

Глава 14. Пещера Мистер Бим (1)

Все игроки прошедшие через учебник "Полководца" обычно пребывали в сомнениях.

Стоит ли продолжать эту игру? Возможно ли потребовать возврат денег?

Но такие мысли быстро проходили после прохождения Тренировочного Подземелья.

Их точка зрения кардинально менялась при сражениях с различными монстрами в этом подземелье и достижении 10 уровня.

"Хм, оказывается, я в этом весьма талантлив."

Они становились увереннее.

А какой у них был выбор.

В действительности, обычный человек не сможет одолеть голыми руками огромную псину. Даже если взрослому человеку дадут в руки нож, и скажут одолеть бойцовскую породу, его ожидает лишь полный провал.

Но в Тренировочном Подземелье, игроки сражались с волками, тиграми, анакондами, и другими монстрами, которых тебе никогда не доведется увидеть даже в зоопарке. Да и не только это, игроки ведь всегда могли записать видео своих сражений. После небольшого редактирования, они становились главными героями своих собственных фильмов.

Поэтому очевидно, что со временем игроки обретали все больше уверенности в своих силах. В этом и заключался весь смысл Тренировочного Подземелья.

Обучение!

Цель - придать игрокам уверенности в предстоящих сражениях.

По достижению 10 уровня, эти игроки, уже уверенные в себе, осваивали новые навыки, а богатеи выходили в мир уже обмундированные в лучшую экипировку.

Мир "Полководца" тоже был очень впечатлительным. Леса и горы, в которых не ступала нога человека. В этом огромном мире, игроки становились эльфами и гномами, которыми так восхищались во Властелине Колец. Они свято верили, что их приключения, когданибудь станут героическими подвигами.

Но как только они выходили на поле битвы, то сразу же превращались в Хоббитов. Жалостливый вид, а весь окружающий их мир так и норовил их сожрать.

Когда они начали сражения с монстрами в лесах и горах, то понимали разницу между монстрами в Тренировочном Подземелье и реальными монстрами.

"Увааааа!"

Это была группа из 3 человек.

Типичная группа из начинающего мечника, мага и целителя. Даже если присмотреться к их экипировке, то все равно было бы трудно различить их классы.

“Ты debil, как ты умудрился упасть?”

“Ой! Атакуй его магией! Мы должны спасти этого идиота!”

“Да подожди ты, я кастую заклинание. Кроме того, если я его брошу, то он сразу же переключится на меня.”

“Просто сделай это!”

Первый монстр, с которым они столкнулись в реальном сражении был Гнилодревый Волк.

Он был монстром 15 уровня, и выглядел он, словно засохшее дерево в форме волка. По форме он был чуть длиннее обычного, но в общем плане он не обладал особо крупными размерами.

И был он не особо сильным. А если точнее, то он вообще был одним из самых слабых монстров 15 уровня. Даже присмотревшись, по его тонкому, увядающему силуэту, можно понять, что сильной защитой он не обладал. Игроки могли с легкостью одолеть его с экипировкой выданной им Ассоциацией Завоевателей. В дополнение к этому, они были очень слабы перед огненным атрибутом. 10 уровневый огненный маг мог бы с легкостью уделать его 2-мя фаерболами.

Его даже прозвали Лесным-мешком. Прозвище дали из-за простоты в его убийстве, вроде мешка с песком, как тренировочная груша, разве что приставка 'лесной' осталась из-за его внешнего вида.

Хоть и на 10 уровне, но группа из 3-ех человек могла с легкостью его уничтожить. Их план был таков, мечник должен был блокировать волка, пока маг не скастует огненный шар.

Но возникла одна проблема.

Мечник бросился в Гнилодревого Волка, как и планировалось, и заблокировал его удар деревянным щитом. Затем он отступил, и готовился принять на себя следующий удар. Вот до этого момента все шло гладко.

Проблема возникла, когда мечник споткнулся о камень. Как только он упал, Гнилодревый Волк прыгнул ему на грудь.

И занял верхнюю позицию.

Было очень не легко скинуть взобравшегося на тебя оппонента. Для этого требуется не только сила, но и техника. Но сколько людей имело подобный опыт?

“Помогите мне! Спасите меня!”

Рычание

Напротив, Гнилодревый Волк испустил грубый рык, полоснув мечника своими клыками и когтями. Два напарника наблюдающих со стороны просто запаниковали и не знали, что им делать.

