

Ахуу

Вдохи

"Холодно? Не может быть".

"Прошло чуть больше часа с тех пор, как я стою на месте встречи, а Фудо так и не позвонил, я думаю что-то случилось".

Направляясь вглубь леса к ручью Стоун Криик Форест, Сато вспоминал о своих сражениях и победах.

"Я победил 3 монстров, из которых два были монстрами 2 уровня, один раз повысился, получил 5 бесплатных очков атрибутов, 7 медных монет, получил 2 зелья, 5 случайных материалов и новый клинок. До сих пор мое путешествие было хорошим, по крайней мере, я был в небольшом выигрыше".

В Инфинит Реалм за каждый уровень игрок получает 5 атрибутивных очков. Атрибутивные очки позволяют игроку напрямую увеличивать свои основные атрибуты. Помимо атрибутивных очков, игроки также могут получать очки навыков (ОН) и очки потенциала. Очки навыков позволяют игроку усиливать эффекты навыков, тем самым делая их сильнее, в то время как очки потенциала используются для изучения новых навыков и улучшения мастерства владения оружием. Очки навыков зарабатываются от постоянного использования навыка, в то время как очки потенциала даются каждые 3 уровня.

Добавив 3 балла к своему атрибуту [[Сила]] и по 1 баллу к [[Скорости]] и [[Ловкости]], Сато подумал: "Самое время связаться с Фудо, хм, что это?"

Краем глаза, примерно в 10 метрах от него, Сато заметил тусклое коричневое свечение в пещере.

"Надо проверить ее в первую очередь."

"Это!!" - подойдя к пещере, Сато заметил, что источником свечения был маленький сундучок.

[[Сундук Смертного Ранга, Статус: Заперт]]

"Это сундук с сокровищами!" - подойдя ближе к свечению, Сато заметил, что это сундук с сокровищами. Сундуки с сокровищами делятся на 5 основных видов: сундуки Смертного Ранга с тускло-коричневым свечением, Редкие Стальные с серебряным свечением, Темные Серебряные с черно серебряным свечением, Легендарные с оранжевым свечением, сундуки Святого Ранга с мириадами цветов и, наконец, сундуки с сокровищами Божественного Ранга, которые не имеют определенного цвета.

"С этим я наконец-то смогу компенсировать свои прежние расходы".

Подойдя к сундуку, Сато нажал на значок [[Открыть]], и появилась панель загрузки с 20 секундами.

"Хорошо, что тут простой замок, иначе я бы не знал, что делать".

Некоторые сундуки с сокровищами, как правило, закрыты, и их могут открыть только те кто обладает подклассом вора или мошенника. Однако для разблокировки магических замков

требуется как подкласс вора, так и способности писца.

"Эй, ребята, вон там".

"Это плохо, давай быстрее".

Услышав приближающиеся шаги, Сато занервничал из-за обратного отсчета, у которого оставалось еще 14 секунд, и попытался ускорить отсчет своими словами, конечно это было бессмысленно, зная, что он не может сдвинуться со своей позиции, чтобы встретиться лицом к лицу со своими противниками.

- Ха-ха-ха, это чертов сундук с сокровищами, мы богаты.

- Идиот, мы здесь не одни.

- А? Кто ты и что делаешь с моим сундуком?

У входа в пещеру стояла группа из 4 игроков, а Берсерк, видимо их лидер, говорил высокомерным тоном.

- Хм! Говоришь, твой сундук с сокровищами!

- Ты...

- Какое наглое отродье! Босс, позволь мне убить его, - облизнув губы, предложил ассасин.

Не теряя времени Сато, осмотрел группу, и заметил оранжевые метки на их головах.

"ПКиллеры" (AN: Убийцы игроков)

- Ты что испугался? - С насмешливой улыбкой ответил ассасин.

Нахмурившись в ответ, Сато взглянул на таймер (AN: Поскольку именно он открывает сундук, только Сато может видеть таймер), заметив, что у него осталось 5 секунд.

- Хватит, Фико, убери его.

- Понял, - сделав шаг вперед, паладин, у которого была самая большая туша из всех, поднял щит в левой руке и принял стойку.

- Тсц, паладин, убийца, о! Замечательно.

- Продолжай шутить сколько хочешь, просто знай, что ты умрешь раньше, чем осознаешь это. По крайней мере, я бы немного поиграл с тобой, - недовольный тем, что его не выбрали для этой работы, ассасин ответил слегка мрачным тоном.

Вдыхает

- Хаа!! - оперевшись правой ногой в пол, паладин использовал [[Заряд]]

Звон

- Хм?

- Наконец-то оно закончилось, - собрав все 4 предмета в свою сумку для Новичков, Сато

поднялся на ноги и в последний момент увернулся от Паладина. Как будто ожидая этого, паладин ударил своим щитом слева от себя, как раз туда, куда метнулся Сато.

