

Глава 223: О могучий Чёрный Дракон, сколько путей я могу просчитать.

Новое событие создано: «Беги маленький кролик, беги».

На вас охотится Глубоководный Дракон (Злой Дракон), ваша задача - сбежать и выжить в течение 30 минут.

Предупреждение: вступление в бой с любым другим монстром или игроком раскроет ваше местоположение дракону.

Неспособность избежать события «Беги маленький кролик, беги» приведет к:

Потере не менее пяти (5) Символических уровней.

Потере всего золота, находящегося в инвентаре.

Все снаряженные предметы уничтожаются.

72-часовой таймер перерождения (время в игре).

Награда за выживание в течение 30 минут: два (2) уровня.

Это обязательный ивент, вы не можете отказаться от него.

- Что это, черт возьми, такое? - пробормотал Дейв.

- О, просто здорово, чувак, теперь мы потеряем наши уровни. И наше золото. Я же говорил, что что-то подобное случится, - простонал Фланкер.

Дэйв огляделся по сторонам: полог леса мог скрывать их от глаз дракона, но если монстр найдет их, это будет никакая защита.

- С нами всё будет в порядке, пока мы не наткнёмся на монстров. Дракон не увидит нас сквозь деревья, - заверил Дэйв.

- Не совсем верно, Удар. Если у дракона есть инфракрасное зрение, мы будем выглядеть для него как светящиеся красные пятна даже сквозь деревья, - сказал Идеальный выстрел.

- Дерьмо, - сказал Крепость.

Фланкер снова застонал.

- Каковы шансы, что дракон обладает инфракрасным зрением? - спросил Дэйв.

- У многих высококлассных рептилий есть инфракрасное зрение. Очень вероятно, что у ночных хищников высшего уровня, таких как драконы, оно будет почти наверняка.

- Хорошо, блин. Тогда мы должны продолжать двигаться.

Более близко рев эхом разнесся по лесу. Все существа в округе в панике убегали, уползали или улетали. Само присутствие дракона вызывало новый отток чудовищ.

- Он приближается, чувак, - сказал Фланкер.

- Спайк, я знаю, что мы просим у мы требуем от тебя слишком многого, но, пожалуйста, беги быстрее, - умолял Дейв, поглаживая зубастого изверга.

Изверг увеличил скорость. Но его грудь выглядела как кузнечные мехи, а дыхание вырывалось из раздувшихся ноздрей клубами белого пара.

Звук взрыва настиг их сзади, и через несколько секунд сильный порыв обжигающего ветра толкнул их вперед, растрёпывая волосы и одежду. Спайк на мгновение споткнулся, потом выровнялся и продолжил свой путь.

Фланкер оглянулся. Из-за поднимающегося грибовидного облака дыма и черного пламени два пылающих красных глаза проникли сквозь древесный покров и заглянули прямо в его душу.

Вас заметили!

Время до конца ивента: 28 минут

Дракон снова взревел, и они слышали, как он, преследуя их, с шумом пронесся через лес, ломая все на широкой тропе, выкорчевывая деревья и оставляя в земле и камнях траншеи, причиняя больше вреда, чем целое стадо гигантских носорогов. Они чувствовали гнев и убийственное намерение дракона, отчего их пульс участился, а колени подгибались.

На вас подействовала Аура Ужаса дракона.

Уровень страха вашего питомца будет продолжать расти, пока не подавит вашу связь родства, заставляя Лесного Зубастого Изверга вернуться к нормальному дикому состоянию.

- Ни за что, Смауг, - Фланкер взмахнул своим светящимся посохом, - Благослови эту группу.

Белый ореол засиял вокруг отряда, снимая эффект страха.

- Идиот, Смауг был красным, но спасибо за бафф, - подколот своего приятеля Крепость.

- Да ладно тебе, чувак, не похоже, что у черных драконов куча других крутых имен.

- Вот тебе топ из моей головы: Дрогон, Алдуин, Смертокрыл, Николь Болас, Малефисента, Беззубик и Венгерский Рогохвост.

