

Глава 29. Повелитель Зелёных Виверн (2)

* Тук-тук, крррррррр! *

Как только Сан-Хёк забрался на Повелителя Зелёных Виверн, он обернул вокруг его шеи Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости.

В его прошлой жизни, игроки обычно втыкали оружие в спину виверны или держались за крылья, но сейчас ему не нужно было пользоваться таким сложным способом.

* Кьяооооооооох! *

Повелитель Виверн сразу же взлетел в небо. Теперь Сан-Хёк должен был продержаться на его спине 15 минут, не падая.

Как только он упадёт, все будет кончено. Весь первый этап состоял в том, чтобы терпеть и истощать силы противника.

* Ффууууууух, ббббууууууууум! *

Повелитель пытался стряхнуть Сан-Хёка, яростно бросаясь из стороны в сторону. Однако, Сан-Хёк прицепился к нему как клещ, удерживая кнут обеими руками.

'Я точно не упаду!'

Повелитель Зелёных Виверн пытался стряхнуть его, а Сан-Хёк пытался удержаться. Так началась их интенсивная воздушная битва.

Высоко в небе, Повелитель Виверн делал всё возможное, чтобы стряхнуть наглого человека со своей спины. Тем не менее, Сан-Хёк уже прошёл через это много раз в своей предыдущей жизни, поэтому первая фаза далась ему легче лёгкого.

Когда монстр попытался притереться спиной к скале, он быстро переместился на живот, чтобы избежать удара, а когда он начал трясти всем телом, Сан-Хёк прижался к спине и удержал равновесие.

Помимо этого, Сан-Хёк также наносил дополнительный урон, используя заранее приготовленный кинжал. Уменьшение здоровья босса на первом этапе очень помогло на втором.

В конце концов, Сан-Хёк остался на спине Повелителя Зелёных Виверн даже после того, как 15

минут прошли.

Монстр, сходящий с ума в течение пятнадцати минут, бессильно приземлился. Если быть точным, он в любом случае бы приземлился из-за своей программы, но в любом случае, он приземлился в гнездо с половиной здоровья и выносливости.

Урон, который Сан-Хёк наносил кинжалом, учитывался отдельно, поэтому у виверны осталось примерно 40% жизней.

Он приземлился в гнездо, но Сан-Хёк не стал слезать со спины. В его предыдущей жизни все, естественно, слезали и сражались в боевой формации. Так босса побеждали с самого начала.

Но с течением времени был придуман более эффективный способ прохождения - оставаться на спине Повелителя Виверн даже после того, как воздушный бой закончился. Конечно, у этого метода был один серьёзный недостаток.

* ш-ш-ш-ш-ш-ш-шук! *

Паразиты размером с ладонь ползали по телу Повелителя Виверн. Это были монстры-насекомые, которые обладали способностью "истощение", и их были сотни.

Это и был недостаток.

Честно говоря, сами по себе они были жалкими. Вот их количество - уже совсем другая история. С сотнями паразитов бороться было так же трудно, как и с самим Повелителем. К счастью, эти паразиты всегда оставались на его теле.

Естественно, пользователи спускались со спины босса и сражались с ним на земле.

'Новое прохождение появилось после того, как была обнаружена роковая слабость паразитов.'

Сан-Хёк поднял правую руку, увидев ползущих к нему насекомых.

Он уже знал, что так будет, и приготовился. Сан-Хёк подготовил...

Слияние Карт, "Пласт льда"!

* Поп, Киш-Киш-Киш-Киш-Киш-Киш-Киш! *

Сан-Хёк бросил карту себе под ноги, после чего под ним выросла круглая ледяная платформа диаметром около 4 метров. И что удивительно, паразиты не могли на неё подняться.

Эта карта может быть сделана из карты ледяного элемента низшего ранга, сущности льда и двух других дешевых карт из материалов для крафта, в итоге получалась Объединённая Карта со стоимостью 1, а не 0.

Обычно более высокая стоимость означает большую силу.

В настоящее время предел стоимости карт Сан-Хёка равнялся 50. Например, если он будет использовать только карты пласта льда, то сможет носить при себе вплоть до 50 штук.