- Хм, - Приземлившись на левую ногу, Сато развернулся против часовой стрелки, увернувшись от щита, и оказался прямо за спиной паладина.

Когда его клинок уже собирался поразить цель, он заметил тень медленно приближающиеся справа. Отскочив на 2 шага назад, Сато увернулся от кинжала, который ударил прямо туда где он стоял ранее.

- Тсс, похоже, у тебя есть кое-какие навыки, - сказал ассасин, который вышел из невидимости: - Еще бы чу-чуть, и Фико здесь, лежал бы мертвым.

Пока он говорил, паладин вытер холодный пот со лба, впечатленный работой ног своего врага, а затем принял стойку, в то время как оставшиеся двое, Берсерк и Проклинатель, заняли свои позиции, закрывая путь к отступлению Сато.

- Просто сдавайся и отдай сокровища, и мы, возможно, подумаем о том, чтобы отпустить тебя, - увидев хмурое выражение на лице Сато, проклинатель усмехнулся.

Выдыхает

"4 противника, и вход в пещеру заблокирован как проклинателем, так и берсерком. Если подумать, то я должен атаковать проклинателя первым, так как проклинатели, как правило, имеют более слабую силу атаки. Однако, если я сделаю небольшую ошибку или отвлекусь, этот берсерк нападет на меня, и я получу чертово проклятие от этого проклинателя, и это все усложнит."

Вздыхает

- Наконец-то готов сдаться? - заметив, что Сато падает на колени, ассасин спросил с широкой ухмылкой, из-за которой действительно хочется ударить его.

- Ха-ха-ха, - держа голову низко, Сато усмехнулся.

- Он что, с ума сходит?

- Берегись!

Сделав шаг вперед, Сато бросился к проклинателю, а паладин закричал.

- Он проглотил наживку, - улыбаясь, берсерк, уже занявший позицию, бросился к проклинателю.

- А я только подумал, что он не нуб, - Ухмыляясь, ассасин использовал [[Исчезание]], войдя в невидимость, и бросаясь на проклятого.

Когда Сато был всего в 3 метрах от проклинателя, он поднял свой меч, как будто хотел ударить его. Тем временем он, произносил свое заклинания. В полутора метрах от проклинателя Сато швырнул в него флакон и отпрыгнул вправо, туда, где находился берсерк, тяжело замахнувшись мечом. Из-за того, что берсерк находился в непосредственной близости от Сато, и из-за слишком быстрого сближения Сато, Берсерк не смог бы уклониться, поэтому он попытался заблокировать атаку своей собственной атакой. Словно ожидая этого, Сато

наклонился вперед и со всей силы ударил берсерка в живот.

[[Горизонтальная удар]] -30

Не ожидая этого, берсерк был поражен и отброшен на 4 метра. В результате бутылка, ранее брошенная в проклинателя, разбилась об его заклинание которое первоначально было направлено на Сато, выпустив ее содержимое, темно-зеленый газ. Ассасин, который сначала пытался напасть на Сато сзади, потерял его, и тогда Сато резко бросился на берсерка, когда газ был выпущен, он тоже попал в него.

Кашель

- Что это за хрень? - Держась за горло проклинатель, спросил громко кашляя.

Кашель

[[Система: Вы отравлены [Зеленым Чешуйчатым Ядом Питона (слабый)] -10% от Основных Атрибутов, +5% потребления стойкости, теряете 5 ОЗ каждую секунду в течение 5 секунд]]. Не обращая на них внимания, Сато бросился к берсерку, который уже поднимался на ноги.

- Ах ты, ублюдок! - взбешенный трюком Сато, Берсерк поднял свой огромный меч и ударил перед собой где-то в направлении к Сато.

[[Разрубание]]

Остановившись, Сато сделал шаг вправо, уклоняясь от большого меча, после чего ударил мечом где находился берсерк.

- Блад, пригнись! - услышав крик, Берсерк, Блад Сворд пригнулся, в то время как Сато повернулся лицом к голосу, который оказался рядом.

Звон

Едва успев вовремя, Сато блокировал внезапную атаку паладина, Фико, который наконец сделал свой ход, но должен был сделать два шага назад с его ОЗ на 5 пунктов меньше.

- Его сила выше моей, - Нахмурившись, заключил Сато, отступив назад.

В Инфинит Реалм, как только сила атаки игрока будет больше, чем у оппонента, то он/она получит урон. Логика та же, что и в том случае, когда средний взрослый сталкивается кулаком с бодибилдером, то он/она получает повреждения и испытывает боль.

- Как насчет того, чтобы мы все успокоились и оставили прошлое в прошлом, а? - видя, что нападавшие уступили ему место, Сато с улыбкой предложил.

