

Глава 10. Танцы со скелетами (Часть 3)

Больше 50% игроков "Полководца" становилось магами.

Новичкам на удивление легко было за них играть. В отличие от мечников, которым приходилось напрямую сталкиваться с огромными монстрами, магам приходилось просто атаковать, стоя за чужими спинами. Знают, когда и как требуется унести отсюда ноги - уже прекрасно.

Маги были очень популярны, и спрос на них соответствовал их популярности.

Ведь этим классом можно было играть только в ВР мире, просто использовать магию уже было очень романтично для многих людей.

Поэтому большинство игроков очень много раздумывали над своими первыми навыками. Все варианты были хороши... даже принявшие окончательное решения, немного сомневались после увиденного количества книг.

Но для Хуракана, все было иначе.

Войдя в библиотеку, он быстро взял нужный ему навык и ушел.

Без сучка, без задоринки.

Просто у него не было другого выбора. Это было основное заклинание в древе навыков Некроманта. Чтобы использовать более высокоуровневые заклинания ему требовался этот навык, к тому же, он и на высоких уровнях постоянно используется.

'Как хорошо, что не пришлось сильно заморачиваться с выбором.'

Выйдя из комнаты, Хурокан сразу изучил книгу. Обучиться заклинанию из книги навыков было просто. На обложке книги располагался отпечаток руки. После того, как ты положишь на нее свою левую ладонь, из часов выйдет голографическое окно.

[Выучить навык, Ядро Скелета?]

После подтверждения, он сразу же изучал заклинание.

[Вы приобрели навык, Ядро Скелета.]

[Вы приобрели титул, 'Младший Некромант'.]

Он сразу получил титул. После изучения навыка, Хурокан просто выкинул книгу на землю. Еще одним плюсом "Полководца" было то, что можно было мусорить в любом месте и в любое время.

Затем, он проверил свой навык.

[Ядро Скелета]

-Ранг: F

-Количество скелетов, что вы можете призвать: Воин (1)

-Описание: Вам дается способность создавать Ядро Скелета. Если наполнить ядро магической силой, то вы призовете подчиненного вам скелета.

Простенькое описание.

“Ядро Скелета.”

Хурокан сразу же активировал навык.

[Если просто использовать заклинание, то будет создано стандартное ядро.]

После короткого оповещения, у Хурокана на ладони появилось Ядро Скелета размером с палец.

Хурокан крепче сжал ядро.

‘Самое главное, что этот парень обладает своим боевым ИИ.’

Статистика скелета менялись в зависимости от ядер, что использовались при его создание. В этом плане могли помочь финансовые вливания, но боевые навыки ИИ не купишь.

По данным исследования Хурокана, все боевые навыки ИИ призванных монстров были очень плохи. Но вместо этого им давался навык самообучения. Они могут быть улучшены путем бесчисленных битв, в которых развивался их боевой ИИ. Все было логично. Если бы призываемые скелеты имели боевые навыки игроков 300-го уровня, то все бы играли за некромантов.

Но Хурокану было больше интересно, насколько велик их боевой ИИ в начале.

‘Просто имейте хотя бы основы, пожалуйста. Остальное я возьму на себя.’

Если они окажутся совсем бесполезными, то класс некроманта станет для него большей головной болью, чем он ожидает.

□□□

Почти всё содержимое "Полководца" связано со сражениями. В то же время, сражения это почти все, что мог предложить "Полководец". Если бы пред-боевая подготовка была затруднительной, то игра станет никому не нужной.

Поэтому вся подготовка к сражениям была простой.

В центре всего этого была Ассоциация Завоевателей.

Ассоциация Завоевателей, предоставляла игрокам различную информацию и жилье при охоте на монстров. Поэтому большинство игроков по умолчанию становились ее членами. Особенно новички, им предоставлялись различные льготы, поэтому они первым делом вступали в Ассоциацию Завоевателей.

После вступления в Ассоциацию Завоевателей, игрокам выдавались оружие и доспехи пригодные до 10 уровня. Благодаря этому новичкам не требовалось копить, и тратить лишние деньги на оборудование, и сражаться при этом с монстрами голыми руками.

Помимо этого, новички могли использовать Тренированное Подземелье Ассоциации

Завоевателей.

