Глава 220  
  
: Интерлюдия. Книга Истины Мира «Глава Бездны»\*\*  
  
Слушай сюда, нубье. Оптимальное количество рыл для завала Глубинного Ктарнида – 8+.  
Рекомендуется брать как можно меньше разных проф. Похуй, кто там будет, но если есть танк-стена, то в фазе Воображения пиздиться будет чутка попроще.  
Уник-сценарий EX Ктарнида запускается только первый раз, если взять квест «Пронзите посланника бездны» и выполнить особые условия. После того как его прошли, надо ждать две недели после убийства Ктарнида И взять уник-квест НПС в Фифтисии, который в шторм выходит в море на корабле. Тогда можно встретить корабль-призрак, который Ктарнид посылает.  
  
\*\*Описание Перевернутого Города Руль'иеха\*\*  
  
В этой ебаной зоне монстры меняются днем и ночью.  
Днем в основном шарятся «Прислужники Бездны» и «Ложные Русалки Бездны». Ночью – рандомные твари из глубоководной зоны «Загробные Глубины».  
В Руль'иехе дохуя развалин. Если найдешь целую кровать – можешь сейвиться и логаутиться.  
По четырем сторонам зоны стоят четыре башни, в каждой сидит особый враг – «Печать».  
Каждая Печать владеет способностью, связанной с одной из особых абилок Ктарнида (о них ниже). Завалишь Печать – заблочишь соответствующую абилку Ктарнида.  
Ктарнид сидит в подземелье центрального замка Руль'иех. Но пока не активируешь механизм на верхнем этаже, он находится в «Форме Иллюзии». Если завалить его в этой форме, уник-сценарий EX принудительно завершится, а всех игроков и НПС раскидает по рандомным зонам.  
На верхних этажах замка Руль'иех есть три комнаты: «Кабинет Короля», «Ключевой Трон» и «Верхний Этаж Тоски по Родине».  
В Кабинете Короля лежит дневник королевы с подсказками к механизму.  
На Ключевом Троне находится механизм «Ключевой Камень Переворота», который разрушает «Форму Иллюзии» Ктарнида.  
На Верхнем Этаже Тоски по Родине лежит предмет для механизма – «Былая Слава», но сначала надо убить монстра «Акула Тщеславия».  
  
Вставляешь драгоценный камень из Ключевого Камня Переворота в «Былую Славу», механизм срабатывает, «Форма Иллюзии» Ктарнида автоматически снимается, и начинается бой.  
  
\*\*Прохождение Печатей\*\*  
  
\* \*\*Клео Кутила:\*\* Эта тварь в виде клионы блочит магию. Атакует щупальцами без передыху, но бьет либо вблизи, либо издалека. Справиться довольно легко. Но если ты чистый маг – 90% твоих атак пойдут по пизде, так что съебывай молча.  
\* \*\*Слейвир Даргон и Хайдора:\*\* Два босса в одном, пара полурыб. Блочат физ атаки и скиллы. Полностью блочат активацию любых скиллов, так что самые геморройные в прохождении. Но сами по себе они не особо сильные, и их атаки можно блокировать. Так что если маг будет основным ДД, лягут быстро.  
\* \*\*Баршед-Мернакл:\*\* Типа рой монстров. Куча личинок морских уточек, которых он порождает, облепляют его тело и блочат атаки вблизи. Но он пиздец близорукий, так что если бить издалека (больше 10 метров), защита из личинок не сработает. К тому же, он легко падает. Эффективны не разовые удары, а что-то, что нарушает его равновесие – объекты, веревки и т.п.  
\* \*\*Аммон-Отум:\*\* Рыцарь в виде аммонита. Считает, что стрелять в рыцарской дуэли – западло. Завалить его можно только в ближнем бою один на один. Работают стандартные тактики ближнего боя, так что он самый простой босс. Но он довольно умен, так что если расслабишься – получишь рапирой в пузо.  
  
\*\*Прохождение Глубинного Ктарнида\*\*  
  
С момента попадания в особую зону «Перевернутый Город Руль'иех» у вас есть семь дней лимита на пребывание там. Сценарий завершается победой над Глубинным Ктарнидом в «Форме Иллюзии» или «Форме Воображения» в течение семи дней.  
  
