Глава 168. Огненная Ведьма Кешью.

Пиар гильдии Синего Ручья прошел как по маслу. В конце концов, сообщение об их рекорде все еще находилось в игре, а список рекордов мог быть проверен в любое время.

На основании подобных доказательств компетентности гильдии у новичков больше не было повода, чтобы критиковать её. К тому же, у них просто не было ненависти, напрямую направленной на гильдию Синего Ручья. Они и подняли-то подобный хайп в мировом чате лишь из-за того, что хвастовство гильдии Полной Луны задело их гордость и заставило чувствовать себя отвратительно.

Тем временем надвигалась полночь. По мере ее приближения Лазурный Поток начинал все больше нервничать. В течение десяти минут между 12:20 и 12:30 он вообще ничего не делал и тупо пялился в монитор.

Внезапно возникло системное сообщение.

Как только Лазурный Поток увидел название «системное», его душа ушла в пятки.

Системное сообщение гласило: «Пожалуйста, придерживайтесь здоровой игры и почаще делайте перерывы!»

— Черт! Я чуть не поседел от страха, — выругался он. Это было обычное системное сообщение, которое напоминало игрокам о необходимом отдыхе. Оно частенько возникало по ночам. Безусловно, игровая компания не хотела, чтобы люди, играющие в её в игру, прекращали это делать. Это был рекламный ход: некоторые игроки испытывают теплоту в своем сердце, видя подобные сообщения и ощущая их как заботу. Однако, с точки зрения Лазурного Потока, только нубы поведутся на подобные уловки!

В пол-первого ночи их рекорд по-прежнему оставался нетронутым. Лазурный Поток облегченно вздохнул. Однако ему пришла в голову внезапная мысль: «Что если Мрачный Лорд начнет устанавливать рекорд не в полночь?».

В итоге Лазурный Поток снова начал нервничать, уставившись в монитор.

— Старина, ты не собираешься сегодня в подземелье? — поинтересовались игроки, с которыми он обычно объединялся в группе.

— Иду-иду!

Даже если Мрачный Лорд на самом деле собирается установить рекорд, не было особого смысла терзать себя переживаниями и тем самым впустую тратить время. К такому выводу пришел Лазурный Поток. После этого он отправился с группой игроков в подземелье. Тем не менее, он не мог сосредоточиться на прохождении, начал допускать слишком много ошибок, и из-за этого их группа чуть не вайпнулась (прим. пер. смерть всей группы).

— Старина, может быть, передашь мне роль лидера?.. — находящиеся с ним в группе игроки были испуганы, однако все они прекрасно понимали причину его рассеянности.

— Хорошо, тогда веди ты! — после смены лидера Лазурный Поток стал ошибаться реже. Опираясь на этот факт, можно было сказать, что раньше он вел группу на верную смерть.

Тем временем пролетело полночи. После того, как группа завершила все возможные на сегодня прохождения Прямого Ущелья, никаких системных сообщений по-прежнему не было, и Лазурный Поток немного расслабился.

В это время Е Сю и не собирался устанавливать рекорд подземелья. В 11 часов вечера Танг Ро сдала смену и приступила к игре. Они пригласили Булочку и ожидали, пока Су Мученг войдет в игру. Собравшись вместе, четверо игроков отправились в Огненный Лес.

Ледяной Лес, Огненный Лес, Мрачный Лес и Солнечный Лес были четырьмя большими лесными зонами для прокачки и прохождения подземелий. Из них Ледяной Лес был самой низкоуровневой зоной, а Огненный Лес, в который направилась группа Е Сю, был населен монстрами 34-36 уровней.

Для персонажей 30 уровня монстры 35 уровня приносят наибольшее количество опыта. Тем не менее, подобное количество опыта все равно не может сравниться с опытом, добываемым в подземельях. К тому же, за успешное прохождение подземелья полагается еще награда в виде дополнительного опыта, поэтому отдать предпочтение прокачке на поверхности было на первый взгляд не самым мудрым выбором.

Такой ветеран как Е Сю, очевидно, не совершил бы такого необдуманного решения. Так и было. Они пришли в Огненный Лес не для прокачки. Сегодня целью Е Сю являлся дикий босс Огненного Леса, — Огненная Ведьма Кешью.