- Хм, все еще пытаешься уйти после всего, что ты сделал. У тебя был шанс раньше, но ты только что пытался убить меня, и ты думаешь, что я отпущу тебя? - Блад Сворд ответил гневным тоном явно демонстрируя свою ненависть.

- Аналогично, - со странной улыбкой Сато внезапно бросился к дуэту ассасина и проклинателя, которые стояли близко друг к другу и имели самое низкое значение ОЗ в группе.

- Черт бы тебя побрал, ублюдок! - разъяренный, проклинатель бросил [[Замедление]] в Сато, в то время как ассасин стоял ближе, берсерк и паладин, направились к нему.

Бросив еще один флакон с красной жидкостью, Сато сказал, - если ты думаешь, что сможешь остановить меня, мечтай дальше.

- Черт бы побрал опять этот трюк, - рассердившись, ассасин положил левую руку на нижнюю часть лица, в то время как проклинатель сделал то же самое. Что же касается паладина и берсерка, то они оба замедлили шаг. Точно так же, как и раньше, заклинание столкнулось с флаконом, замедляя его. Однако из-за темной маны, он разбился, оставив после себя осколки разбитых стекол вместе с красной жидкостью, вырвавшейся наружу.

- Ха, это... - Почувствовав знакомый запах, ассасин был удивлен и собирался предупредить остальных, но было уже слишком поздно, так как последнее, что он увидел, был Сато, замахнувшийся на него своим клинком.

[[Рубящий удар]] Крит -25

-12

-13...

Когда его ОЗ опустилось до 15%, ассасин отступил и попытался бежать, используя [[Бесшумные шаги]], чтобы увеличить свою скорость, однако Сато не отпустил его так легко, активировав [[Спринт]]. Подсчитав, что с учетом того, что ассасин был отравлен, его основные атрибуты снизились на 10%, Сато легко догнал его, прежде чем он успел отойти на 2 метра, нанеся завершающий удар.

Произнесение этого может показаться медленным, однако все произошло менее чем за 5 секунд. К тому времени, как его товарищи по команде поняли, что произошло, ассасин был уже мертв. Увидев это, проклинатель отошел подальше от Сато в страхе. Однако вместо того, чтобы преследовать его, Сато побежал к выходу из пещеры и убежал, шокировав других игроков, которые думали, что он будет сражаться до последнего человека.

- Черт, с каких пор этот ублюдок играет с нами. Он мог бы легко сбежать, но ему приспичило убить одного из нас, - Блад Сворд, прокомментировал Берсерк с явной ненавистью и гневом, написанными на его лице.

- Этот флакон на самом деле был [[Простым Зельем Здоровья]]. Он обманул нас и своим красным цветом. - вспомнив, что произошло и что за красная жидкость была во флаконе, Фико, паладин размером с медведя заявил с шоком и страхом, на лице: "Кто-то с таким хитрым умом действительно ужасает".

- Босс, мы действительно собираемся преследовать его? - ч нерешительностью и опасением, на лице, проклинатель спросил на Блад Сворда.

- ...*вздых * даже если мы захотим, нам придется ждать, пока Кримсон Скар оживет. Он убил довольно многих, так что я сомневаюсь, что он был настолько глуп, чтобы установить свою точку воскрешения в городе. Давай подождем его.

В Infinite Realm некоторые игроки склонны следовать темному пути, убивая игроков ради снаряжения и товаров или ради простого удовольствия, в результате чего их называют ПКеры (убийцами игроков) или Дарк Плейеры (Темный Игрок). Если этих игроков, увидят NPC, то будут опозорены и арестованы стражей. Заключение в тюрьму приводит к довольно серьезным штрафам с вычетом 30% Основных Атрибутов, уменьшением на 20% Очков Опыта, полученных за неделю, вместе со всей экипировкой, оружием и товарами, находящимися на хранении или в

мешках, конфискованными местными властями NPC, а также вычетом 2 уровней. Так что да, это действительно серьезно. Однако штрафы варьируются в зависимости от статуса игрока. Статус темного игрока варьируется от светло-оранжевого, темно-оранжевого, светло-красного, кроваво-красного и с кроваво-красной аурой или черной.

Из-за штрафов, получаемых от тюремного заключения, Дарк Плейеры, как правило, устанавливают свои точки воскрешения либо в дьявольских городах, либо в других местах.

- Когда мы вернемся, мобилизуй всю группу, чтобы выследить этого козла. И поставь награду, если нужно, 1 серебряную монету, живым или мертвым.

- Понял, капитан, - проклинатель кивнул.

"Он сейчас очень зол, мне даже жаль этого мечника".

...

"Наверняка я достаточно оторвался от них, теперь пора бы позвонить Фудо".

<http://tl.rulate.ru/book/50353/1269670>