\*\*Информация по формам:\*\*  
  
\* \*\*«Форма Иллюзии»:\*\* Начальная форма. Выглядит (…) как гигантский черный осьминог. На самом деле – иллюзия, влияющая на восприятие «Ктарнида», строго говоря, это не он. В этой форме постоянно использует особую атаку «Глубинная Иллюзия (Фейк Абисс)», которая накладывает «Проклятие» на всех НПС-участников сценария. НПС под этим эффектом начинают активно атаковать иллюзорного Ктарнида. Победить Ктарнида в этой форме невозможно. Переходит в Форму Фантазии только после отключения «Механизма Королевской Власти» в замке. Основные атаки – размашистые удары и удары щупальцами о землю.  
\* \*\*«Форма Фантазии»:\*\* Вторая форма. Уродливая хрень с щупальцами и глазом, растущими из восьмиконечного магического круга. В начале боя использует особую атаку «Глубинный Взгляд (Глеар Абисс)», накладывающую «Страх» на всех НПС-участников сценария. Эффект снимается, когда всем восьми атакующим щупальцам нанесен определенный урон. После этого переходит в следующую форму. Основная атака – разделяет щупальца и атакует игроков легкими самонаводящимися ударами.  
\* \*\*«Форма Вымысла»:\*\* Третья форма. Пустая оболочка в виде осьминога, собранная из магических кругов. Восемь щупалец держат чаши, каждая из которых активирует особую способность и накладывает соответствующий эффект переворота на игроков и НПС.  
 \* Красная: Эффект Неуязвимости к ближнему бою. Все атаки, выпущенные с расстояния до 10 метров от Ктарнида, аннулируются.  
 \* Оранжевая: Эффект Неуязвимости к дальнему бою. Все атаки, выпущенные с расстояния 10+ метров от Ктарнида, аннулируются.  
 \* Желтая: Эффект Неуязвимости к физическим атакам. Весь физический урон и урон от скиллов по Ктарниду аннулируются.  
 \* Желто-зеленая: Эффект Неуязвимости к магии. Весь урон от магии, требующей МП, по Ктарниду аннулируется.  
 \* Зеленая: Эффект Переворота Цвета. Инвертирует цвета в поле зрения игроков и НПС.  
 \* Синяя: Эффект Переворота Пола. Инвертирует пол игроков и НПС. Телосложение, возраст и т.д. генерируются на основе статов и логов действий игрока (или НПС).  
 \* Синяя (Indigo): Эффект Переворота Статов. Случайно выбранные два стата меняются значениями.  
 \* Фиолетовая: Эффект Переворота Урона. Урон, наносимый Ктарниду и «Чашам», становится лечением, а лечение – уроном.  
 Переход в следующую форму происходит после уничтожения всех «Восьмицветных Святых Чаш» в щупальцах. Эффекты переворота из этой формы действуют до конца боя. Атак в этой форме нет, но эффекты, блядь, остаются.  
\* \*\*«Форма Виртуальности»:\*\* Четвертая форма. Черная сфера, похожая на черную дыру, засасывающая все живое вокруг. В течение пяти минут беспрерывно и без разбора использует магию «Случайная Встреча», каждые 30 секунд поглощая призванных монстров. Общее количество ХП пятой формы зависит от количества поглощенных монстров в этой фазе. Игроков и НПС не атакует.  
\* \*\*«Форма Воображения»:\*\* Финальная форма. Владыка Бездны, обретший временное физическое тело из плоти и крови, с головой осьминога и телом гуманоида. У этой формы два этапа поведения. На первом этапе использует «Analysis.» и «Reflexus.», копируя логи движений восьми случайно выбранных игроков и НПС и добавляя их в свой паттерн атак. У Ктарнида в первой фазе Формы Воображения есть пять «Броневых Пластин». Каждая пластина снимается после нанесения определенного урона. Переход во вторую фазу происходит после уничтожения всех пластин. На втором этапе Ктарнид выпускает восемь «Гигантских Щупалец Титана» из восьми Глубинных Сфер. Для победы на втором этапе нужно уничтожить все восемь Глубинных Сфер, после чего нанести определенное количество урона. Урона нужно немного, его легко нанесет даже один игрок, так что фактически победа засчитывается после уничтожения восьми сфер.  
  
