Глава 220  
  
  
  
Интерлюдия: Книга Истины Мира «Глава Бездны»  
  
Оптимальное количество игроков для прохождения Ктарнида Бездны — «8 и более».  
Рекомендуется, чтобы состав группы был как можно менее разнообразным по профессиям.  
В принципе, любая профессия подойдёт, но наличие танка-стены несколько облегчит бой с Воображаемой формой.  
Условие запуска уникального сценария EX Ктарнида: первый раз — принять квест «Пронзите Апостола Бездны» и выполнить определённые условия; после прохождения — «подождать две недели после победы над Ктарнидом и принять уникальный сценарий NPC в Фифтисии, который отправляется в плавание в штормовой день», чтобы встретиться с кораблём-призраком, посланным Ктарнидом.  
  
\*\*Обзор Перевёрнутого Города Рулуиас\*\*  
  
В этой особой зоне монстры меняются в зависимости от времени суток.  
Днём в основном появляются «Прислужники Бездны» и «Ложные Русалки (Гидзингё) Бездны», а ночью случайным образом появляются монстры из глубоководной зоны «Глубины Преисподней».  
Внутри Рулуиаса много заброшенных зданий, и можно сохраняться и выходить из игры у любой целой кровати.  
По четырём сторонам зоны расположены четыре башни, в каждой из которых находится особый враг — «Повелитель Печати».  
Каждый из этих Повелителей Печати обладает способностью, соответствующей одной из особых способностей Ктарнида (описанных ниже), и победа над Повелителем Печати позволяет заблокировать соответствующую способность Ктарнида.  
Ктарнид находится в подземном пространстве центрального замка Рулуиас, но до активации механизма на верхнем этаже он пребывает в «Форме Иллюзии». Если победить Ктарнида в этом состоянии, уникальный сценарий EX принудительно завершится, а игроки и NPC будут случайным образом перенесены в одну из зон.  
На верхних этажах замка Рулуиас находятся три комнаты: «Кабинет Короля», «Ключевой Трон» и «Верхний Этаж Тоски по Родине».  
В Кабинете Короля находится дневник королевы, содержащий подсказки к механизму.  
На Ключевом Троне находится механизм «Ключевой Камень Инверсии», разрушающий «Форму Иллюзии» Ктарнида.  
На Верхнем Этаже Тоски по Родине находится предмет для механизма «Былая Слава», но для его получения необходимо победить монстра «Акулу Тщеславия».  
  
Механизм активируется, когда драгоценный камень, вставленный в Ключевой Камень Инверсии, возвращается к былой славе. Это автоматически снимает «Форму Иллюзии» Ктарнида и переводит бой в следующую фазу.  
  
\*\*Прохождение Повелителей Печати\*\*  
  
\* \*\*Крио К'тиелах\*\*  
 Этот монстр в форме клионы обладает способностью запечатывать магию.  
 Атакует щупальцами без пауз, но может атаковать либо только вблизи, либо только издалека, поэтому справиться с ней относительно легко. Однако чистые маги потеряют девяносто процентов своих атакующих средств, так что им лучше отступить.  
\* \*\*Слэйвир Дагон и Хайдора\*\*  
 Так называемый босс «два в одном». Эта пара полурыб нейтрализует физические атаки и, следовательно, атаки скиллами.  
 Они запечатывают активацию абсолютно всех скиллов, поэтому сложность прохождения самая высокая. Однако сами боссы не так уж сильны, и их атаки можно блокировать, так что если сделать мага основным источником урона, их можно победить довольно быстро.  
\* \*\*Варшуд-Мелнакул\*\*  
 Своего рода коллективный монстр. Массовые личинки морских уточек, порождаемые с поверхности тела, обвивают его, блокируя атаки ближнего боя.  
 Однако он крайне близорук, поэтому защита из личинок не срабатывает против дальнобойных атак с расстояния более 10 метров. Кроме того, у него низкая устойчивость к опрокидыванию, поэтому его легко сбить с ног.  
 Эффективны не мгновенные атаки, а атаки, создающие давление и нарушающие баланс самого Варшуд-Мелнакула, например, с использованием объектов или верёвок.  
\* \*\*Анмонн Отум\*\*  
 Рыцарь, имитирующий аммонита. Метательное оружие в рыцарском поединке — это моветон, поэтому единственный способ победить — честный бой один на один в ближнем бою.  
 Поскольку здесь действуют стандартные тактики ближнего боя, это самый простой для сражения босс. Однако он предпринимает довольно продвинутые действия, поэтому если расслабиться, можно получить удар рапирой.  
  
