

Глава 26-27. Стихийные карты.

Гнездо Виверн было сложнейшими охотничьими угодами в Стране Сумерек, но другие пользователи ещё не обнаружили его. Обычно, чтобы получить доступ к этому месту, игрокам понадобится выполнить предварительные задания.

Если точнее, то они должны были узнать о существовании этого места через предварительное задание. Тем не менее, это задание было последним в невероятно сложной цепочке заданий, так что не было ни одного пользователя, который бы просто получил его, не говоря уже о том, чтобы выполнить.

Естественно, у Сан-Хёка тоже не было этого задания. Нет, у него даже не было заданий, которые были бы хоть отдаленно связаны с этим. Подобное для него в любом случае было бессмысленно.

Сан-Хёк уже проходил это задание в своей предыдущей жизни, так что он прекрасно знал, как добраться до Гнезда Виверн.

Если игрок принимал нужное задание, то у него появлялось преимущество в виде навигационной системы, которая направляла игрока к охотничьим угодам, но для Сан-Хёка, ветерана ВЖ, было не так уж и сложно найти свой путь в игровом мире.

'Вроде как это было где-то здесь...'

Прибыв на Восточные Утесы в восточной части Страны Сумрака, он воспользовался своими уникальными альпинистскими приёмами, чтобы начать поиски пути, ведущего к Гнезду Виверн.

Будь у него задание, можно было бы пропустить этот процесс и попасть Гнезду Виверн напрямую, но возможно, он был слишком жадным, чтобы отказаться от всех этих страданий после того, как использовал свой чит, известный как путешествие во времени.

Сан-Хёк смог найти путь к Гнезду Виверн после нескольких часов поисков. Виноградная лоза, которая выглядела так, словно вышла прямиком со страниц книги "Джек и бобовый стебель", была хитро спрятана за скалами, ведущими к Гнезду Виверн.

Гнездо Виверн можно считать публичным подземельем. Основным средством передвижения являлись виноградные лозы, которые соединяли скалы, и требовалась осторожность, чтобы не разбиться насмерть.

Сан-Хёк схватился за лозу и взобрался наверх. Приблизительно 15 минут подъёма спустя, перед его глазами появилось Гнездо Виверн, также известное как небесное подземелье.

— Давно не виделись.

Однажды, Сан-Хёк разбил в этом месте лагерь на целых четыре месяца. В то время другие игроки "мастерской" приходили и поставляли необходимые предметы и забирали добычу, а ему попросту не позволяли спуститься вниз.

За эти четыре месяца Сан-Хёк убил неисчислимое количество виверн. Виверны были высокоуровневыми монстрами, и требовалось три пользователя 43 ~ 45 уровня, работающих сообща, чтобы победить одну такую.

К тому же на это была способна не любая группа, а хорошо сбалансированная. С танком, ДД и целителем. Вот настолько сложно их было победить.

ПП: Танк – игрок, который принимает на себя урон, ДД – игрок, который наносит больше всего урона, целитель – и так понятно.

Была у этого и положительная сторона, а именно то, что виверны были очень независимы. Они делали гнезда на каждом из скальных пиков, которые были соединены виноградными лозами, и расстояние между каждым из этих пиков было довольно большим, поэтому можно было охотиться на одну за раз.

Сан-Хёк первым делом вытащил свою Маркирующую Книгу и отметил это место. Как только он войдёт в Гнездо Виверн, Книга перестанет работать, так что он должен был сделать это здесь.

'Гнездо Виверн на самом деле довольно запутанное, большинство новичков здесь теряются. Помнится, я тоже говорил, что это подземелье полное дерьмо.'

Отмечая место в Книге, Сан-Хёк предавался воспоминаниям о былом. На самом деле, его прошлое было слишком печальным, чтобы "предаваться воспоминаниям", но кое-чего ему всё равно не хватало.

'Ух ты, я думал, что совсем забыл их, но вроде как начинаю вспоминать пути... Похоже, я в тот раз я здесь действительно застрял надолго.'

Поначалу он беспокоился о том, что не сможет вспомнить дорогу, но придя на место, он с удивлением обнаружил, что это было пустым беспокойством.

'Ну что. Давай начнём охоту.'

Поскольку он помнил не только дорожки, но и правильное прохождение Гнезда, ждать было нечего.

‘Первым делом, бафф!’

ПП: Бафф – временное усиление, обычно при помощи магии.

Сан-Хёк достал Курту Слияния, готовясь к бою. Название этой Карты Слияния, которую он сделал, соединив несколько карт материалов для крафта и стихийных карт – "Благословление Ветра и Огня".