В Ледяном Лесу скрытый босс подземелья, Белая Ведьма, была опытна в обращении с ледяной магией. В Огненном Лесу Ведьма Кешью обладала навыками огненной магии. Еще она была боссом на порядок выше, нежели Белая Ведьма. Она была диким боссом.

Дикие боссы всегда имели самый большой уровень среди прочих боссов своего места обитания. Это означало, что Огненная Ведьма Кешью была 36 уровня и на 6 уровней превосходила уровни команды Е Сю. Они не получат за ее убийство много опыта, так как пятиуровневый лимит превышен. Тем не менее, диких боссов убивали не ради опыта.

Шестиуровневое подавление! Это была большая помеха на их пути. На данный момент элитные группы больших гильдий имели 32 уровень, однако даже они не осмеливались сталкиваться с Огненной Ведьмой Кешью из-за четырехуровневого подавления. В конце концов, она не была обычным монстром. Она была самым сильным из существующих боссов, — диким боссом.

Четырехуровневое подавление уже было достаточным поводом, чтобы заставить обычных игроков отступить. Однако Е Сю намеревался возглавить свою группу, игнорируя шестиуровневое подавление. Что же до остальных трех игроков, они вовсе не были испуганы.

Су Мученг не боялась, но она понимала проблему, а двое других — нет. Е Сю чувствовал, что должен донести до них: шестиуровневое подавление далеко не шутка.

— Обратите внимание, что между нами и диким боссом существует шестиуровневая разница, из-за этого действует механика подавления параметров, — объяснял Е Сю во время поисков дикого босса.

Если их сразу не убить, дикие боссы начинают блуждать по местности, в которой они обитают. Десятый сервер открылся уже три недели назад! Не только Ведьма Кешью, но и другие дикие боссы в более высокоуровневых областях ожидали, пока игроки придут и убьют их. Нынешнее время отличалось от первой игровой недели, когда дикие боссы еще не появились.

— О’кей, — беспечно ответили Танг Ро и Булочка.

— Не недооценивайте это шестиуровневое подавление! Если учитывать статус дикого босса, большинство скилов потеряют свою эффективность на 60— 100%. Вы знаете, что означает 100% понижение? Это значит полнейшее понижение, до нуля. Эффекта попросту не будет. Вот почему во время боя вам нужно быть предельно внимательными. Оглушение от зуба дракона, подбрасывание от небесного удара, ослепление от броска песком и головокружение от удара кирпичом — эффекты всех этих навыков будут существенно снижены, — сказал Е Сю.

— О, так вот оно что! — двое кивнули.

— Разве мы уже не сталкивались с подобной ситуацией в Прямом Ущелье? Там тоже был босс выше нас уровнем, — сказала Танг Ро.

— Да, это так, однако, начиная с 30 уровня, в подземельях может быть подавление не выше чем на 3 уровня. Потому что с высоким уровнем подавления очень непросто иметь дело, а три уровня все еще терпимо. Если бы все обстояло подобным образом и с дикими боссами, Огненная Ведьма Кешью уже давно была бы убита. Тогда у нас не было бы шанса убить ее, — объяснил Е Сю.

— Хорошо, я буду внимательна, — Танг Ро не осмелилась говорить и за Булочку.

— Булочка, ты все понял? — спросил у него Е Сю.

— Конечно, — так невозмутимо ответил Булочка, что Е Сю не смог понять, осознал он на самом деле всю опасность их положения или нет.

Таким образом, четверо игроков блуждали по Огненному Лесу, изредка убивая попадавшихся им на пути монстров. Все четыре великих леса были населены разноуровневыми гоблинами, которые внешне и по навыкам отличались друг от друга. Гоблины Огненного Леса имели красный цвет кожи, а на лице их застыло кровожадное выражение. Они выглядели гораздо опаснее, чем гоблины Ледяного Леса.

— Здесь, она здесь, — Е Сю заметил силуэт Огненной Ведьмы Кешью.

Посреди большой лесной поляны горел яркий костер. Огненная Ведьма Кешью находилась за ним. В руках она держала чрезвычайно длинный посох, на конце которого сияла огненная руна, непрестанно пульсирующая яростным багровым светом. Вокруг костра расположилась большая группа из мелких гоблинов Огненного Леса. Они громко кричали и бегали вокруг костра, однако никто из них не покидал пределов освещенного пространства.

