

Глава 9 - Вне закона

Даниэль вышел из своего дома, впервые за долгое время. В руке он сжимал бумажку с записанным на ней адресом какого-то магазина. Он взял такси до города и затем некоторое время бродил вокруг, пытаясь отыскать нужное место. Осмотревшись, он наконец обнаружил нужный ему магазин.

Даниэль вошёл внутрь и осмотрелся. Никаких дружелюбных приветствий от владельца, как они обычно это делали в игре. Пройдясь по магазину, Даниэль обнаружил именно то, что искал. Он осторожно поднял эту вещь, подумав, что такой вес, пожалуй, в самый раз. Это был настоящий полуторный меч. Психологическая травма, полученная Даниэлем в Дали, заставила его зайти настолько далеко. Он поклялся себе, что никогда больше меч не выскользнет из его руки, и он научится как следует с ним обращаться. Он протянул полуторный меч владельцу магазина.

- Сколько стоит этот меч?

- Этот? 450\$, но что вы собираетесь с ним делать? – владелец магазина с подозрением посмотрел на Даниэля.

- Использую для украшения дома, - простой и логичный ответ, Даниэль ответил сразу и без колебаний.

- Ясно, тогда прошу сюда, я упакую его для вас.

- Благодарю.

Вернувшись домой, Даниэль сразу открыл сайт Саги об Императоре. Он выставил всю экипировку, которую извлёк из живота Древнего Дракона, на аукцион. Это позволит ему разжиться реальными живыми деньгами, он надеялся по крайней мере прожить на них ещё месяц.

«Я всё равно не могу использовать всю эту экипировку»

Приняв душ, Даниэль вытащил полуторный меч из ножен. Затем встал посреди своей гостиной, закрыв глаза, снова представляя ту схватку с двумя игроками в Лесу Зверей. Затем он шагнул вперёд, взмахнув мечом, чтобы ответить на движения игроков, что он снова вызвал в своей памяти.

«Если он бьёт сюда, тогда я уклоняюсь и делаю такой взмах меча»

Харах!

Он случайно рубанул кофейный столик... Всё-таки тренироваться в относительно небольшой гостиной было не лучшим решением, но он ведь не мог размахивать мечом снаружи, люди его за психа примут. И пока тренировка продолжалась пострадало ещё немало его мебели.

«Мне нужно больше тренироваться»

Бабах!

Прошла уже неделя с тех пор, как Хроно начал скрываться в Лесу Зверей. Хотя даже слабейший монстр в этом лесу, чёрная кошка, был минимум 30-го уровня, Хроно уже не мог вернуться в дали, поскольку заработал хаотический статус. Поскольку терять ему было нечего, он попробовал охотиться на чёрных кошек. В обычных обстоятельствах для игрока 1-го уровня это нереально, но Хроно разработал несколько стратегий ради этой охоты. Впрочем первые три провалились и его убили на месте.

Когда игрок с хаотическим статусом погибает, он затем возрождается не в ближайшем городе, а в ближайшем безопасном месте. Это специальные места, где не появляются монстры, так что игроки спокойно могут разбить там лагерь для отдыха, чтобы в безопасности восстановить силы. В лесу Зверей было известно восемь таких безопасных мест. Хроно мог охотиться только по ночам, поскольку днём в Лесу Зверей, было полно других игроков охотившихся на монстров. Поскольку ночью монстры становились сильнее, никто обычно не охотился по ночам. Для Хроно ночь была единственным относительно безопасным временем.

После тщательно изучения противника, хотя Хроно и умер при этом несколько раз, он смог полностью постичь стиль боя чёрных кошек. Он разработал новый план и сразу же приступил к его воплощению. Огромный плюс при охоте на чёрных кошек заключался в том, что они были одиночками и ходили одними и теми же путями. Хроно на собственном опыте уяснил, что больше всего стоит опасаться их скорости. Первая схватка Хроно с ними закончилась мгновенно после двух ударов когтей и одного мощного укуса. Хроно даже мечом не успел взмахнуть. Однако на форуме Саги об Императоре, он выяснил, что для монстров 30-го уровня у чёрных кошек довольно низкие защита и здоровье.

Чтобы воплотить в жизнь свой план, первым делом Хроно достал свои кузнечные инструменты, чтобы выковать подходящее оружие, нужное для его задумки. Переплавив немного металла, он начал ковать копьё. Это копьё было в три раза тяжелее обычного, а его острие было исключительно острым.

Тррттинг!!!

Бесполезное Тяжёлое Копьё

Копьё, что в три раза тяжелее обычного копья, что делает трудным его использование в бою. Сделано начинающим кузнецом.

Прочность: 30/30

Урон: 8-10

Пробивает броню

-50% скорости

Навык Кузнеца вырос.

Закончив создавать копьё, Хроно несколько часов тренировался делать им быстрый выпад. Когда результат удовлетворил его, он отправился к одному из путей чёрных кошек и лёг на землю.

- Фальшивая смерть.

Прошло несколько часов, но ни одной чёрной кошки так и не появилось. У Хроно не было

другого выбора, кроме как ждать дальше. Наконец, спустя ещё пару часов, показалась одинокая чёрная кошка. Когда она прошла мимо него, он медленно поднялся у неё за спиной, активируя навык «Ходячего Мертвеца». Однако скрытное перемещение, к тому же -50% штраф к скорости от копыя, сделали его куда медленнее, чем чёрная кошка. Кошка медленно становилась всё дальше и Хроно начал терять терпение. Если он сгоряча бросится за ней и кошка заметит это и атакует, его опять мгновенно растерзают.