Эффект этой карты, созданной путем объединения стихийной карты огня низшего ранга, стихийной карты ветра низшего ранга и трех других дешёвых материалов, заключался в увеличении базовой силы атаки и скорости.

Это была одна из немногих Карт Слияния с эффектом баффа, которую можно было сделать из элементарей низшего ранга, поэтому он сделал сотню таких.

* Тсссссссс. *

Карта Слияния просочилась в его тело, и бафф активировался. В правом верхнем углу его зрения повисло число "30", это была продолжительность баффа.

30 означало 30 минут.

‘Вроде как, с ещё тремя игроками, у меня уходило около пяти минут на виверну, когда мы полностью привыкли к сражению с ними? Хммм, пока что поставлю своей целью десять минут.’

Виверны дропали огромное количество кармы и лута в обмен на долгое время охоты. Особенно сейчас, когда у него не было конкурентов, он мог бродить по разным гнездам и бесконечно охотиться на виверн, получая невероятную прибыль.

* Крррррррррр, клац! *

Сан-Хёк достал свой Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости и посмотрел вперёд. Прямо перед ним была зелёная виверна... фактически, зеленые виверны - самые слабые из своего рода, но это всё ещё был сильнейший монстр Страны Сумерек.

— Поехали!

Закончив подготовку, Сан-Хёк побежал по растянутым перед ним виноградным лозам.

Самая важная вещь при охоте на виверну состояла в том, чтобы вообще не позволять ей взлетать. И чтобы этого достичь, требовалось атаковать яйца, хотя бы одно из которых обязательно можно было найти в гнезде.

В прошлой жизни Сан-Хёка это называлось "агро яйца", и только ударив по яйцам, пользователи могли помешать вивернам использовать дыхание.

ПП: Агро - гнев монстра, агрить/заагрить - разозлить монстра, чтобы он атаковал обидчика и не использовал особые умения

У этого подземелья были интересные настройки - всем гнездом заправлял один единственный самец. Все остальные были самками.

Обычно в группе из трёх человек об агро яйца будет заботиться ДД, а не танк. Поскольку танк должен был позаботиться об агро самой виверны, бить в это время ещё и яйцо было затруднительно.

Таким образом, ДД время от времени бил по яйцу, чтобы не дать виверне взлететь.

Если виверну удавалось привязать таким образом к земле, то остальное - дело техники. Также, как и с другими монстрами, нужно было высматривать закономерности и работать на противодействие.

В тактике боя виверн не было ничего особенного. Пока игроки осторожно избегали атак ближнего боя "укус" и "удар хвостом", ничего сложного в битве не было.

Поначалу Сан-Хёк тоже нервничал, потому что с тех пор прошло много времени, но когда дело дошло до настоящей битвы, он легко адаптировался к манере ведения боя виверны. Бесконечное повторение охоты на этих монстров в прошлой жизни было выгравировано в его памяти, и сейчас эти воспоминания пробудились.

Кроме того, оружие Сан-Хёка, кнут, очень хорошо подходил для поддержания агро яйца. Гнезда виверн по большей части представляли из себя круглое пространство диаметром 10 м, поэтому он всегда мог ударить по яйцу, если держался в центре.

* Крррррр, лязг! *

Сан-Хёк еще раз взмахнул своим Кнутом Десяти Тысячелетней Золотой Кости, чтобы ударить по яйцу. Самым главным в агро яйца было не разбить само яйцо.

Как только яйцо случайно разбивалось, виверна сходила с ума. Даже Сан-Хёк не сможет выстоять против буйства виверны.

* Краааавр! *

Чем больше Сан-Хёк бил по яйцу, тем яростнее становилась виверна. Она боролась, чтобы защитить его, не обращая внимания на изодранное тело.

'Тц, даже монстры в играх ведут себя так...'

Эта сцена зацепила Сан-Хёка из-за условий его прошлой жизни. Однако это не помешало его действиям.

'В любом случае, жить лучше всего в одиночестве.'

После путешествия во времени, Сан-Хёк всегда думал, что 'не существует людей, которые не одиноки'. И его мысли нисколько не изменились, так что он очистил свой разум и взмахнул кнутом.

* Свист, хруст! *

Он не позволял виверне взлететь, используя агро яйца, и загадочным образом непрерывно двигал кнутом, чтобы под конец обернуть его вокруг шеи виверны. Затем он потянул за Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости, чтобы забраться на спину виверны.

Тот факт, что Сан-Хёк забрался на спину виверны, означал, что пришло время с ней покончить.

