

Глава 12: Путеводитель по местам приключениям в Шварцвальде

Путеводитель начался с происхождения названия «Лес Черной Ведьмы». Из-за его древней истории многие детали были утеряны, поэтому автор представил две популярные теории.

Одна из теорий предполагала, что когда-то эта местность была пустыней, где могли выжить только выносливые существа, такие как песчаные черви, колючки и земные гиганты. Однажды мимо проходила пресловутая Черная Ведьма. Она достигла вершины магических знаний, и ей наскучил мирской мир. Она решила освободиться от своей физической формы в этом пустынном месте, позволив своей душе подняться на более высокий план. Магическая сила внутри ее тела рассеялась в воздухе, проникла в почву и оказала глубокое влияние на местную окружающую среду, в конечном итоге породив огромный лес.

Вторая теория была более простой. В ней рассказывалось о древней волшебнице, искусной в темной магии, уставшей от мирских раздоров. Она искала убежища в лесу, навсегда скрывшись от мира.

Хотя первая теория была более легендарной и соответствовала стилю волшебного мира, Хуа Ми предпочитал простоту второй.

Это было всего лишь введение, и Хуа Ми сосредоточился на следующем содержании.

В путеводителе были перечислены различные существа Шварцвальда, в том числе некоторые разумные виды, такие как «Териантропы».

«Вы когда-нибудь встречали кого-то, похожего на определенное животное? Не сомневайтесь в своих глазах; скорее всего, это териантропы. Помните, никогда не вступайте в глубокие эмоциональные разговоры с териантропами в ночь полнолуния!»

- Анонимный трубадур Лоуренс Баллез.

Териантропия была древним проклятием, нацеленным только на людей. Некоторые ученые полагали, что это было связано с древней войной, хотя прямых доказательств не было, факт был широко признан в научных кругах. Существовали также народные сказки, предполагающие, что териантропы были созданы, когда некий Повелитель Бездны во время второго вторжения в Бездну превратился в падших существ по человеческим шаблонам, которые остались в мире после провала вторжения. Сравнение териантропов со злыми существами, такими как демоны и суккубы, было необоснованным и являлось способом заклеить их.

Существовали доказательства того, что териантропия существовала задолго до первого вторжения в Бездну. В отличие от чисто злобных существ, рожденных в Бездне, природа териантропов не обязательно была злой, хотя из-за проклятия они могли проявлять своеобразное или антиобщественное поведение. Тем не менее, важно не забывать, что они являются частью человечества.

«Способность изменять форму: териантропы могут превращаться в соответствующих животных без необходимости использования материалов, ритуалов или эликсиров. В полуживотном или полностью трансформированном состоянии их сила значительно увеличивается, но они уже не столь разумны. Поэтому лучше оставаться подальше от них, когда они находятся в животной форме, поскольку они могут не отличить друга от врага!»

«Ночь полнолуния: Полнолуние — самое мощное время для проклятия териантропии. Бушующую силу внутри их тел становится почти невозможно контролировать. Териантропы бесконтрольно превращаются в свои полные животные формы, теряют рассудок и становятся свирепыми зверями, вызывая хаос и резню. Если вы планируете исследовать Шварцвальд, настоятельно рекомендуется избегать ночей полнолуния».

«Эликсиры подавления: прием эликсиров заранее может немного облегчить териантропам задачу справиться с полнолунием, но эффект ограничен. Не существует известного эликсира, способного полностью сдержать это древнее проклятие. Загадка почему, но алхимики, похоже, не интересуются этой областью...»

«Рассеивание магии: рассеивающая магия высокого уровня может отменить трансформации животных териантропов в их типичных состояниях, но неэффективна против трансформаций в полнолуние. Установление антимагических зон также может свести на нет их териантропическое состояние, но аналогично, это не работает против полной луны».

«Человеческий внешний вид: из-за проклятия териантропы могут проявлять некоторые животные черты даже в своей человеческой форме. Например, териантропы-медведи, как правило, мускулистые и волосатые, и не те, с кем вы хотели бы побороться на руках. Между тем, териантропы-крысы обычно имеют стройные тела, тонкие волосы и уклончивые взгляды. Они превосходны в скрытности и бегстве, а также в исключительных навыках воровства».

«Передача проклятия: если на человека в трансформированном состоянии нападает териантроп и он выживает, есть шанс заразиться этим древним проклятием».

Хуа Ми нашел эту информацию весьма интересной. «Вторжение Бездны, Повелители Бездны, проклятия... Кажется, я едва царапаю поверхность этого нового мира».

Из текста следует, что во время вторжения в Бездну Повелители Бездны создали определенных существ, рожденных из Бездны, таких как демоны и суккубы, чтобы помочь в их военных усилиях. После вторжения эти существа остались в мире, чтобы сеять хаос.

Автор специально упомянул, что Териантропы бывают разные, намекая на некий предвзятость в их пользу.

Хуа Ми не слишком беспокоился о присутствии териантропов в Шварцвальде. Путеводитель указал, что они не были злыми по своей сути. Кроме того, пока он оставался внутри деревянной хижины, он мог в любой момент создать портал, ведущий на Землю. Всегда существовал план побега на случай, если что-то пойдет не так.

«С другой стороны, я впервые оказался в другом мире, и в ту ночь луна была большой и круглой, но ничего не произошло».

Он продолжал листать страницы, пока не наткнулся на существо, которое его заинтересовало. Иллюстрации рядом с текстом безошибочно принадлежали «Пикси», с которыми он столкнулся, хотя в руководстве они назывались «Псевдо-пикси».

«Зачем добавлять к имени слово «псевдо»?»

После минутного размышления Хуа Ми продолжил чтение раздела «Псевдо-пикси».

Псевдо-пикси были широко известным явлением. Некоторые редкие экзотические цветы имели шанс породить пикси. Чтобы отличить их от обычных пикси, этих маленьких существ, напоминающих пикси, назвали «псевдо-пикси».

- «Путеводитель по Темному лесу, пятое издание»

<http://tl.rulate.ru/book/99897/4063713>