Объединённые карты требовали серьёзной концентрации для их создания, поэтому на это уходило много времени. Особенно в случае дорогих карт.

Невозможно было заниматься слиянием карт во время сражения, так как это было запрещено самой системой. Таким образом, предел стоимости был очень важным показателем для Картёжников [1].

Это что-то типа штрафа для того, чтобы компенсировать то, что Картёжникам не нужно тратить для использования карт ОЗ, ОМ [2] или другие важные вещи.

Конечно, максимальная стоимость колоды будет увеличиваться по мере повышения уровня Сан-Хёка, и её также можно будет увеличивать при помощи предметов, так что он не беспокоился о её текущем значении.

Да и к тому же, Сан-Хёк сделал много ледяных карточек, 10 штук. Каждый ледяной пласт существовал ровно 5 минут. В течение этих пяти минут паразиты не смогут к нему подойти.

'Ледяная аура! Это фатальная слабость паразитов!'

Остановив приближение насекомых, Сан-Хёк затащил Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости на шею Повелителя Виверн, словно говорил ему, что он не собирается уходить.

Благодаря этому Повелитель Зелёных Виверн оказался в ещё более тяжёлом положении. По идее, Сан-Хёк должен был слезть с его спины, после чего Повелитель покажет всё, на что способен.

Вот только Сан-Хёк издевался над виверной самым эффективным и быстрым способом, как будто нашёл короткий путь для этого боя.

Поскольку он знал все слабые точки босса и целился в них, Повелитель Зелёных Виверн не мог выжить, независимо от того, насколько сильным монстром он был.

Сан-Хёк продолжал атаковать босса со спины, и в итоге его здоровье упало ниже 10%. В этот

момент он начал дрожать, после чего испустил сильный яд по всему телу.

* Пссссссссшшшшш. *

Этот навык выпускал из его тела ядовитую кровь. Подобную атаку можно считать суицидальной.

Это был третий этап.

Действия для прохождения третьего этапа были предельно просты. Пользователи должны были бежать так, чтобы пятки сверкали.

* Топ-топ-топ-топ-топ-топ *, Сан-Хёк уже драпал на полной скорости. Он смылся, как только почувствовал дрожь.

Диапазон самоподрыва Повелителя Виверн охватывал всё гнездо, так что он должен был свалить из гнезда любой ценой.

* Бррррррр, бббббууууууум! *

В конечном счёте, тело виверны взорвалось, и вместе с этим, смертельно ядовитую кровь разбросало по окрестностям.

— Ааааааааа!

Одновременно со взрывом, Сан-Хёк сбросился с гнезда. Конечно, такими темпами он погибнет, даже если его не зацепит яд.

* Кррррррр! *

Сан-Хёк не собирался совершать самоубийство, поэтому он перевернулся в воздухе и взмахнул кнутом.

* Фвууууууух, клац! *

К счастью, Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости, который мог прилипать сильнее паутины, зацепился и обмотался вокруг одного из скалистых выступов над гнездом.

* Скидыыыыыыщ! *

Сан-Хёк наблюдал, как над ним пролетали брызги ядовитой крови из-под гнезда. В своей прошлой жизни, ему требовалась помощь магов, чтобы уклониться от них, но сейчас он был в одиночестве и мог поступить только так.

Вы победили условного Полевого Именного монстра "Повелителя Зелёных Виверн".

Вы повергли первого именного монстра типа виверны и достигли того, чего еще не достигал ни один из Путешественников Между Измерениями. Это станет вашим достижением и будет запомнено навсегда.

Вы получили уникальный титул [Первый охотник на Повелителей Виверн].

Вы первым победили Повелителя Зелёных Виверн и получите все 42 предмета, которые можно получить с Повелителя Виверн благодаря бонусу за первое убийство.

Поздравляем. Собранная карма превысила предел, и ваш уровень возрос.

В качестве бонуса за убийство Повелителя Зелёных Виверн, вы получаете бафф "Величие Повелителя Виверн".

Вы завершили редкое задание "Гнев Повелителя Виверн". В качестве награды вы получаете "Изумрудное кольцо".

— Да!

Сан-Хёк сжал кулак, все еще свисая с обрыва.