- Ты ужасен, Крепость... Проклятье, моего благословения недостаточно, чтобы противостоять Ауре дракона. Нам нужно увеличить разрыв между нами.

- Давай ка посмотрим... - Фланкер просмотрел на свои навыки. Он произнес заклинание и взмахнул посохом, затем положил светящуюся руку на Спайка.

- Даруй [Энергичность Тролля]!

Еще один взмах его посоха клирика.

- Даруй моему союзнику [Кошачью благодать]!

Ваш питомец, Десной Зубастый Изверг (Спайк) получил эти временные Божественные благословения:

Выносливость была восполнена полностью.

Скорость восстановления выносливости удвоилась.

Ловкость увеличилась на 20%

Дэйв присвистнул: - Я мог бы использовать это, когда...

- Смауг собирается сделать что-то очень плохое! - перебил его Фланкер.

Дракон разинул пасть, черное пламя сформировало шар и выстрелило в сторону группы, испепеляя все на своем пути, и устремляясь на игроков.

С его улучшенной ловкостью Спайк сумел отскочить в сторону, уйдя с траектории атаки ценой нескольких опаленных волосков на хвосте.

Все сглотнули, когда шар пролетел мимо них и взорвался мгновением позже. Ударная волна обжигающего жара последовала за взрывом, деревья сгорели в адском черном пламене.

Черный дракон потерял из виду вашу группу и снова вас ищет.

Оставшееся время: 26 минут

- Спайк, неси нас к горящим деревьям.

Спайк, не колеблясь, повернулся и рванул в сторону горящего леса.

- Фланкер, у тебя есть бафф для защиты от огня?

- Нет. Даже если бы я его имел, это не сработало бы, драконий огонь - это не обычный огонь, ты же знаешь.

- Тогда зачем мы идем туда, где горят деревья? - спросил Крепость.

Идеальный ответил, - Он надеется, что дракон не сможет увидеть нас в такой жаре и свете.

Спайк осторожно двигался между горящими деревьями, огибая края лесного пожара, держась подальше от бушующего ада, который бушевал в центре. Дэйв погладил его по голове и ободряюще прошептал:

- Двигайся медленнее, малыш, держись как можно ближе к горящим деревьям.

- Кажется, мы все умрём, ребята, - сказал Фланкер.

- Заткнись! - три других игрока закричали одновременно. Даже Спайк повернулся к жрецу и втянул ноздрями воздух.

- Ч-чтооо?

- Просто держи свой длинный язык за зубами, - сказал Идеальный.

Крепость кивнул и повернулся к другу.

Снова раздался рев. Черное пламя, пожиравшее верхушки деревьев, завилось и скрутилось вместе, а затем весь огонь был поглощён вращающейся воронкой. Драконы - разумные существа, и с возрастом они становятся все более злыми и умными.

Поняв, что его жертва использует пламя и дым, чтобы спрятаться от него, дракон просто поглотил весь огонь, всасывая пламя в себя. Лесной пожар был немедленно потушен, а дым развеялся среди тех же ветвей, с которых поглотили пламя, обнажая игроков.

- Ах, бб-блиин! - выругался Дэйв.

Вас заметили!

Время, оставшееся до конца ивента: 10 минут

Позади них раздался звук, похожий на серию взрывов, когда дракон погнался за ними, пробираясь через деревья и местность. Дракон был огромен, но невероятно быстр. С каждым мгновением расстояние между ним и извергом сокращалось.

- Вон, Спайк, следуй за ручьем! - крикнул Дэйв. Он отчаянно искал хоть малейшую надежду вывести их отсюда. Может быть, небольшой поток воды вытащит их.

Спайк снова сменил направление, двигаясь вдоль берега ручья, иногда ему приходилось перепрыгивать через препятствия и возвращаться назад, чтобы найти свободный путь. Ручей всё становился шире и мощнее, по мере того как Спайк следовал вдоль него.

- Зачем мы следуем за ручьём? - спросил Крепость.