— Что нам делать? Ее так долго никто не убивал, что собралось слишком много монстров… — сказала Су Мученг.

— Не беспокойся, у нас есть время. Каждый приготовил зелья? — спросил Е Сю.

— Ага, — ответили остальные. Ранее Е Сю сказал им, чтобы они запаслись зельями среднего ранга в городе Трав.

— Хорошо, тогда вы двое начинайте убегать, — сказал Е Сю.

— Что? — не поняла Танг Ро.

— Ты, вместе с Булочкой, начинай убегать. Мы уничтожим костер. Из-за этого мобы погонятся за нами. Затем мы их контратакуем, — объяснил Е Сю.

— Хорошо, — Танг Ро и Булочка развернулись и отправились в лес. Очищающая Мгла тут же начала накапливать заряд лазера. В это же мгновение Е Сю поднял Зонт тысячи вероятностей и отправил в полет противотанковую ракету.

Луч лазера и противотанковые снаряды одновременно достигли ярко горящего костра. После этого последовал взрыв, распространившийся по округе подобно фейерверку. Гоблины завизжали и яростно уставились на двух игроков. Огненная Ведьма также развернулась и посмотрела на них. Она подняла свой магический посох и начала бормотать на незнакомом языке. Армия гоблинов внезапно окуталась красным светом.

— Тц, тц, у всех мобов теперь есть огненные чейсеры! У этой игры совсем нет совести, — сказал Е Сю. В этот момент Мрачный Лорд уже улетал назад с помощью воздушного огня. Очищающая Мгла не отставала от него.

Хотя их скорость и была велика, ее поддержание требовало от них выполнения одного и того же действия множество раз. Тем не менее, это не было проблемой для про-игроков. Таким образом, их скорость лишь ненамного уступала низкоуровневому полету Ведьм. Единственным недостатком являлось вынужденное передвижение лицом к преследователю. Они летели спиной вперед, на большой скорости, почти не видя, куда летят. Из-за этого приходилось быть очень осторожными. К примеру, Е Сю предупредил Су Мученг:

— Осторожно! Не врежься в дерево!

— Если я буду следовать за тобой, то не врежусь! — ответила она.

— Это не так.

— Если ты совершишь ошибку, тогда ты первый врежешься в дерево, — сказала Су Мученг.

— Нет… Я боюсь, что ты врежешься в меня, — ответил Е Сю.

Убегая от погони и совершая множество высокоскоростных действий, эти двое переговаривались подобным образом. Это не представляло для них сложности. Е Сю был впереди, Су Мученг летела сразу за ним. Оба игрока были легкими и быстрыми. Расстояние между ними и гоблинами становилось все больше и больше, однако скорость Огненной Ведьмы Кешью не уступала их скорости. Ей не нужно было использовать для погони ноги. Она попросту летела за ними по воздуху.

— Отправь ей подарочек, пусть поиграется! — воскликнул Е Сю, видя, что босс подлетает к ним все ближе и ближе.

— О’кей, — ответила Су Мученг. Двое летели спиной вперед, поэтому они вполне могли атаковать босса.

Если бы это был обычный монстр, тогда одновременная стрельба сильно оттолкнула бы его. Однако из-за шестиуровневого подавления их пули никак не сказывались на скорости передвижения Огненной Ведьмы.

— Что-нибудь побольше!!! — еще раз воскликнул Е Сю. В это время Мрачный Лорд выпустил противотанковую ракету. Су Мученг была немного медленнее, поэтому серия из шести

противотанковых снарядов выстроилась в прямую линию. (прим. напомню, противотанковая ракета впоследствии разделяется на три снаряда, значит выпустили две ракеты).

Шесть последовательных противотанковых снарядов, соприкоснувшись с Ведьмой, взорвались один за другим. Наконец-то Огненная Ведьма оказалась немного заторможена! Однако эффект замедления не продержался и секунды. Затем босс снова ускорился и стал нагонять убегающих игроков.

Редактор: Акан Ящер.

http://tl.rulate.ru/book/173/17204