* Къёooooooooох! *

Виверна изо всех сил пыталась стряхнуть с себя Сан-Хёка. Тем не менее, Сан-Хёк держал равновесие как ковбой на родео, и сильнее затянул кнут вокруг шеи. Затем он сильно потянул его.

* Хрррррррррруьс! *

Кнут Десяти тысячелетней Золотой Кости глубоко вонзился в шею виверны. Сан-Хёк схватил его обеими руками и снова потянул.

Поскольку Сан-Хёк вложил большую часть своих дополнительных очков характеристик, получаемых от повышения уровня, в силу и ловкость, его сила была довольно внушительной.

Так что, когда он затянул Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости на максимум, и без того умирающая виверна не смогла выжить.

* Хрррррррр, тук. *

В конце концов, шея зеленой виверны согнулась в форме буквы L. То, что шея сломалась, означало, что здоровье виверны достигло 0, после чего она повалилась на пол.

В тот момент, когда виверна пала, Сан-Хёк быстро посмотрел на оставшееся время баффа.

'22 минуты... значит у меня ушло около 8 минут? Это лучше, чем я ожидал.'

Поскольку он сэкономил 2 минуты из ожидаемых 10, это был неплохой результат. Он сильно волновался до того, как вступил в бой, но уже во время битвы, опыт из его предыдущей жизни оказался очень кстати.

'Возможно, я смогу уложиться в 5 минут, если оптимизирую некоторые из своих действий.'

Сан-Хёк превосходно себя чувствовал. Он начал больше вспоминать о своей прошлой жизни, в том числе о том, как проще охотиться на виверн и на что обращать внимание.

— Хорошо! Я задержусь здесь на какое-то время!

Он планировал разбить в Гнезде Виверн лагерь, прямо как когда он высасывал весь сок из Змеиных Пещер в течение одного месяца.

Сан-Хёк внес коррективы в свою стратегию и начал охоту на виверн.

В его глазах все монстры выглядели мешками лута.

— Ты хочешь, чтобы я в это поверил?

Человек, который слушал слова Машины Убийств, посмотрел на него с удивленным выражением лица.

— Богом клянусь, это правда. С чего мне врать тебе, Хён?

— Хммм...

Машина Убийств определенно не стал бы ему врать. Эти двое встретились друг с другом, когда безостановочно занимались ПК в другой игре около 5 лет назад.

Конечно, для человека, который обладал совершенно другим уровнем таланта в ПК по сравнению с Машиной Убийств, он был просто подчиненным, но за последние 5 лет они несколько раз встречались в реальной жизни, чтобы пропустить стаканчик.

На самом деле Машина Убийств был в реальной жизни хуже, чем в виртуальной, так что второй человек всегда бранил его при встрече. Если Машина Убийств сейчас солжет, то в реальной жизни его могут и побить.

— Так значит он вынес тебя за 10 секунд?

— Да. Он до нелепого силен.

— Вот значит как...

Независимо от того, насколько слабым был Машина Убийств, 10 секунд это перебор. Даже этому человеку потребовалось бы 1 минута, чтобы побороть его.

— Я пытаюсь по тихой найти его, но это сложно. Мне позвонить тебе, как только я его найду?

Машина Убийств жаждал мести. Человек, к которому он пришел... обладал высочайшими навыками в ПВП среди всех, кого он знал. Мало того, этому человеку безумно нравилось сражаться с сильными противниками.

Его звали Темный Дракон, он же ТД. Он считался одним из величайших ПВП игроков в другой игре до ВЖ.

— Черт возьми, я пытался какое-то время не совершать преступлений, потому что у меня было много дел... И я сейчас очень близок к темной карме прямо сейчас. Я стану преступником, если убью его, верно?

— В таком случае ты можешь предоставить последний удар мне.

— Эй, ты думаешь, что система преступлений ВЖ так проста? Даже если ты убьешь его, мой вклад в это учтётся, особой разницы от того, кто именно нанёс последний удар, не будет.

— Хмм... тогда может ты максимально понижишь свою темную карму, пока я ищу его?»

— Так значит...? Ладно, я понял, так что иди и найди его. И да, идиот, я же говорил тебе сдерживаться и охотиться, из-за того, что какое-то время злоумышленники не смогут активно действовать. Вы так закончили только потому, что не послушали меня и ПК-шили от души. Если самим тям не хватает, то хотя бы прислушайтесь к словам других людей.

— Нет, я просто...

Машина Убийств сжался перед ТД.

Он самостоятельно решил стать преступником именно потому, что хотел держаться подальше от ТД, но ради свершения мести он мог обратиться за помощью только к нему.

<http://tl.rulate.ru/book/23225/532706>