

Уязвимости монстров.

Предупреждение. Это просто некоторые наброски и мыслишки, которые у меня лежали на полке. Подобных «статей» есть еще пара-тройка, но не знаю насколько они покажутся полезными.

В фэнтези героям часто приходится сражаться с чудовищами, и они всегда их побеждают порой странными способами, а порой просто читерскими. Но остается вопрос, почему другие люди, авантюристы или наемники, вполне себе шинкуют тех же монстров, не имея столь грозных способностей. Ответ прост. Герои – жители иномирья и не знают тонкостей охоты на местных зверей, а потому используют избыточные усилия для победы. Впрочем, нельзя отрицать авторские промахи или желание показать лихость персонажей.

Самыми примитивными существами являются рыбы, насекомые и простейшие организмы. Мутировавшие слизни или слаймы представляют одноклеточные или многоклеточные структуры с самой простой структурой. И в основе слаймов находится вода, поэтому убийство их напрямую связано с использованием соли и заклинаний, связанных с ветром и нагревом. Отдельные виды могут состоять не из воды, а из иных веществ, или содержать хладоген, который предотвращает закипание и испарение внутренних жидкостей. С учетом этого будет проще использовать заклинание холода. Так или иначе, заклятье вспышки ослепит слайма не имеющего физической возможности спрятать глаз. Единственный вид способный устоять против вспышки: слаймы с темной магией использующие нечто вроде черного тумана в качестве завесы. Свет плохо пробивает эту темную энергию, а слайму достаточно мгновения, чтобы атаковать врага. Наиболее эффективными будут электрические заклятья, но они полезны почти против любого органического существа с нервной системой.

Однако не слаймом единым полнится одноклеточный мир. Вполне себе могут быть амёбы, гидры (не те многоголовые, а из микромира, только выросшие в условиях избытка маны), вольвоксы или еще какая пакость. Так одноклеточную гидру просто так не порубить, она легко отрачивает утраченное, отрубленная часть также регенерирует в полноценное существо. Вот и попробуй справиться без магии или кислотных бомб. Куда хуже если атакует зараженное вирусом одноклеточное. Тогда распыление токсина заразит героя и тот вскоре сгинет, если не получит своевременную помощь. Поэтому после каждой битвы обязательно kastовать очищение, чтобы убить вредные микроорганизмы.

Отдельно поговорим про червей и гусениц. Сами по себе черви абсолютно безвредны, кроме паразитических, которым желудок и кишки – дом родной. Вот последние вполне себе опасны, могут контролировать людей, превращая в подобия зомби. Однако гусеницы более интересны, они могут плевать кислотой или стрелять липкими нитями. При этом слабость гусениц в низкой скорости передвижения, они слабы к холоду, плохо видят в темноте, предпочитают листья и зелень, которые легко опрыскать отравой. Зубастые черви – бред, так как с такими зубами весьма трудно рыть землю. Черви всасывают песок в тело, а не грызут его. При больших размерах черви должны обладать скелетом, что делает их подобием змей или безногих ящериц.

Рыбы и монстры подводного царства имеют не слишком толстую кожу, да и плавучесть поддерживается либо плавательным пузырем, либо как у гигантских кальмаров - наличием в теле раствора хлорида аммония, который легче воды. По сути, внутри кальмаров нашатырный спирт, который легко нагревается. Именно поэтому нагрев воды до температур выше шестидесяти градусов может сварить кальмара заживо, но с учетом затрат маны на подобное заклятье, вероятно этот подвиг по силам только крутому магу. С рыбами этот метод тоже срабатывает, а еще рыбы запросто клюют на приманку, благо мозгов мало, чтобы распознать

ловушку. Полезные заклинания против морских и водных обитателей: электричество, гравитация, левитация, лед, барьер, яд. Последний особенно опасен, так как защититься от отравления рыбы и подводные обитатели не могут, он попадет в дыхательную систему в любом случае.

Насекомые делятся на многие формы, но у них есть общая слабость - холод. Любое насекомое становится менее подвижным на холоде, а иногда засыпает. Кроме этого против муравьев поможет любое липучее заклинание, например, Слизь. Забрасывая комками липкой слизи или клея тело муравья, можно закупорить дыхательные отверстия в хитиновой оболочке, что приведет к его смерти. Эти дырочки могут находиться в промежутке между верхней и средней головогрудью. Кроме того поможет облако яда, а вот кислотные или радиационные заклятья не сработают. Хотя задняя часть муравья достаточно уязвима, он не сразу помрет от её утраты, успев напасть на врагу или убить его. Вспышка, вполне эффективная для ослепления, в данном случае бесполезна из-за усиков, которые и надо атаковать первым делом. Лишив муравья органов обоняния, надо ослепить монстра, накидать на него ослабляющие проклятья или подморозить ему лапы, а потом постараться разрубить тело в районе дыхательных отверстий. Огонь в некоторых случаях не повредит насекомым.

Скорпионы, вероятно, имеют отверстия для дыхания, как и муравьи, но находящиеся на нижней части головогруды, когда как у пауков дыхательные отверстия находятся на брюшке ближе к центру тела. Поэтому их закидать слизью и клеем едва ли получится. Зато можно заморозить или наоборот нагреть (ледяные скорпионы и пауки), можно отравить, наслать смертельное проклятье, однако электрические заклинания плохо работают на насекомых, наверное, из-за хитина.

Мухи, шершни, осы, пчелы, бабочки и стрекозы не так страшны, как кажутся. Их враг - вода. Намокшие крылья теряют упругость и сминаются, после чего насекомое становится легко убить. Однако пчелы и осы могут начать крутиться и тыкать жалом, такое бывает, если они неудачно упали на спину, так что лучше дождаться пока они устанут и казнить. Пчелы вообще известны своими неудачными посадками, зато они устойчивы к ударам по голове тяжелыми предметами, так как часто бьются башкой о стенки ульев.

