"Ночная тварь?.."

Сквозь тени ползло огромное чудовище, больше человека. Его чешуя была темной, и, в отличие от Ночных Ползунов, это существо имело твердую форму.

Массивное чудовище эпических размеров, на которое было слишком жутко смотреть. У него была массивная голова дракона, а остальное тело скользило, как у сороконожки, а изо рта торчали когтистые клещи, капающие кислотой.

"Что это за тварь?"

"Что это за зверь?"

Голоса в округе зазвучали в тревоге, и каждый игрок понял, что при появлении новой угрозы он может не дожить до рассвета.

‖ Н О Ч Н А Я Т В А Р Ь ‖

Место действия: Великая долина

Описание:

"Мерзкое создание, призванное навести ужас и разрушение на все живое в Великой Долине".

Ночная Тварь - извращенное творение Злых Богов, которые стремились к господству над другими Богами и всеми ее обитателями, расширяя свое влияние и земли.

Ночная Тварь - хищник ужасающей свирепости и силы. Они яростно уничтожают все, что стоит на их пути, и исполняют желания своего повелителя.

В отличие от Ночных Ползунов, у Ночной Твари твердое тело. Оно было очень прочным, не поддавалось никаким заклинаниям, кроме самых мощных, и обладало физической силой, не уступающей силе богов.

Испытывая лютую ненависть ко всем жителям, Ночная Тварь довольствуется лишь массовым геноцидом тех, кто оскверняет желания ее бога и ее собственные.

‖ А Т Р И Б У Т Ы ‖

ХП: 100 000

МП: 1000

СИЛ: 100 +50 (ночной бонус)

ЗАЩ: 200 +50 (ночной бонус)

МГЗ: 150

ИНТ: 50

ЛОВ: 150

УДЧ: 40

‖ С О П Р О Т И В Л Е Н И Е У Р О Н У ‖

- Весь магический урон, кроме мощных заклинаний

- Весь физический урон, кроме мощных умений

‖ И М М У Н И Т Е Т К У Р О Н У ‖

- Яд

- Ожог

‖ У С Л О В Н Ы Е И М М У Н И Т Е Т Ы ‖

- Сон

- Некротизм

- Паралич

- Головокружение

- Очарование

- Испуг

‖ С Л А Б О С Т И ‖

- Удар в голову

‖ Н А В Ы К И И У М Е Н И Я ‖

Пассивный навык:

- Пожиратель ночи

Ночная тварь может поглотить ночного ползуна, чтобы восстановить его ХП.

- Темное зрение

Ночная тварь может прекрасно видеть ночью.

- Мучительный яд

Любой, кого укусила Ночная Тварь, будет страдать от яда.

- Преодоление местности

Ночная Тварь может свободно передвигаться по любой труднопроходимой местности на суше.

- Подавитель заклинаний

Ночная Тварь может подавлять заклинания базового уровня, не достигшие второй стадии.

Активные навыки:

Мультиатака УР.5

–– Ночная тварь может совершать три атаки. Укус, Клещ и Плевок

–– 70% попадания, если УДЧ выше

–– 50% шанс нанесения яда

–– Затраты -100 МП

Девастатор УР.5

–– Ночная тварь наносит AoE-урон в радиусе двадцати метров от своей головы.

–– Урон зависит от СИЛ

–– Стоимость -200 МП

Укус УР.5

–– Ночная тварь наносит огромный урон одному противнику.

–– 50% критического удара

–– Стоимость -100 МП

Клещи УР.4

–– Ночная тварь наносит AoE-урон в радиусе 10 метров острыми клещами.

–– 40% критического удара

–– Затраты -100 МП

Плевок УР.5

–– Ночная Тварь наносит дальний AoE-урон в радиусе десяти метров.

–– 50% шанс нанести яд

–– Стоимость -100 МП

‖ К О Н Е Ц ‖

Его умения не были выдающимися, но если он их поймает, это будет мгновенная смерть.

"Ночная Тварь! Ночная Тварь здесь!"

"Всем бежать за пределы лагеря!"

"Заносите его в лес!"

"Идите на возвышенность!"

"А? Высокие земли?" - спросили игроки.

"Они имели в виду деревья! Голова - его слабое место!"

"Но будьте осторожны! Он может достать до деревьев, и он очень быстрый!"

Рагнар был озадачен таким поворотом событий. В один момент они защищали палатку, не участвующих в бою, а теперь собирались оставить лагерь без защиты.

Что происходит?

"Почему мы сразу не вышли наружу?" Рагнар покачал головой.

"Это потому, что Ночные Ползуны нападают на всех, - объяснил Орах, - но как только их число сокращается настолько, что они перестают представлять угрозу для некомбатантов в лагере, появляется Ночная Тварь".

"Ночную Тварь не волнуют палатки, в которых живут два-три члена клана. Ему нужны цифры, и в первую очередь он будет нападать на группу, а не на отдельного человека".

Рагнар промолчал.

"Ночная Тварь не имеет слабостей и уничтожает своего врага в считанные секунды. Его сотни ног топчут врага, пока он мчится к своей цели. Его единственное слабое место - голова", - добавил Орах, - "Просто продержись до рассвета, и это будет наша победа".

"Только в эту ночь", подумал Рен, пессимистично оценивая всю ситуацию.

