

Побежав на Сон-Чжина, тролль безумно замахнулся дубиной, Сон-Чжин внимательно наблюдал за ней и увернулся.

Вжух

Дважды.

Вжух

Он увернулся и, также как и в случае с орком, порезал заднюю часть колена тролля.

- Кураг!

Монстр упал на колени, Сон-Чжин попытался отрубить его голову, как он сделал это с орком, но...

Вжух

... Тролль снова махнул дубиной в сторону его сторону. Сон-Чжин был вынужден остановиться, уклоняясь от дубины и отступая назад, тем самым создавая расстояние между собой и монстром. Тролль сразу же встал и направился к Сон-Чжину.

- Вар-рг!

К тому моменту как тролль закончил кричать, порез на его ноге уже зажил. Если бы Сон-Чжин использовал "Пепел Саламандры", то битва была бы уже закончена, но он хотел сохранить каждую Чёрную Монету, без которой можно было бы обойтись.

‘Полагаю, тот же трюк не сработает на тролле.’

Физическая сила тролля была громадной, а совместно с его исключительной способностью к регенерации для человека было невозможно сразиться с ним лицом к лицу, используя только физические атаки.

Но причина, почему люди были способны победить троллей, заключалась в том, что этим монстрам не хватало способностей к обучению.

- Гра-а-ах!

Тролль ещё раз поднял свою дубину и направился в сторону Сон-Чжина, Сон-Чжин уклонился от неё и...

Вжух

... Порезал голень монстра, затем, развернувшись, нанёс удар и перерезал запястье руки, в которой тролль держал дубину.

- Краг!

Крича от болезненной утраты правой руки, монстр замахнулся кулаком левой руки в сторону Сон-Чжина.

Чтобы избежать этого удара, Сон-Чжин отскочил назад. На кончиках пальцев тролля красовались острые словно копыя ногти.

'Я не могу дать ему возможность восстановиться.'

Приземлившись на землю, Сон-Чжин бросился вперед, чтобы вновь привлечь монстра. Тролль снова замахнулся левой рукой его сторону, но Сон-Чжин быстро увернулся и приблизился к монстру.

И всё, что оставалось ему сделать, так это протянуть катану и провести ею по траектории в виде косой черты. Тяжелый удар тролля встретил лезвие, и импульс от собственной атаки без особых усилий перерезал запястье монстра.

- Варг!

Сон-Чжину было необходимо беспощадно рубить и рубить тролля. Это была чудовищная задача, но он не мог ослаблять давления, так как монстр может полностью восстановиться за считанные минуты.

С обрубленными руками тролль не мог противостоять атакам Сон-Чжина и наконец наклонился вперед, чтобы защитить свое тело. В тот момент, когда монстр наклонился, Сон-Чжин обезглавил его.

И без промедления Оператор объявила о его победе.

[Все монстры уничтожены. Закрытие главы.]

- Ха-а...

Наконец-то Сон-Чжин выдохнул.

- Сражаться с троллем без огня... Как раздражает.

Павший тролль уже отрастил свою правую руку с копьеподобными ногтями. Это была демонстрация невероятной способности к регенерации.

Но несмотря на всё это, это был успех. Сон-Чжин сэкономил 6 Чёрных Монет. Оператор объявила награду.

Награда за завершение задания: 10 Очков Статуса.

Награда за убийство: 10 Чёрных Монет.

Награда за тролля была вдвое больше, чем за Орка, что имело смысл. Но на самом деле, если учитывать разницу в уровне сложности между двумя монстрами, то разница в размере вознаграждения была, пожалуй, недостаточно большой. В реальном бою тролль был более чем в два раза сложнее по сравнению с орком.

Если Орк был противником, с которым у взрослого мужчины есть хорошие шансы на победу, то тролль был тем, с кем мог справиться только боевой ветеран. В обоих случаях предполагается использование Чёрных Монет.

'Думаю, невообразимое количество людей будет устранено на этом этапе.'

Предположение Сон-Чжина было верным, так как на этом этапе множество людей погибло и было отправлено в Чистилище. Может быть и так, но не стоило оплакивать потерю этих охотников. На этой "охоте" только сильнейшим было позволено выжить.