«Ничего больше не остаётся»

Хроно решил рискнуть и бросить копьё, он поднял копьё повыше и замахнулся им изо всех сил.

- ХЪЯЯААА!!! – громко закричал Хроно, метая копьё.

Скорость броска и его сила были велики, но оно летело мимо цели!

«Это конец»

Однако тут сработал тот самый навык, что и привёл его к текущему печальному положению.

Сработала Удача Торговца! Ваша атака попадает в цель.

Внезапно из воздуха появилась богиня, перехватив копьё, она перенаправила его бросок точно в спину чёрной кошки. Копьё глубоко вонзилось в её тело. Богиня невинно улыбнулась Хроно и исчезла.

Удар в спину!

Вы нанесли 20 урона

Хотя урон от удара копыя был вовсе не так велик, но Хроно добился того. Чего хотел. Копьё прочно застряло в теле кошки, а это значило, что теперь она технически несёт его, получая -50% штраф к скорости, плюс застрявшее в теле длинное копьё само по себе сильно мешало движениям. Хроно не стал упускать такую замечательную возможность, он сжал Могилу и напал.

- Клинок Душ!

Он неустанно атаковал замедленную кошку. Чёрная кошка не смогла даже толком ответить с этим тяжёлым копьём, торчащим из неё. Наконец, после нескольких успешных критических ударов она умерла.

Вы убили чёрную кошку

Обычно убийство монстра хотя бы уровнем на 10 выше, уже даёт игроку 2-3 новых уровня. Он же убил монстра на 30 уровней выше его, и ничего не получил. Хроно мог думать лишь об энной причине.

«Эта сволочь сжирает мой опыт!»

Он с обидой посмотрел на Могилу.

Прежде чем продолжать охоту на новых чёрных кошек, Хроно решил, что ему жизненно нужна

попрактика в бросании копья. Охота завершилась удачей лишь по счастливой случайности. Если в тот момент не сработала «Удача Торговца», он бы непременно погиб. Для тренировки, хроно использовал подходящий кусок дерева в качестве мишени. Поскольку копье было в три раза тяжелее обычного, то и бросать его в цель было куда сложнее. Всякий раз, когда прочность копья снижалась, Хроно ремонтировал его. Целая неделя ушла у Хроно, чтобы довести точность попаданий до 80%.

Тртинг!

Путём повторяющихся действий, вы открыли для себя новый навык. Теперь вы можете использовать «Метание Копья».

- Окно навыка Метание Копья!

Метание Копья(пассивный) (Начинающий 1 ур)

Бросок копья получает дополнительный урон, скорость и дальность.

Урон +10%

Скорость +10%

Дальность +10%

Такого Хроно не ожидал. Он знал о существовании навыка «Метание Дротинов», но поскольку обычные копья были куда тяжелее, никто не использовал их в качестве метательного оружия. В любом случае, этот навык послужит хорошим подспорьем в его охоте на чёрных кошек. Он решил для начала поднять его до 3-го уровня, прежде чем приступить завтра к охоте. Он не мог тренироваться вечно, поскольку его запасы еды почти подошли к концу. Сейчас он жил лишь за счёт мяса чёрной кошки, поскольку хлеб у него кончился ещё пару дней назад. Притом еда получалась ужасной, из-за его минимального уровня Кулинарного Мастерства.

«Мне явно стоит заново развить Кулинарное Мастерство»

До следующего дня, он смог поднять «Метание Копья» только до 2-го уровня. Может так случилось потому, что он не принадлежал к боевому классу. Однако он не мог больше впустую тратить время. Хроно направился к одному из маршрутов чёрных кошек и снова использовал «Фальшивую Смерть» как и в прошлый раз.

Чёрная кошка появилась спустя несколько часов ожидания. Когда она прошла мимо хроно, он встал у неё за спиной и метнул копье.

Удар в спину!

Вы нанесли 22 урона

Копье пробило тело чёрной кошки. И пака тяжёлое копье застряло в ней, мешая двигаться, Хроно активировал свой Клинок Душ и безжалостно атаковал. Поскольку Хроно уже отыскал её слабые места, в этот раз на убийство монстра ушло всего десять секунд.

Вы убили чёрную кошку

И опять, уровень не поднялся. Собрав трофеи с трупа чёрной кошки, Хроно снова использовал ту же стратегию.

Вы убили чёрную кошку

Убийство очередного монстра опять не принесло ему нового уровня. И он уже не сможет воспользоваться «Клинком душ» для следующего нападения, поскольку израсходовал уже все души. И всё же Хроно решил, что устроит охоту ещё один раз, после того, как восстановит здоровье. Он отправился на путь следующей чёрной кошки и опять использовал тот же самый трюк. Встал за спиной у прошедшей мимо кошки и метнул копье.

Удар в спину!

Критический удар!

Вы нанесли 35 урона

Хроно бросился к чёрной кошке и обрушил шквал ударов Могилы. В этот раз ему удалось заработать критическое попадание для каждого удара и уклониться от каждой ответной атаки. После трёхминутного боя ему удалось убить кошку.

Вы убили чёрную кошку.

Ваш уровень повышен

Уровень Метания Копья повышен

Метая тяжёлое оружие в течение длительного времени, вы повысили силу на 1

Уровень Могилы повышен

- Наконец-то! - чуть не плача от радости закричал Хроно.

Перевёл: Андрей Метелицин(AndreyNord)

<http://tl.rulate.ru/book/1638/40096>