крепкий молоток или дубинку вместо меча, когда сталкиваешься с ордой скелетов.

Если вы ожидаете встречи с призраками, никогда не делайте этого в одиночку. Если вы станете одержимым без посторонней помощи, вы все равно что мертвец. Если сможете, убедитесь, что у вас есть один или несколько свитков "Рассеивание добра и зла" на случай, если возникнет необходимость в проведении экзорцизма. Если призрак заставляет вас быстро стареть, обратитесь за помощью, пока последствия не стали постоянными.



Глава 5: Вампиры

Пробужденные бесконечной ночью, вампиры жаждут жизни, которую они потеряли, и утоляют этот голод, выпивая кровь живых. Вампиры ненавидят солнечный свет, потому что его прикосновение обжигает их. Они никогда не отбрасывают теней или отражений, и любой вампир, желающий передвигаться незамеченным среди живых, держится в темноте и подальше от отражающих поверхностей.

Независимо от того, сохраняет ли вампир какие-либо воспоминания о своей прошлой жизни или нет, его эмоциональные привязанности увядают, когда некогда чистые чувства искажаются нежитью. Любовь превращается в голодную одержимость, а дружба - в горькую ревность. Вместо эмоций вампиры стремятся к физическим символам того, чего они жаждут, так что вампир, ищущий любви, может заикнуться на юной красавице. Ребенок может стать объектом восхищения для вампира, одержимого молодостью и потенциалом. Другие окружают себя произведениями искусства, книгами или зловещими предметами, такими как орудия пыток или трофеи убитых ими существ.

Большинство жертв вампира становятся вампирскими отродьями - хищными существами, испытывающими вампирскую жажду крови, но находящимися под контролем создавшего их вампира. Если истинный вампир позволяет отродью взять кровь из своего тела, то отродье превращается в истинного вампира, который больше не находится под контролем своего хозяина. Немногие вампиры готовы отказаться от своего контроля таким образом. Вампирское отродье обретает свободу воли, когда умирает его создатель.

Каждый вампир остается привязанным к своему гробу, склепу или могиле, где он должен находиться днем. Если вампир не был официально похоронен, он должен лежать под слоем земли в месте своего перехода в нежить. Вампир может перенести место своего погребения, перенеся свой гроб или значительное количество могильной земли в другое место. Некоторые вампиры таким образом обустраивают несколько мест захоронения.



Совет вам Рихтена

Если вы охотитесь на вампира, первое, что вам следует сделать, это закончить все свои дела и сосредоточиться на единственно важном. Я потратил всю жизнь на изучение того, как уничтожать их вид, и самое важное, что я понял, - это то, что такие знания никогда не должны заменять вам страх.

Стать жертвой вампира - участь худшая, чем смерть. Если вы не хотите подвергать себя риску вечного проклятия, поворачивайте назад прямо сейчас.

Если вы все еще намерены встретиться с вампиром лицом к лицу, вам следует ознакомиться с его слабостями...

Вампир не может войти в жилище без приглашения одного из его обитателей. Будьте осторожны, даже те, кому вы доверяете, не защищены от вампирского очарования.

Проточная вода для вампира - как кислота.

Деревянные колья (или любые колющие предметы, изготовленные из дерева) полезны только в том случае, если вампир подавлен и находится в месте своего упокоения. При таких обстоятельствах воткнутый в его сердце кол парализует его до тех пор, пока кол не будет извлечен.

Больше всего вампиры ненавидят солнечный свет. Он обжигает их кожу, причиняет серьезный вред и заставляет их корчиться в агонии. Святая вода производит аналогичный эффект и временно препятствует регенерации вампира.



Глава 6: Вистани

Безусловно, вистани - самые злые и презренные из всех цивилизованных людей. Кочевой народ легко узнать по их яркой одежде и веселому характеру. Они часто смеются и от души пьют, но поверьте мне, когда я говорю, что они негодяи.

В отличие от бедняг из Баровии, вистани могут покидать ужасную долину, когда им заблагорассудится, и не обречены проводить там вечность. Они утверждают, что приходят и уходят с помощью специального зелья, но это ложь. Жадные шарлатаны продают этот "эликсир тумана", чтобы воспользоваться преимуществами уязвимых и отчаявшихся людей. Любому, кто надеется сбежать из Баровии, недолго осталось жить в этом мире, поэтому Вистани прибегают к хитрости, чтобы облегчить кошелек этих обреченных душ, прежде чем их золото окажется вне пределов досягаемости.

Это мошенничество - всего лишь одно из их многочисленных преступлений. Запомните мои слова: никогда не доверяйте вистани. Правда об их невосприимчивости к приторному туману - достаточное доказательство. Они друзья Страда фон Заровича, темного лорда этого проклятого королевства, и вам лучше не забывать об этом. Какими бы добрыми и услужливыми ни казались вистани, помните, что Страд предпочитает относиться ко всем им с чем-то похожим на доброту - это расплата за древний долг, если верить их легендам. Они не разделяют - да и не могут разделять - нашего страха и ненависти к таким монстрам. Многие из них даже служат шпионами вампиров.

Они ленивы и безответственны, но быстро действуют, когда их жизни или традициям угрожает опасность. Они незаконны и беспощадны к чужакам - конокрадам, похитителям людей, карманникам, убийцам. Они радуются и одобряют такие действия, если они приносят пользу их народу и поддерживают его чувственный образ жизни.

Однако Вистани, которые сознательно приносят вред или несчастье другим своим сородичам, изгоняются - это худшее наказание, которое только может вообразить вистана, даже хуже смерти.