В конце концов, все поспешили выйти за ворота, пока Ночная Тварь не успела еще больше посеять хаос и разрушение в лагере. Они вынесли свое сражение наружу, пока Шарина давала

указания охваченным ужасом игрокам.

"Слушайте внимательно! Не отходите от своих групп. Если мы разделимся, то целью будет лагерь!"

Когда все перенесли битву в лес, Ночная тварь насладилась резней, нанося побочный урон, и двинулась к самому большому месту скопления игроков.

Ночная Тварь не нуждается в стратегии или тактике. Оно несется к своей цели так быстро, как только может, безнаказанно преодолевая деревья, холмы, большие камни и другие препятствия.

Когда игроки не могли убежать от его скорости, они сталкивались с ним лоб в лоб. Ночная тварь отвечала с подавляющей силой, кусая и топча как игроков, так и жителей, продолжая свой путь разрушения.

Большинство отказались от борьбы, увидев тщетность своих атак. И их и без того сокращающееся число уменьшилось еще больше. Но так как они не могли выйти из игры, они могли только бежать от существа. Лучше было быть трусом, чем понести огромный смертный приговор EXP.

"Как ты собираешься его победить?" прохрипела Иви, кожа которой была белой, как лист бумаги, пока они бежали, стараясь отдалиться от существа. Но она была уверена, что бежать бесполезно, когда глаза Ночной Твари устремились на них.

Привлечь его внимание было верным смертным приговором.

"Мы не знаем", - сказал Рен, и Иви не знала, что делать со спокойствием в его голосе и лице.

"Нам просто нужно избегать его и ждать рассвета".

Рагнар не был уверен в этом плане. "Бесполезно его обгонять. Вы видели скорость этого существа? Как только оно нас заметит, от него не уйти".

"Расслабься и держись поближе к Ораху и остальным. Наши AT могут и не сравниться с Ночной Тварью, но AT Ораха, шамана и Шарины могут с ней справиться".

Рагнар и Иви захлопнули рты. Монокли работали только против чудовищ и монстров. Жители не принадлежали ни к тем, ни к другим. Единственным способом получить доступ к информации о жителях были [Уровни отношений].

Они не знали, просто ли Рен оступился или это было намеренно... но мог ли он также

шпионить за АТ жителя? Или, может быть... даже игроков?

Рагнару было все равно, а Иви лишь любопытно узнать о навыках и заклинаниях Рена и о том, как они работают.

Пока группа Рена делала все возможное, чтобы не попасть в поле зрения Ночной твари, у других не слишком удачливых игроков не было выбора, кроме как вступить в бой с существом с помощью жителей.

Ночная тварь, обладающая огромными показателями ХП и ЗАЩ, могла выдержать огромное количество ударов. Его единственным слабым местом была голова, которую практически невозможно было повредить из-за ужасающей скорости существа.

"Оставайтесь наверху и продолжайте бить по нему всем, что у вас есть! Ничего не сдерживайте!" крикнула Шарина. Она вместе с другими воинами вела бой, в то время как Орах и его группа пытались удержать его на одном месте.

С другой стороны, Рен, Иви и Рагнар держались подальше от них.

"Я даже не знаю, зачем мы сюда пришли, если не собираемся сражаться", - пробормотал Рагнар себе под нос.

"Если мы не придем сюда и останемся в лагере, квест автоматически отменится", - сказал Рен. То же самое произойдет, если мы отойдем от Шарины на сотню метров".

"Кроме того... победа или убийство Ночной Твари не является обязательным условием для выполнения задания."

Пока что.

"Так что, думаю, у нас нет выбора, кроме как быть зрителями со стороны, втайне желая, чтобы Ночная Тварь не заметила нас до утра".

"Вот и все".

Отойдя в сторону, Иви посмотрела на небо. Рассвет уже наступал. Они действительно могли успеть, если только останутся незамеченными.

Это было трусостью, но это было лучше, чем погибнуть под перекрестным огнем или привлечь внимание Ночной Твари.

Поблизости раздался голос Зукулума. Глубокие ритмичные песнопения и пение сменялись громкими криками и командами.

Рен и остальные почувствовали, как земля задрожала, с каждой секундой все быстрее и сильнее. Сильное землетрясение сотрясло землю, а на голове Ночной Твари вспыхнули большие красные цифры.

Однако даже если Зукулум использовал [Ярость Фогура], один из навыков Бога Бора, этого было недостаточно, чтобы убить Ночную Тварь.

Игроки потеряли равновесие, и их подбрасывало и переворачивало от силы тряски. Рен, Иви и Рагнар не стали исключением.

Рен попытался сохранить равновесие и устоять на ногах, но Иви потеряла опору и шлепнулась прямо на него. Они оба упали на землю, причем она оказалась сверху.

Оба задохнулись, когда их лица оказались всего в нескольких дюймах друг от друга, и оба как можно быстрее перевернулись на другой бок. Но тряска не прекращалась, и их швыряло в странные положения, которые они не могли контролировать.

У Рена болела голова, и это было не из-за землетрясения. Как бы он ни хотел признать, что ему нравится эта близость, постоянное столкновение их голов и ее локти, бьющиеся о его ребра, были слишком болезненны, чтобы их терпеть.

В конце концов, землетрясение прекратилось, и в небе забрезжил первый лучик света, возвещающий о наступлении рассвета.

http://tl.rulate.ru/book/76454/2686938