- Ручей ведет к озеру или реке. В лучшем случае, если мы нырнем в большой водоем, мы сможем пропасть из вида дракона, в худшем – из нас сварят суп.

Звук ревущих порогов усилился, пока они двигались вдоль того, что теперь было почти речкой.

Темный лес посветлел, они вышли из-за деревьев на берег большой быстрой реки.

- И что нам теперь делать? - сказал Фланкер.

Нырнуть в реку было равносильно самоубийству.

Вы были затронуты Аурой Ужаса дракона, уровень страха вашего питомца будет быстро увеличиваться. Ваше родство с вашим питомцем будет неуклонно падать, если оно достигнет 0, ваш питомец сбросит вас и сбежит.

Они были парализованы эффектом страха. Позади них Дракон раскидал последние деревья на своем пути и двинулся вперед, сверкая красными глазами.

Дейв активировал [Бессмертную волю]. Это умение избавило его от страха. Все остальные всё еще были парализованы, он мог бы уйти, но они были здесь для фарма.

Дракон спустился и раскрыл пасть, готовясь вцепиться в них зубами.

Перед тем, как дракон ударил, Дэйв прыгнул на землю и поднял башенный щит с активированным блоком.

Дейв не был уверен, что это сработает, но щит чудесным образом нейтрализовал повреждения от нападения дракона, как заклинание. Однако эффект отбрасывания все равно направил Дэйва обратно в Спайка с силой пушечного ядра. Зубастый изверг был отброшен далеко в реку вместе с Тротилом, в то время как Дэйв упал в воду ближе к краю. Мощное течение унесло всю группу, а дракон взревел в бессильной ярости.

Доспехи Дэйва тянули его под водой ко дну, словно якорь. Наконец до него дошло и он снял доспехи, с трудом выбираясь на поверхность. Течение не было мягким, оно тянуло его то вниз, то вверх, ударяя о камни и другие плавающие обломки. Он давно потерял из виду остальных.

Поздравляем!

Вы успешно завершили ивент: «Беги маленький кролик, беги»

Награда: Два (2) Уровня

Затем рев реки усилился, она устремлялась к тому, что, как понял Дэйв, было водопадом.

- Аххрр-тьфу! Блаа-тьзь-*Кашель!*, - не может быть такого, чтобы он умер так просто, утонув или упав сразу после того, как на него охотился дракон!

Он попытался использовать [Бессмертное видение] для телепортации, пока его неумолимо несло к обрыву, к своему ужасу он понял, что все его навыки были серыми.

=====

Навыки главы:

[Блок] Игрок получает 100% иммунитет к урону при первой входящей атаке.

Время перезарядки: 10 секунд.

[Глубинная Сфера] (Дыхание Дракона)

Глубинный Дракон создаёт дыханием дракона концентрированный шар глубинного пламени, он наносит 1 000 000 прямого урона + 2 000 000 ОЖ урона проклятием в течение 20 секунд (100 000 в секунду) или до тех пор, пока игроки остаются в зоне воздействия [Глубинной сферы].

Игроки, поврежденные Дыханием дракона=Глубинной сферой, потеряют всё свое

обмундирование, если навык нанесёт более 50% их ОЖ за раз.

[Аура ужаса]: Глубинный Дракон испускает страх, вызванный Аурой, терроризируя всех существ ниже своего уровня. Аура является пассивным навыком и не может быть остановлена, но ее эффекты могут быть ослаблены с помощью баффов или специального оборудования.

[Энергичность Тролля]: Природный бафф, который можно наложить на союзника, полностью пополнив его выносливость и удвоить регенерацию выносливости. Длительность: 30 Секунд.

Перезарядка: 5 Минут.

[Кошачья грация]: Увеличивает ловкость союзника на 20% и скорость движения на 30%.

Перезарядка: 5 Минут.

[Бессмертная воля]: Удаляет все эффекты контроля и получает иммунитет к контролю в течение 5 секунд.

Игрок также получает повышение иммунитета на 5% в течение 10 секунд.

Перезарядка: 2 Минуты.

<http://tl.rulate.ru/book/14032/511121>