Панцирные жуки могут иметь впечатляющую стойкость к заклинаниям, но и они не могут выстоять против ядовитого газа, холода и кислоты. Причем можно позаимствовать кислоту их природных врагов - муравьев. Их опасность в скорости бега, возможности полета и челюстях. Плевать ядом они не могут, хотя вполне способны прыснуть кислоту из брюшка или выдавить едкую жидкость изо рта. Некоторые жуки могут иметь гипнотизирующий рисунок на панцирях, переливающийся под светом солнца.

Многоножки, сколопендры и им подобные куда менее проворны на ледяной поверхности, их ножки не могут бегать по такой поверхности, да еще и мерзнут. Кроме того земляные колья могут ранить менее защищенное брюшко если применить его вовремя. Особо уязвима голова, так как у тех же пауков она крайне большая и отсечь её нереально. А вот многоножке отрубить голову довольно просто. Заклинание ветра или навык мечника с дистанционной атакой и головы нет. Еще любое насекомое можно сварить благодаря микроволновой магии, но это скорее под силу иномирным, чем жителям магического мира.

У всех зверей главной уязвимостью остается нос, органы дыхания. Любая магия призванная удушить срабатывает на любом звере, птице или человекообразном. Это может быть и магия воды, слизи, магия песка вползающего через нос, уши, горло, глаза. Можно также сжечь легкие направив аналогичными путями огонь или кислоту. Можно атаковать с тыла в заднее отверстие, причем земляное заклинание особенно хорошо, потому что не испортит шкуру и

пронзит внутренние органы монстра. Другими стопроцентно срабатывающими заклинаниями будут сон и телепатический удар. Первый вырубит монстра, второй уничтожит его сознание.

Удушить птиц несколько сложнее, но шанс не нулевой. Однако самым полезным будет гравитация, так как помешает дичи улететь. Затем уже можно аккуратно убить птичку. Еще одна слабость птиц – вода, кроме фениксов, этим наплевать на воду. Намокшие перья мешают высоко взлететь, а если намокли хвостовые трудно управлять полетом и птица часто врежется в препятствия. Зрение для пернатых особенно важно, но и слух можно использовать. Громкие звуки сбивают птиц с толку, ослепление не дает сориентироваться и нормально лететь. Лишенный глаз и ушей орел упадет с небес камнем. Грифон стопроцентно убьется, упав с высоты.

Хищные растения могут не иметь глаз, могут быть стойкими к огню или кислотам, но их слабость в корнях. Поэтому земляными заклятиями надо перебить корневища, вытолкнуть растение из почвы и повалить его на бок, потом заморозить или разрубить на части. Благо любая растительность слаба к топорам и мачете.

Энты/тренты – их слабость ноги. Без толковой опоры махать ручонками они не сумеют, потому и надо расшатать поверхность под ними, использовать оледенение земли, или спровоцировать другие растения на подсечку ноги энта. Упавший деревянный дядя станет замечательной кучкой дров всего за пять минут, так как самостоятельно подняться энт уже не сможет. Почему? Потому что ноги ломают сразу же. Чтобы отрастить новые он должен пустить корни в землю, а что является корнями энта? Конечно же его ноги. Проблема в драках с энтами в том, что помимо самого монстра придется драться с ожившим лесом и корневищами других растений подконтрольных ему. Поэтому поле битвы надо подготовить заранее, запечатав возможных союзников древесного дяди печатями.

Разумные существа – это не просто антропоморфы, но и равные им по интеллекту особи с иным строением тела. Такие твари могут вполне себе заготовить контр заклинания на каждый случай, потому на них охотятся, используя слабости социального или поведенческого плана. Если разумная рысь может защититься от всех капканов и заклятий охотников, то её рысёнок точно не сумеет, а его можно использовать для шантажа или выманивания жертвы. В обмен на жизнь детеныша зверь может отдать свою жизнь, а может обезуметь от ярости, что даст уязвимость и предсказуемость в атаках.

Само собой для каждого конкретного случая есть свои меры, каждое существо имеет слабости, только не надо забывать, что способности любого монстра определяются условиями его жизни, тем, чем он питается, в каком климате живет. У травоядных есть резцы и коренные, но нет клыков, у хищников резцы короткие и заостренные, есть клыки. Мясоедам плохо дается переваривание трав, а травоядным часто не хватает бактерий для переработки травы, поэтому некоторые вроде зайцев вынуждены есть свой помет, чтобы восполнить нехватку микрофлоры. Казалось бы это не столь важно в фэнтези, но если вы поместите кролика с огромными клыками в нору, то тут же убедитесь, что он не может там жить. Длинные выпирающие клыки мешают спать, удерживая голову над землей, а повернуть голову кролик не может, так как шейные позвонки не позволяют. Кроме того хищный кролик не будет есть траву, будет жутко вонять, а травоядные напротив стремятся вырабатывать менее заметные ароматы, кроме пастбищных животных, коим маскировка не требуется, зато нужны выносливость и быстрые ноги. Опять же хищники выбирают жертву по размерам и по силам. То есть хищный кролик будет охотиться на мышью, а от кого-то крупнее себя будет убегать. Точно также волк не станет лезть на человека в броне, гремящего сталью, звери не любят странных шумов и вспышек, лишь обезумевший станет бросаться на более сильного врага. Ну, или этот зверь медоед, тогда все правильно.

<http://tl.rulate.ru/book/7452/258275>