“Черт, что нам делать?”

“Я не знаю!”

И так ясно, что их группе не удастся дальше охотиться без мечника.

Подобно этому, многим новичкам первый бой обошелся двухдневным отпуском от игры.

Но были и те, кто обошелся без этого, Хурокан к примеру.

Хурокан.

На пути к горе Мистеру Биму он столкнулся с синим оборотнем, каждый предположил бы, что судьба его сочтена.

Тем более он был некромантом, вложивший все очки в силу. У него не было специальной экипировки. Единственное, что у него было, это заклинание проклятья, что приобрел он по достижению 10 уровня. У него не было денег на снаряжение. Каждый сказала бы вам, что сейчас он испытает горький привкус "Полководца".

Да и не только в этом дело, синий оборотень, был одним из сильнейших монстров на 15 уровне.

Это можно определить по одному по его внешнему виду. Он был ростом под метр восемьдесят, с длинными свисающими руками. У на руках у него были острые и длинные словно кинжалы когти. Сквозь синий мех виднелись его красные глаза, а из пасти выпирал широкий оскал острых клыков. Подобное даже игроков повыше уровнем вогнало бы в страх.

Его сила соответствовала его свирепому виду.

Потому-то ему и дали прозвище Убийца Новичков!

Даже группа из 3-ех человек с трудом бы с ним совладала.

Но Хурокан, не стремившийся убежать от монстра, лишь улыбнулся.

'Отлично, просто прекрасная возможность и это с самого начала. Синий оборотень - это от кожи до костей ходячий мешок денег... я заполучу тебя для навыка Ядра Скелета.'

Синий оборотень довольно редко появлялся.

К тому же, благодаря его прозвищу 'Убийца Новичков', каждый игрок слышал о нем по крайней мере один или два раза. Видео охоты на синего оборотня гарантировало определенное количество просмотров.

Ну, а так как столь прибыльная рыбка сама приплыла в его сети, то почему бы Хурокану и не порадоваться.

“Начать запись.”

У Хурокана в голове по этому поводу вообще не было никаких сомнений.

Если бы он вложил все очки в магию и интеллект, то ему бы пришлось тяжело, но он вложил все очки в силу.

В "Полководце" характеристика силы, является показателем физических возможностей твоего персонажа, словно количество лошадок у автомобиля.

Другими словами, Хурокан не будет уступать тому в силе и скорости.

Конечно, он не вложил ни одного очка в выносливость, так что ему придется тяжело, если оборотень его все-таки достанет.

Но для Хурокана подобный риск был обыденностью.

Ведь Мечники вкладывали очки еще и в выносливость. Особенно танкующие мечники, они вкладывали большую часть очков в выносливость, но и атакующие мечники тоже сражались на передовой, так что они тоже немного да вкладывали очки в выносливость.

Но это, как правило, касалось обычных игроков.

Хурокан же, стремившийся догнать Топ-игроков, что стартовали на год раньше него, не мог позволить себе вкладывать очки и туда и сюда.

К тому же, у него было преимущество в виде наследия первопроходцев. Всегда можно было посмотреть видео, и изучить монстров, чтобы уменьшить риски в сражение, а так же выбить себе нужное снаряжение.

Хурокан использовал подобную тактику боя, чтобы сделать себе имя. Он не боялся и тем более не беспокоился по поводу малого количества здоровья.

Тем более у Хурокана был помощник.

Хурокан кинул Ядро Скелета, что держал в свои руках. Как только он коснулся земли, то тут же начал расти, пока не принял форму Скелета Воина. Держа в руках острый костяной клинок, сразу же после своего появления, он продемонстрировал свою ярость в отношении синего оборотня.

Он низко прорычал, а глаза его засветились голубым пламенем.

Синий оборотень не отступил перед взором его синих глаз. Он тоже устремил свои красные зрачки на него. В битве духа, он не уступит.

Рааааа!

Синий оборотень громко заревел и устремился в сторону Скелета Воина.

Взмах!

Он просто замахнулся своими когтями. Скелет воин не бросился ему навстречу, а сохранил небольшую дистанцию. А после он отскочил на довольно приличное расстояние, словно только что продемонстрированная ярость была лишь игрой.

Хурокан обучил его этому.