Они также зарабатывают деньги, предсказывая судьбу и продавая информацию. По крайней мере, это не всегда уловка, хотя скрытая правда часто бывает такой же обманчивой, как и ложь. Я знал провидца из Вистаны, чье ясновидение оказалось весьма полезным и, несомненно, пророческим.

Каждая семья или клан Вистани - это своя маленькая геронтократия, в которой старейший член правит насестом. Этот старейшина несет основную ответственность за соблюдение традиций, разрешение споров, определение маршрута путешествий группы и сохранение образа жизни Вистани. Старейшины Вистани принимают все важные решения. Возможно, вы думаете, что я жесток или что я просто принимаю культурные различия за злодейство.



В ответ на это я спрашиваю, знаете ли вы добрых людей, обладающих дурным глазом? Вистана, независимо от возраста, может наслать ужасное проклятие одним лишь взглядом или словами. Такие проклятия могут быть вызваны не более чем кажущимся пренебрежением или их извращенным представлением о справедливости.

Вистани - злобные шарлатаны и шпионы, и они без колебаний уничтожат то, что вам дороже всего на свете. Я знаю это лучше, чем многие другие.

И все же, несмотря на все мои опасения, Вистани возле озера Тсер кажутся гораздо более разумными и могут дать некоторую полезную информацию. Нужно быть осторожным и относиться к тому, что они говорят, со всей серьезностью.

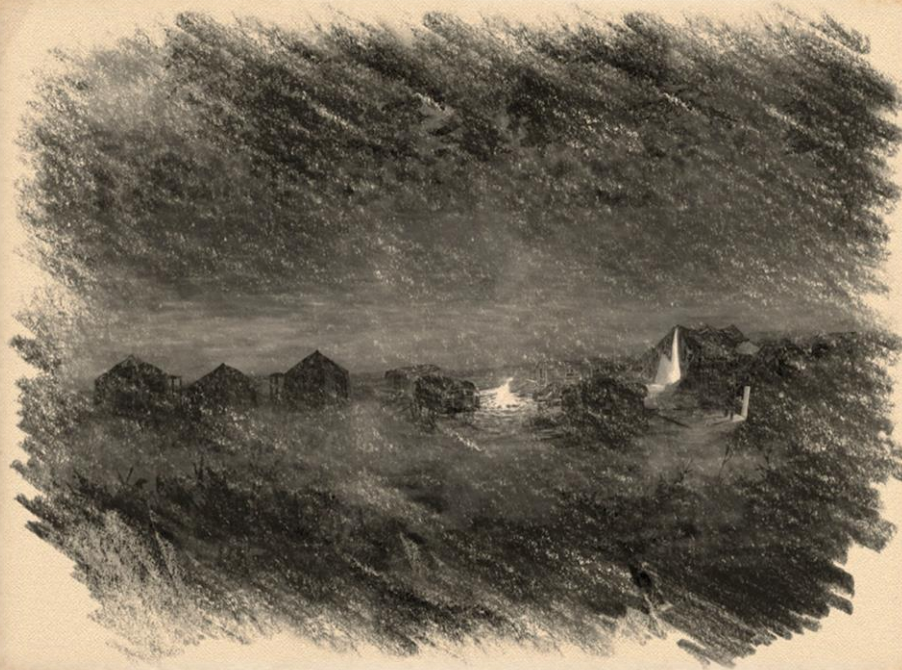
Совет вам Рихтена

Никогда не доверяй Вистани. Если придется, имей с ними дело, но на каждом шагу ожидай предательства и обмана. И что бы ты ни делал, не покупай их бесполезные снадобья.

Мистическое предвидение вистанской гадалки может стать большим подспорьем для охотника на монстров, если, конечно, вы сможете найти Вистану, которой можно доверять. С таким же успехом вы можете попытаться справиться со зверем, что может телепортироваться.

Если вам необходимо заключить сделку с вистаной, делайте это только со старейшиной. Их обязанность защищать свой народ приближается к тому, что циничный человек назвал бы добродетелью, и это самое близкое, что они могут сказать о чести.

Если вы подверглись проклятию Вистани, примите мои искренние соболезнования. Не относитесь к этому легкомысленно. Найдите священника, волшебника или даже каргу, если нужно, - каким-нибудь способом, любым способом, чтобы снять проклятие как можно скорее. Если вам повезет, ваше проклятие не будет преследовать вас до конца ваших дней. Если вам не повезет... месть, возможно, лучшее, на что вы можете надеяться.



Единственные Вистани, о котором стоит упомянуть, живет в небольшом лагере возле озера Тсер. Петра, который очень щепетильно торгует всякой всячиной, если у вас нет сомнений в том, как он ее приобрел. Он внимательно следит за тем, что происходит вокруг. Держи себя в руках.

Тактика Охотника на Монстров

Я не могу обещать вам, что описанное ниже будет справедливо для каждого монстра, с которым вы столкнетесь. Что я могу вам сказать, так это то, что тактика, описанная в этом руководстве, спасала мою жизнь больше раз, чем я могу сосчитать.

Тактики	Демоны	Дьяволы	Карги	Вервольфы	Нежить	Вампиры
Дипломатия		†	†	†		†
Магическое Оружие	†	†	?	†	?	†
Серебрянное Оружие		†	?	†		
Изгнание	†	†	†			
Святая Вода	†	†			†	†
Солнечный Клинок					†	†
Проточная Вода						†

Соппротивление Демоны Дьяволы Карги Вервольфы Нежить Вампиры

Магия	†	†	?			
Немагическое Оружие	†	†	?	†	?	†
Непосеребрянное Оружие		†	?	†		
Кислота						
Холод	†	?	?			
Огонь	†	†	?			
Силовое поле						
Молния	†					
Некротическая Энергия					†	†
Яд	†	†			†	
Психический урон						
Лучистый урон						
Звук						