\*\*Прохождение Ктарнида Бездны\*\*  
  
С момента входа в особую зону «Перевёрнутый Город Рулуиас» лимит пребывания составляет семь дней. Сценарий считается пройденным при победе над Ктарнидом Бездны в «Форме Иллюзии» или «Форме Воображения» в течение семи дней.  
  
\*\*Информация по формам\*\*  
  
\* \*\*«Форма Иллюзии» (妄想態 - Mousou-tai)\*\*  
 Начальное состояние. Выглядит (···) как гигантский чёрный осьминог. На самом деле это иллюзия, воздействующая на восприятие «Ктарнида», и строго говоря, это не сам Ктарнид.  
 В этом состоянии постоянно использует особое действие «Обман Зрения Бездны (Фейк Абисс)», накладывающее «Проклятие» на всех участвующих в сценарии NPC.  
 NPC под этим эффектом начинают активно атаковать Ктарнида в Форме Иллюзии.  
 Победить Ктарнида в этой форме невозможно. Переход в Форму Фантазии происходит только после отключения «Механизма Королевской Власти» в замке.  
 Основные атаки: размашистые удары и удары щупальцами.  
  
\* \*\*«Форма Фантазии» (幻想態 - Gensou-tai)\*\*  
 Вторая форма. Искажённый облик с щупальцами и глазами, растущими из восьмиконечного магического круга.  
 В начале боя использует особое действие «Взгляд Бездны (Глеар Абисс)», накладывающее «Страх» на всех участвующих в сценарии NPC.  
 Эффект снимается после нанесения определённого урона всем восьми атакующим щупальцам, после чего происходит переход к следующей форме.  
 Основные атаки: разветвляет щупальца и атакует игроков лёгкими самонаводящимися атаками.  
  
\* \*\*«Форма Вымысла» (空想態 - Kuusou-tai)\*\*  
 Третья форма. Похожа на пустотелого бумажного осьминога, собранного из магических кругов.  
 Чаши в восьми щупальцах активируют различные особые способности, и соответствующие эффекты инверсии применяются к игрокам и NPC.  
 \* \*\*Красная:\*\* Эффект нейтрализации ближнего боя. Нейтрализует все атаки, выпущенные с координат в пределах десяти метров от Ктарнида.  
 \* \*\*Оранжевая:\*\* Эффект нейтрализации дальнего боя. Нейтрализует все атаки, выпущенные с координат далее десяти метров от Ктарнида.  
 \* \*\*Жёлтая:\*\* Эффект нейтрализации физических атак. Нейтрализует весь физический урон и урон от скиллов, наносимый Ктарниду.  
 \* \*\*Жёлто-зелёная:\*\* Эффект нейтрализации магических атак. Нейтрализует весь урон от магии, потребляющей МП, наносимый Ктарниду.  
 \* \*\*Зелёная:\*\* Эффект инверсии цвета. Инвертирует цветовую гамму в поле зрения игроков и NPC.  
 \* \*\*Синяя:\*\* Эффект инверсии пола. Инвертирует пол игроков и NPC. Телосложение, возраст и т. д. генерируются на основе характеристик и логов действий игрока (и NPC).  
 \* \*\*Индиго:\*\* Эффект инверсии характеристик. Значения двух случайно выбранных характеристик меняются местами.  
 \* \*\*Фиолетовая:\*\* Эффект инверсии урона. Урон, наносимый Ктарниду и «Чашам», превращается в исцеление, а исцеляющие эффекты — в урон.  
  
 Переход к следующей форме происходит после уничтожения «Восьмицветных Святых Чаш» во всех щупальцах. Эффекты инверсии этой формы сохраняются до конца боя.  
 Основных атак нет, но эффекты инверсии, полученные в третьей форме, действуют до конца боя.  
  
\* \*\*«Форма Виртуальности» (仮想態 - Kasou-tai)\*\*  
 Четвёртая форма. Чёрная сфера, похожая на чёрную дыру, засасывающая окружающих существ.  
 В течение пяти минут беспорядочно и непрерывно использует магию «Случайная Встреча», каждые тридцать секунд поглощая призванных монстров. Общее количество поглощённых монстров в этой форме влияет на HP пятой формы.  
 Не атакует игроков и NPC.  
  
