Глава 2. В подземелье.

.

(???'s PoV)

Я проверил, не произносит ли противник магических заклинаний, и тут же спрятался за скалой, досчитав до пяти.

Развернувшись, я бросился наутек, и в поле моего зрения попали руины подземного города, видневшиеся вдали под скалой... Как и ожидалось, противник потерял меня из виду... Облаченный в роскошные доспехи и держащий в руках огромный иссиня-черный меч, но с разрушившимися конечностями, обнажившими кости и мышцы, одноглазый гигант не успел активировать свою магию и стал легкой добычей.

Если бы я хоть немного опоздал, он выпустил бы неприятную магию, которая наложила бы смертельные дебаффы, такие как безмолвие и обморок, а также аннулировала бы все мои эффекты поддержки.

Сколько бы раз я ни проделывал это, все равно спина напрягалась, но, похоже, я справлюсь и в этот раз.

– Сесто Сиесто Дзен Ма На Долор Леа Леа Леа Ди Виега! – (Перевод: Магия очищения 10-го класса: "О Свет, опусти меч свой!)

Голос сопрано лился из моего рта, как будто я пел песню, слова, которые для случайного наблюдателя звучали как набор бессмысленных слов.

Хотя поначалу это смущало, но, привыкнув, я снова и снова отрабатывал все часто используемые заклинания магии, пока не убедился, что всегда могу их вызвать, потому что это избавляло от необходимости каждый раз смотреть на окно команд или макросов и давало мне более широкие возможности.

Вот уже месяц я сидел в этих подземных руинах.

Песнопения, которые я повторял сотни или тысячи раз, закончились менее чем за две секунды, и вокруг меня появились четыре копья света.

Я использовал магию "Божественное копье" - одну из немногих атакующих техник, которыми я владел, в остальном же я был исключительно поддержкой и почти не имел средств атаки.

Я выучил эту магию в конце игры в подклассе "Епископ". У нее была задержка после использования, которую нельзя было игнорировать, но зато время перезарядки было относительно коротким, и она была чрезвычайно эффективна только против врагов с определенными атрибутами.

Изначально я мог призвать только одно копье за раз, но после повышения навыка до максимального уровня я смог призвать два. Кроме того, используя два типа свитков, получаемых от рейд-боссов, и увеличив предел навыка, можно было увеличить их количество до четырех.

Этот навык обладал невероятной силой атаки (по крайней мере, для класса "Жрец") и мог похвастаться одним из самых высоких DPS среди всех классов только против нежити, демонов

и духов.

Хотя существовала проблема, связанная с тем, что оно могло наносить только MP-урон, это было очень эффективное средство атаки, если противник был нежитью.

У меня было всего пять секунд, пока он не придет в себя и не контратакует.

Направляемые системой, копья света устремились к цели.

Сейчас!

Как только мой рот снова зашевелился, я начал произносить новое заклинание.

На этот раз это был "Прочный свет", магия, которая сводила на нет один вид физического урона.

Это была защитная магия, действовавшая очень недолго, и ее нужно было использовать вместе с атакой противника, но ее преимущество заключалось в коротком произнесении заклинания и отсутствии задержки.

Между мной и целью образовалась защитная стена в виде решетки света, состоящей из множества шестиугольников, и в то же время Божественные Копья, выпущенные ранее, поразили гиганта вдалеке, уменьшив его HP, хотя и незначительно.

В этот момент я увидел своего врага, который, наконец, пришел в себя и схватил камень у своих ног. Я занял оборонительную позицию и выставил перед собой посох.

В следующее мгновение камень размером с мое туловище с огромной скоростью полетел на меня, отскочил от защитного барьера и разбился вдребезги.

У Прочного Света был существенный недостаток: он не мог предотвратить сопутствующий урон и оглушающий эффект от атак с высокими ударными свойствами.

Хотя прямой урон был сведен на нет, от ударной волны мое маленькое тело врезалось в стену в нескольких шагах позади меня.