Как в боксе, лучше всегда сохранять небольшую дистанцию, что бы после уклонения мгновенно контратаковать оппонента. Подобные вещи, были очень близки к искусству. Если ты можешь демонстрировать подобные навыки, то тебе открыта прямая дорога в киноиндустрию.

Это было очень трудно.

Обычно не обязательно было идти на риски и сохранять подобную дистанцию, лишь ради хорошего контрудара.

Прыжок!

Отскок!

Он просто избегал ударов противника, не атакуя в ответ.

Скелету воину не требовалось контратаковать. Эту роль брал на себя Хурокан, незаметно подкрадываясь к нему со спины.

'Отлично, сейчас.'

Хурокан скрывал свое присутствие, пока синий оборотень не открыл свою спину. Как только Хурокан это заметил, то сразу же рванул со своего места.

Камни, корни деревьев и пни не мешали бежать Хурокану. Он был словно хищником, стремившийся к своей добыче.

К моменту, когда синий оборотень обнаружил его присутствие, было слишком поздно.

Свист!

Острый клинок, что Хурокан получил в Ассоциации Завоевателей уже вошел между ребрами его позвоночника.

Его уже ранили,

Рычание!

Синий оборотень резко обернулся с яркой болью в глазах. Его замахнувшиеся руки, были словно хлысты. Это была инстинктивная реакция на атаку со спины.

Ожидавший подобного поворота Хурокан, уже выпустил клинок и спрыгнул со спины. А когда он приземлился, то замахнулся ногой по его левой лапе, целясь в меж коленный сустав, тем самым опрокидывая синего оборотня.

Бам!

Потеряв равновесие, синий оборотень упал назад. Его голова припала к земле, а зрачки сильно затряслись. А клинок, что торчал в его спине, от приземления насквозь пробил ему грудь.

Затем, как будто так и дожидаясь этого момента, к нему на грудь запрыгнул скелет.

А после вонзил в него свой костяной клинок.

Звук вонзания!

Клинок вошел не особо глубоко, что не очень соответствовало торжествующему образу Скелета Воина.

Видимо это задело гордость скелета, так что он принялся пинать того в грудь.

Вонзил, еще раз вонзил!

Столкнувшись с такой чередой атак со стороны скелета, синий оборотень испустил неведомый

доселе рык.

КрааАААА!

Вместе с этим, синий оборотень использовал свою правую руку, чтобы отшвырнуть Скелета Воина.

Звук удара!

Скелет отлетел словно пылинка. Ну, тут ничего не попишешь, все таки Скелет Воин был тем еще дрыщем.

Спустившись с оборотня, Хурокан отошел, и стал готовиться к следующему шагу. Он видел как улетел его скелет и заметив краем глаза, как стала утекать его мана, лишь покачал головой.

'Тебе требовалось ударить его и снова отступить... походу, мне придется научить его, как правильно удерживать выгодную позицию.'

После того, как синий оборотень убрал помеху со своей груди, он встал.

А пока это происходило,

Пошатывание!

Он на мгновение потерял равновесие, но потом снова ровно встал. Он был в довольно плачевном состоянии.

Кинжал пронзил ему грудь, а три раны, оставленные скелетом, кровоточили, словно протекающий кран.

Происходи все это в реальности, он бы давно уже умер.

Но это была игра. С игроками все обстояло так же. Монстры не умрут от какой-то дыры в груди. Даже снеся им пол головы, они будут жить. Единственный способ мгновенно убить монстра, это за раз отрубить ему голову. И даже в подобном случае, срабатывало это не всегда.

Подобные повреждения могли расцениваться как серьезный критический урон.

'Хорошо, у него началось кровотечение.'

Сражение в той или иной мере уже закончилось. Он в любом случае умрет, требовалось лишь побыстрее помочь ему в этом.

К тому же!

Хурокан должен был быть осторожен, нельзя давать ему времени на передышку. Монстры обладали режимом восстановления. Когда они входят в этот режим, то начинают восстанавливать свое здоровье с поразительной скоростью. Поэтому важно было удостовериться, чтобы монстр не смог в него войти.

Монстр входит в этот режим, если не получает урон в течение определенного времени.

Другими словами, его требовалось постоянно атаковать.

Но рисковать и вытаскивать кинжал у того из груди было не обязательно. На низко уровневых монстрах действовал более эффективный метод.

Чутка поискав, Хурокан взял в руки камень и кинул тому в голову.

Чпок!