Тренировочное Подземелье было специально разработано для игроков ниже 10 уровня, чтобы испытать себя. Если учебник давала оценить вкус реальных сражений "Полководца", то Тренировочное Подземелье учило подготовке к реальному бою. Так как он был типа Инст*, то в нем не кому было тебе помешать и игроки могли спокойно сосредоточиться на боевых действиях.

Прямо сейчас Хурокан находился в Тренировочное Подземелье.

Вокруг было округлое пространство, размером с футбольное поле. А под висевшими факелами виднелось два прохода.

Как только Хурокан вошел в один из проходов, во втором проходе появился монстр.

Это был волк.

Сквозь свет факелов виднелись золотистые зрачки и черное тело.

‘Угольный Волк.’

Как можно понять из названия, его тело состояло из угля, и было весьма хрупким. Он был столь слаб, что 1 уровневый новичок смог бы одолеть его голыми руками. Ну, а так как все игроки были оснащены доспехами и оружием из Ассоциации Завоевателей, то справиться с ним было плевым делом.

Но даже так, лишь 90% умудрялось пережить схватку с ним. Получается, что каждый десятый погибал в его пасти.

Это и есть настоящее сражение.

Некоторым не поможет даже эпические предметы и навыки, ведь что от них прок, если не знаешь как ими пользоваться.

Конечно же Хурокан справился бы с ним и голыми руками, секунд эдак за 30.

Но не сейчас.

Хурокан положил руку в карман. Почувствовав у себя в руке Ядро Скелета он стал наполнять его маной. Впитав ее черепо-образное ядро окружило голубое сияние.

“Воин Скелет, я выбираю тебя!”

Хурокан кинул ядро в Угольного Волка.

Да, все правильно, его поза тоже соответствовала сказанным словам.

[Воин Скелет впитал себя вашу магическую силу и материализовался.]

Интересно, что произошло дальше. Ядро скелета стало расти словно на дрожжах.

‘А это круто.’

Скелету воину потребовалось меньше секунды, чтобы обрести свою полную форму.

Он был ростом чуть ниже среднего, 160 см. Он был не особо большим, а костяная структура соответствовала человеческой. От того он выглядел немного жутко. Было бы не плохо иметь он отличный от человека скелет. Два синих огня мерцало в его пустых глазницах, бабушек до инфаркта точно довел бы.

Сразу после своего появления он уставился пустыми глазами на волка, и заревел.

Это была демонстрация гнева на угрозу своему хозяину, и выглядело это жутко.

Взглянув на скелета воина, Хурокан принял серьезный и строгий вид.

“Прикончи его”.

После команды Хурокана воин скелет сразу же побежал в сторону Угольного Волка размахивая над головой длинной костью, словно дубиной.

Рык!

Волк не подавал признаков отступления перед бежавшим на него Скелетом Воином. Грубо прорывав, он устремился вперед.

Бег Скелета Воина, и Угольного Волка создавали в воздухе определенный контраст звуков, а вместе с этим расстояние между ними потихоньку сокращалось.

Наблюдавший за этим Хурокан помрачнел.

‘Только не говорите мне, что он так и собирается бежать на таран. Не важно на сколько может быть плох по началу его боевой ИИ, это просто невозможно...’

Прежде, чем Хурокан закончил свою мысль,

Краш!

Раздался глухой звук.

Волк и скелет столкнулись с друг другом. Хотя скелет замахнулся своей костью, но достичь своей цели ей было не суждено, волк оказался быстрее. После столкновения, тело скелета прогнулось словно тетива натянутого лука, и он отлетел. После короткого полета, он кувырком прокатился по земле, выглядел он жалко.

А у наблюдающего за ним Хуроканом выражение лица стало еще более жалким.

‘Что это за ужас? Разве скелеты на видео у Богатого Лича не двигались намного быстрее?’

Конечно, он не ожидал от него каких-то ошеломительных результатов. Он понимал, что ему для этого придется использовать свои боевые навыки для обучения.

Но он ожидал большего.

У монстров в "Полководце" были довольно высокие ИИ. Соиздатель "Полководца" - Tobot Soft, являлась ведущей компанией по разработке ИИ, так что естественно в этом игра превосходила остальных.

Но чтобы все было так плохо.

‘Я ведь не совершил непоправимую ошибку?’

Хурокан приложил пальцы к своим нахмуренным бровям.