\*\*Сюжетный Лор Глубинного Ктарнида\*\*  
  
Главное: ценности Глубинного Ктарнида пиздец как отличаются от человеческих. Он не видит людей как «личностей», а воспринимает их как «вид».  
Из-за своего происхождения Ктарнид испытывает «уважение» к человеческому виду. По определенной причине он заманивает в свою базу, Руль'иех, людей – продукты «Плана №1» и «Плана №2» – и наблюдает за их силой.  
  
Поэтому весь уник-сценарий EX – это просто грандиозная «настольная игра» Ктарнида. Он – гейм-мастер, который испытывает игроков, а тех, кто преодолел все трудности и победил финального босса (его самого), он восхваляет и награждает.  
Кто-то уже догадался, наверное: Ктарнид – это и есть ГМ из настолки. Великие люди прошлого, что создали его, столкнулись с отчаянием перед лицом гибели… но не остановились. Выяснить, достойны ли их потомки – вот основной принцип и смысл жизни (……) Ктарнида.  
  
На самом деле Ктарнид – это осьминог, выбранный в качестве подопытного для эксперимента «Придание ограниченных свойств изменения реальности одному индивиду» в рамках «Плана №2» в Эпоху Богов. Вот что с ним стало.  
На его тело, уже модифицированное «техниками» из первого и второго экспериментов, наложили ограничения, чтобы он мог контролировать беспорядочное изменение реальности. В результате он получил возможность изменять реальность по своему желанию, но с условием «переворота».  
Побочным эффектом стала потеря физического тела. Его сознание, мышление и память были перенесены в самодостаточную магическую формулу… Вот это и есть Глубинный Ктарнид.  
По сути, живая магия. А магия – это «концепция», вписанная в мир. Как горение – концепция изменения вещества огнем, как гравитация – концепция падения яблока вниз. Так и феномен Ктарнида – это концепция «Глубинного Ктарнида».  
  
И еще одно: чтобы понять Ктарнида, нельзя обойти Ключевой Камень Переворота на Ключевом Троне… Он имеет форму женщины. Это единственная личность, которую Ктарнид признает как «индивида».  
Это образ «Алис Фронтир» – той, кто имела все полномочия в «Плане №2» и спасла человечество путем, отличным от «Плана №1». Подробнее – в Книге Истины Мира «Глава Бессмертия».  
  
--- \*\*Далее открывается на 4-й и 5-й стадиях мирового квеста\*\* ---  
Ктарнид сидит в Руль'иехе и сторожит бездну, потому что там запечатана «Безумная Лазурь», как и сказано в дневнике королевы.  
На самом деле «Безумная Лазурь» – это [───] [──────], то есть движение «Начала» – эпохи еще до Эпохи Богов.  
Угроза [─────], с которой когда-то сражались все силы человечества Эпохи Богов, не уничтожена. Ктарнид наблюдает за нынешними людьми и бьет тревогу.  
  
--- \*Безвольное «Начало» пробуждается. Человечество (люди), окажите сопротивление, которого не смогли оказать прежде.\*  
  
\*\*Короче, суть:\*\*  
\* Горение – это феномен «горения».  
\* Падение – это феномен «падения».  
\* Переворачивающий все подряд феномен с собственным сознанием – это «Глубинный Ктарнид».  
\* Скоро проснутся超 пиздец какие твари, так что будьте начеку. Самую опасную я пока держу запечатанной.  
\* А ты, да-да, ты, который в любви тормоз. Ты пиздец ключевая фигура, так что готовься ко всякому.  
  
И наконец-то раскрыто полное имя «Алис». Она – сверхважный персонаж в «Рубеже Шангри-Ла» и ключевой элемент «сеттинга» в «Рубеж Шангри-Ла: любитель игрошлака бросает вызов топ игре».  
  
\*\*\*  
  
\*\*