На самом деле, даже Сан-Хёк не был уверен в своей победе. Это был монстр, на которого обычно охотились как минимум 5 пользователей, каждый на уровне 44 или выше.

Поскольку он охотился на такого монстра самостоятельно, в случае совершения малейшей ошибки провал был почти неминуем.

Когда ядовитый туман немного рассеялся, Сан-Хёк осторожно поднялся в гнездо Повелителя Зелёных Виверн. Это гнездо появлялось вместе с самим Повелителем и исчезало через час после убийства босса.

Он даже не стал проверять, что выпало с виверны, и сунул всё в свою межпространственную сумку. Затем он слез вниз по виноградным лозам.

Спустившись, Сан-Хёк первым делом проверил новый титул.

Титул - "Первый охотник на Повелителей Виверн"

Класс - Уникальный

Описание - Вы победили Повелителя Виверн раньше, чем кто-либо ещё, и запечатлели свое существование.

Эффекты:

[Префикс: повышенное сопротивление к отравлению]

[Постфикс: уменьшение урона от падения]

[Постоянный эффект: Теплокровный (А): все способности увеличиваются на 5% при сражении с монстрами рептилиями.]

'Ага, рептилии! Это пригодится.'

Значительная часть монстров принадлежала к классу рептилий. Естественно, это касалось виверн, и даже самые сильные монстры, драконы, были одними из них.

Так что этот титул был крайне полезным.

'Давайте-ка сначала поохотимся, а потом будем разбираться с лутом.'

Особый бафф "Величие Повелителя Виверн" длился 16 часов. Так как Повелитель Виверн возрождался каждые 48 часов, он должен был сосредоточиться на охоте на виверн, пока бафф не спадёт.

Благодаря эффектам баффа Сан-Хёк высасывал из Гнезда Виверн вдвое больше соков, чем до этого. Он поднимал своего персонажа с сумасшедшей скоростью. Другие игроки не отважились бы следовать по его стопам.

Помимо часового перерыва в середине побоища, Сан-Хёк не прекращал охоту в течение 16 часов. После этого он вернулся в Город Фалькон и вышел из системы.

В реальности он хорошенько выспался и снова вошёл в игру.

Поскольку он был слишком уставшим, то вышел из системы, так и не проверив лут, а поэтому первым делом ему нужно было разобраться с предметами, скопившимися в межпространственной сумке.

Однако, Сан-Хёк вскоре обнаружил нечто, чего он не ожидал в ней увидеть.

— Воу... это же...

Длинный красный кристалл покоился в его руке.

Это была не обычная вещь.

'Багровое Знание, почему оно... о! Из Повелителя Виверн?'

Багровое Знание, в более широком смысле, относилось к категории Древних Знаний. Однако, в отличие от других Древних Знаний, они выгравировывали свои уникальные способности при помощи "крови".

Наследование крови отличалось от поглощения Древних Знаний в душу. Если Древние Знания были своего рода "игровым классом" для пользователей, то Багряное Знание можно было считать "расой".

'В моей прошлой жизни я ни разу не выбивал такого с Повелителей Зелёных Виверн, хоть и убил их великое множество...'

Сан-Хёк кивнул, еще раз проверив предмет.

'Кровь Виверн... Подумать только, она попала мне в руки настолько рано.'

Сан-Хёк с тупым выражением лица посмотрел на Кровь Виверн. И в этот самый момент кристалл отреагировал на пустое Углубление Души.

Вы готовы унаследовать Кровь Виверн.

Вы можете приобрести новые силы, унаследовав Багряное Знание "Кровь Виверн".

Вы согласны поглотить Багряное Знание "Кровь Виверн" в ваше четвёртое Углубление Души? Пожалуйста, решите в течение 5 минут.

Сан-Хёк без колебаний покачал головой, когда перед ним появилось сообщение.

— Я отказываюсь.

Он твёрдо ответил, посмотрев на кристалл без всяких сожалений.

[1] Пользователь Карт => Картёжник (лучше звучит и читается)

[2] ОЗ - Очки Здоровья, ОМ - Очки Маны

<http://tl.rulate.ru/book/23225/534233>