А пока это происходило, Угольный Волк, отправив скелета полетать, продолжал все так же доблестно стоять.

Гррррр!

Он собирался убить Хурокана. Полостью сосредоточившись на нем, он с низким рыком устремился прямо на него.

Хурокан уже слышал топот его проворных лап, и все равно продолжал нахмурено стоять. Хурокан прекратил свои самоистязания и обратил внимание на волка, когда между ними оставалось всего 20 метров. Чтобы покрыть эти 20 метров хватит и одного вдоха.

В этот момент Хурокан вытащил с правого бедра кинжал, и легонько перекинул его в левую руку. Как только его рука схватила кинжал, Угольный Волк прыгнул на него с расстояния 5 метров.

Он широко разинул свою пасть, обнажив свои острые клыки, планирую вгрызться Хурокану в шею.

Большинство людей на этот момент замирали в ужасе.

Но кем был наш Хурокан?

Великим Палачом.

С точки зрения боевых навыков и боевого опыта он стоял на вершине всего "Полководца". Он даже не переставил ноги. Он слегка повернул свой корпус, так что Угольный Волк лишь слегка задел его левое плечо. Все как и планировалось,

Резь!

Хурокан всадил ему кинжал в левый глаз.

Визг!

Угольный Волк прокатился по земле, не сумев правильно приземлиться.

Использовать минимум телодвижения при уклонение и использовать силу противника чтобы нанести более глубокую рану. Без сомнений, при виде подобного мастерства, обычные игроки почувствуют огромный восторг, а у бывалых ветеранов по коже пробегут мурашки.

‘Пф.’

Для Хурокана это оказалось слишком просто. По его мнению это даже не походило на охоту, не то что сражение. Кто станет называть давку муравья сражением?

А в этот момент, Скелет Воин поднялся с земли и вновь устремился на волка.

“А?”

Хурокан был слегка удивлен, но скелет не обратил внимания на реакцию своего хозяина и все так же продолжал бежать к своей цели. Угольный Волк поднялся, и с воткнутым кинжалом помчался на скелета.

Краш!

Они в очередной раз столкнулись.

Как и ожидалось, Скелета Воина снова отправили в полет. Вновь наблюдая одну и ту же сцену, Хурокан снова нахмурился. Затем угольный волк опять переключился на Хурокана, но в этот раз он не стал нападать, а стал наворачивать круги, выжидая подходящего момента. Вот он, результат самообучения. После свидетельства его боевых навыков, он понял, что не стоит атаковать Хурокана в лоб.

‘Похоже у меня нет выбора.’

Хурокан щелкнул пальцами.

Это была базовая команда.

Один щелчок, означал переход в оборонительный режим, два, в боевой.

‘Если подумать, разве там не было третье команды, активирующей специальный навык?’

Щелкнув трижды, активировался определенная последовательность действий.

Хурокан уставился на Угольного волка, пока тот продолжал кружить вокруг него. Казалось, он не станет нападать, пока не увидит брешь в его защите. Затем Хурокан уставился на Скелета Воина. В режиме обороны он стал в защитную стойку, осторожно наблюдая за Угольным Волком потерявший к нему всякий интерес.

‘Нужно все проверить.’

Теперь он желал узнать, что это за уникальный навык. Хурокан не знал, к чему это приведет, но собирался это проверить.

Щелчек, щелчек, щелчек!

Хурокан трижды щелкнул пальцами.

Затем, стоявший в защитной стойке скелет, резко расслабился. И медленно поплыл назад.

[Скелет воин, начинает свой танец.]

Лунная походка Майкла Джексона. Танец, что когда-то влюбил в себя весь мир, танец, что доводил фанатов до слез, этот легендарный танец снова явил себя миру в этом подземелье.

И Хурокан, единственный свидетель подобного зрелища, обходился себя двумя руками за голову, словно был глубоко тронут этим.

‘...Боже, сейчас ведь не слишком поздно удалить своего персонажа, и снова стать мечником?’

Кажется впервые за все время своей игры, Хурокану захотелось плакать.

Хэй, похоже я начинаю справляться с двумя главами все лучше и быстрее. :)

Вообще, я тут кое-что вспомнил и решил открыть вам по секрету.

Автор стырил древо навыков для некра из диablo 2.

Только тсс! ;D

<http://tl.rulate.ru/book/1140/30005>