С гулким звуком, голова синего оборотня задрожала. А наблюдавший за этим Хурокан усмехнулся.

'Было время, я часто применял этот прием. Как же я любил это делать.'

Совет.

Низкоуровневым монстрам можно было нанести значительный урон, просто бросая в них камни.

Это лучший метод, для регулярного нанесения урона. Это основы основ во всех рейдах, метать камни в голову... т.е. использовать метательное оружие в качестве регулярного нанесения урона, чтобы предотвратить вхождение босса в режим самовосстановления.

Синий оборотень зыркнул на Хурокана, и яростно заревел.

Граааааа!

[Синий оборотень вошел в состояние ярости.]

Это был рык полный гнева.

Синий оборотень. В игре он просуществовал всего пару дней, и все таки, это первый раз за всю его короткую жизнь, когда в него кинули камень.

Конечно, он не по этому так взбесился. Все как и гласило в оповещение, он просто вошел в состояние ярости, камень здесь ни при чем, совсем.

'Похоже, я нанес ему изрядную сумму урона.'

Поведение монстров в состояние ярости было еще проще.

Давая волю своему гневу, они проявляли лишь враждебность к своему врагу. Они становились неосторожными, не обращали внимание на окружение, и готовы были положить свои кости на то, чтобы содрать шкуру со своего противника. Если объяснить игровыми терминами, то вы полностью переключали на себя агро противника.

Синий оборотень переключился на Хурокана.

Он выглядел ужасно, пока он бежал его глаза были налиты яростью, а кровь с него продолжала литься ручьем.

Но улыбка все не спадала с лица Хурокана.

'Зря ты'

Щелчек!

'так тарачишься на меня, понимаешь?'

Щелчек!

Как только Хурокан дважды щелкнул пальцами, Скелет Воин, что стоял в стороне пульей полетел в сторону оборотня, и достав свой костяной клинок, вонзил в него.

Резь!

Даже так, оборотень продолжал бежать на Хурокана. Казалось, он решил потратить свои последние силы, чтобы нанести удар по нему.

Свист!

Синий оборотень замахнулся достаточно сильно, чтобы с удара раздавить Хурокана. Но он, чуть отклонившись назад, с легкостью ушел с ее траектории. Подобным образом Хурокан себя вел, лишь когда чувствовал себя в своей тарелке.

'Из этого получится занятная картина.'

В этот момент, на смену его улыбки пришло жесткое выражение лица.

"Дерьмо!"

Он даже выругался.

Ведь Хурокан наконец-то понял.

'Маска хахве! Черт, я забыл надеть маску хахве!'

Что он совершил серьезный промах.

Всем привет. С вами ваш любимый переводчик.

Во-первых поговорим о главе. Оборотень - МНЕ ЕГО ЖАЛКО.

Во-вторых сегодняшняя глава вышла не совсем обычной, я набрался смелости вставить в перевод пару своих шутеечек. Они не меняли никакого смысла, в оригинале уже была некая ирония, просто я сделал ее более смешной, надеюсь оно пришлось вам по душе.

С сегодняшнего дня я снова постараюсь регулярно выпускать дополнительные платные главы, т.к. заметил, что появились люди заинтересованные в этом. Да и я сам не прочь подзаработать.

Может иногда буду выпускать и по 3 главы в день, но не надо радоваться раньше времени, в начале к выпуску 2 глав попривыкну, но мне бы и самому хотелось попробовать перевести 3 главы за день, преодолеть свой порог так сказать. На выпуске бесплатных глав это никак не отразится, могу вас всех уверить.

Ну и тех, кто может быть беспокоиться по поводу перевеса платных глав относительно бесплаток по достижению анлейта (хоть до него еще не скоро), могу сказать, что все останется так же как и было. Просто буду ежедневно переносить платки в бесплатки, хотя, вполне может быть, что я оставлю порог в 10 глав на платке. А может вовсе все бесплатными сделаю. До

этого дожить еще надо. Ну, может я слишком далеко ушел в объяснение своих дальнейших планов, но вам, в любом случае не помешало бы об этом знать. σ(□□□□)

А вообще я ленивая жопа, так что гоните мне бабки! (●□●)(*крик души)

И все таки, как же много текста...

Блин, и вот не впадел вам было все это читать?! (□□□□)□

Ладно, всем бобра, всего хорошего. ^□^

<http://tl.rulate.ru/book/1140/31194>