Мое HP было снесено, как бумага, а индикатор перешел из желтого в красновато-оранжевый диапазон.

Все тело онемело, и я чуть не упал на колени, но мне удалось использовать магию восстановления, чтобы полностью восстановить HP. В конце концов я перекатился в тень близлежащего камня, чтобы снова оказаться вне зоны видимости, пока вражеская магия не перестала действовать.

...У врага все еще оставалось больше половины HP.

Я был так близок к своей цели. Я собрал всю свою энергию и сосредоточился на заклинаниях.

– Это... конец?

Серия монотонных движений, которые могли мгновенно разрушиться, если я ошибся, повторялась снова и снова... пока я не обнаружил, что смотрю на гигантскую нежить, медленно разрушающуюся вдалеке, как раз вне досягаемости моей атаки против нее.

Опираясь на длинный посох, который я держал в обеих руках, я с изумлением смотрел на эффекты повышения уровня, сияющие над моей головой.

Когда я открыл окно статуса, в его колонке ярко светилось число 110 - верхний предел моего подкласса "Епископ".

Прошло уже полгода с тех пор, как я отказался от предложения сестры и друга пойти со мной и вместе повысить наш уровень, сказав, что для них приоритетнее повышение собственного уровня.

Прошло три месяца с тех пор, как я пообещал им, что как можно скорее догоню их, так как они беспокоились, что больше не смогут работать вместе со мной из-за отката уровня.

Время года сменилось зимой на начало лета, и, чувствуя досаду от того, что приходится заставлять их ждать. Я случайно попал в ловушку в подземелье заброшенного древнего города, который я посетил в поисках врагов-нежити, на которых можно было поохотиться в одиночку, и обнаружил потайную комнату в неизведанном подземном городе размером с два токийских домена.

Когда я воспользовался оценочным предметом, чтобы узнать уровень бродящих вокруг врагов, то обнаружил, что эта область полна нежити самого высокого уровня.

Еще более странным было то, что сразу за моей первоначальной точкой высадки находился небольшой плацдарм с пологой поверхностью, до которого можно было добраться с одного конца до другого за десять шагов, и монстры не атаковали его.

Возможно, это был случайный просчет, но монстры не смогли подобраться ко мне из-за своих огромных размеров и остались торчать в подземных руинах.

Учитывая, что один брошенный камень оставил бы меня без HP, даже если бы я в полную силу применил защитную магию, было почти чудом, что я вообще не умер до этого момента. Хотя каждый день мне приходилось работать на пределе своих возможностей.

Будь это персонаж нормального боевого класса, он бы забил здешнего монстра до смерти за считанные секунды, но у меня не хватало средств, чтобы противостоять чудовищам один на один, и поэтому приходилось прибегать к такой однообразной схеме охоты.

Как бы то ни было, в реальном времени прошло чуть больше 30 дней. Мне казалось, что мое настоящее тело даже покрылось плесенью.

Теперь, если только мне удастся завершить это задание, я наконец-то смогу догнать свою сестру и друга, которые завершили свое перевоплощение раньше и ждали меня в пункте назначения.

С чувством срочности я сказала им, что возвращаюсь в город, и активировала врата телепортации, которые все игроки могут использовать только раз в день, чтобы отправиться в любой город, в котором они уже побывали, когда в моем мозгу прозвенел сигнал тревоги, сообщающий, что до окончания восьмичасового лимита на непрерывную игру осталось всего 30 минут.

В этой игре было ограничение, согласно которому, если я нахожусь подключенным к игре более восьми часов за сутки, я должен выйти из игры как минимум на 12 часов по соображениям здоровья.

...К сожалению, похоже, на сегодня мое время истекло.

С удивлением, что прошло больше времени, чем я ожидал, и с разочарованием, что мне пришлось отложить все дела, я прыгнул в ворота, ведущие в город, где меня ждал мой друг, которого я давно не видел в игре.

***

http://tl.rulate.ru/book/104723/3769063