\* \*\*«Форма Воображения» (想像態 - Souzou-tai)\*\*  
 Финальная форма. Повелитель Бездны, обретший временную материальную форму человекоподобного тела с головой осьминога на основе плоти и крови.  
 Независимо от формы, у Воображаемой формы есть два этапа поведения. На первом этапе она использует «Analysis (Анализ)» и «Reflexus (Рефлексус)», считывая логи движений восьми случайно выбранных игроков и NPC и отражая их в своих паттернах поведения.  
 У Ктарнида в первой фазе Воображаемой формы есть пять «Уровней Брони». Каждый уровень снимается после нанесения определённого урона. Переход ко второй фазе происходит после уничтожения всех уровней брони.  
 На второй фазе Ктарнид разворачивает восемь «Щупалец Титана» из восьми Сфер Бездны.  
 Для победы на второй фазе необходимо уничтожить все восемь Сфер Бездны, из которых растут щупальца, и после этого нанести определённое количество урона.  
 Это количество урона легко набрать даже одному игроку, поэтому фактически победа засчитывается в момент уничтожения восьми сфер.  
  
\*\*Лор Ктарнида Бездны\*\*  
  
Основной момент: система ценностей Ктарнида Бездны сильно отличается от человеческой. Ктарнид не воспринимает людей как «индивидуумов», а видит их в рамках «вида» — человечества.  
Из-за своего происхождения Ктарнид испытывает «уважение» к человеческому роду и по определённой причине заманивает продукты «Плана №1» и «Плана №2» — человечество — в свою обитель Рулуиас, чтобы наблюдать за их силой.  
  
Поэтому весь уникальный сценарий EX — это не что иное, как грандиозная «настольная игра» Ктарнида. Он, как гейм-мастер, ставит испытания, а тех, кто их преодолевает и побеждает финальное испытание (босса), он восхваляет и награждает.  
Возможно, вы уже догадались: Ктарнид — это и есть гейм-мастер из TRPG. Превосходное человечество, создавшее его когда-то, столкнулось с отчаянием перед лицом гибели… но не остановилось. Определить преемников этого великого человечества — вот фундаментальный принцип и смысл жизни (····) Ктарнида.  
  
Истинная сущность Ктарнида — это печальный конец одного осьминога, выбранного в качестве подопытного для предварительного эксперимента «Придание ограниченных свойств изменения реальности одному индивиду» в рамках «Плана №2» эпохи богов.  
На него были наложены «формулы», полученные в первом и втором экспериментах, и приняты меры для контроля беспорядочного изменения реальности одним индивидом. В результате он получил возможность свободно изменять реальность по своей воле при условии «инверсии».  
Однако побочным эффектом стала потеря физического тела. Его сознание, мыслительные способности и память были перенесены в автономную магическую формулу… это и есть Ктарнид Бездны.  
Иными словами, живая магия. Магия — это «концепция», запечатлённая в мире. Как явление изменения материи под действием огня называется «горением», как явление падения брошенного вверх яблока вниз называется «гравитацией», так и само явление Ктарнида — это концепция «Ктарнид Бездны».  
  
И ещё один персонаж, неотделимый от Ктарнида — это Ключевой Камень Инверсии на Ключевом Троне… статуя, изображающая человеческую женщину. Это единственный человек, которого Ктарнид воспринимает как «индивидуума».  
Эта статуя изображает «Алису Фронтир» — ту, кто обладала всей полнотой власти в «Плане №2» и соединила будущее человечества иным путём, отличным от «Плана №1». Подробности описаны в Книге Истины Мира «Глава Бессмертия».  
  
--- \*\*Далее открывается на четвёртой и пятой стадиях мирового квеста\*\* ---  
  
Причина, по которой Ктарнид обосновался в Рулуиасе и восседает в бездне, как указано в дневнике королевы, — это запечатывание «Безумной Великой Синевы».  
Истинная сущность «Безумной Великой Синевы» — это [───] из [──────], то есть движение «Начала», эпохи ещё более древней, чем эпоха богов.  
Угроза [─────], которой некогда противостояло всё человечество эпохи богов, не была искоренена, и Ктарнид наблюдает за нынешним человечеством и бьёт тревогу.  
  
--- \*\*Безвольное «Начало» шевелится. Человечество, окажите сопротивление, которое не смогли оказать прежде.\*\*  
  
---  
  
\*\*Краткое содержание вышеизложенного:\*\*  
\* Явление горения — это «горение».  
\* Явление падения предметов на землю — это «падение».  
\* Явление, которое инвертирует все феномены и состояния и обладает волей — это «Ктарнид Бездны».  
\* Скоро пробудятся супер-опасные ребята, так что будьте начеку. Самого опасного я пока запечатаю.  
\* А ты, тот, кто кажется неопытным в любви. Да, ты. Ты ключевая фигура, так что готовься ко многому.  
  
И наконец, раскрывается полное имя «Алисы». Она — сверхважный персонаж в «Шангри-Ла Фронтир» и «сеттинг», имеющий крайне важное значение в «Шангри-Ла Фронтир ~Любитель игрошлака бросает вызов топ игре~».