На самом деле, чем раньше слабые будут устранены, тем лучше. Особенно перед следующим раундом. Этот раунд был неиндивидуальным. Это был командный "Рейд". Оператор также объявила данный факт.

[Дорогой охотник, вы завершили этот этап быстрее остальных.]

[На следующем этапе вы будете объединены в команду с другими охотниками и осуществите "Рейд".]

[Пожалуйста, подождите, пока другие охотники не завершат своё обучение.]

Так как у Сон-Чжина неожиданно оказалось свободное время, он в первый раз после перезапуска проверил свой статус.

- Оператор, покажи мне мои характеристики.

ОЖ: 100

ОМ: 170

Сила: 12

Ловкость: 23

Выносливость: 10

Магия: 14

Концентрация: 17

Нераспределенные Очки Статуса: 10

(Прим. переводчика: ОЖ - очки жизни, ОМ - очки маны.)

Увидев окно статуса, Сон-Чжин сделал паузу.

'Статус такой же, как и в прошлый раз.'

С самого начала характеристики Сон-Чжина были выше нормы. Ещё перед перезапуском он узнавал чужие начальные характеристики и обнаружил, что у большинства людей они составляли лишь около 10. Значит, что Сон-Чжин изначально был гораздо сильнее обычного человека.

Его сила и ловкость были на 2~3 пункта выше обычного. Хотя и не понятно, как это было решено, но его начальная магия и концентрация также были выше обычных. И только выносливость была на среднем уровне.

Сон-Чжин тщательно обдумывал свой статус.

- Я начал повышать ловкость, которая непосредственно увеличила мою скорость, но...

Он поднял свою катану и задал Оператору вопрос:

- Оператор, покажи мне характеристики меча.

Катана – начало охоты.

Обычная катана – сила C, ловкость D.

Основное оружие, выданное Оператором. Не обладает какими-либо существенными достоинствами или недостатками.

Если находится в руках профессионала, то может показывать невероятную эффективность.

'Сила C, ловкость D...'

На этой "охоте" у каждого оружия существовал рейтинг того, как оно влияет на силу и ловкость. До перезапуска Сон-Чжин использовал оружие как минимум с рейтингом A. Он задал Оператору другой вопрос:

- Оператор, как ранг влияет на бонус к характеристикам?

[Ранг влияет на характеристики следующим образом.]

[Ранг E – x0.1 | Ранг D – x0.2 | Ранг C – x0.5]

[Ранг B – x1.0 | Ранг A – x1.5 | Ранг S – x2.0]

[Ранг SS – x3.0 | Ранг SSS – x4.0]

В целом тупое оружие и топоры больше зависели от силы и меньше от ловкости. Мечи же, такие как катана в руках Сон-Чжина, были хорошо сбалансированы между силой и ловкостью.

Если Сон-Чжин поднимет свою силу, то урон возрастет на большую величину (в данном случае в 0.5 раз), а если он поднимет ловкость, то урон возрастёт на меньшую величину (в 0.2 раза). Сон-Чжин будет обменивать урон от атак на скорость уклонения в бою.

У повышения обеих характеристик были свои достоинства, но он решил в первую очередь развить ловкость. Увеличивая свою скорость, Сон-Чжин улучшает свою способность к уклонению. Вместо того чтобы вкладываться в выносливость, он выбрал боевые характеристики.

Вообще не поднимать свою выносливость было опасной авантюрой. Не вкладывая очков в выносливость, независимо от того, насколько быстр был Сон-Чжин, он всё ещё мог умереть от одного или двух шальных ударов.

Но он не обратил никакого внимания на опасность и решил поставить всё на свою авантюру.

- Все очки в ловкость.

[Ловкость возросла на 10 очков.]

Начиная со следующего этапа, которым был рейд, очки будут присуждаться на основании заслуг и участия в битвах.

'Если я не преуспею с самого начала, то умру во второй половине.'

Ближайшей целью Сон-Чжина было не просто выживание, а подготовка к концу игры. Поэтому сейчас, пренебрегая выносливостью, он вкладывал все очки исключительно в ловкость. И по этой же причине решил сохранить каждую Чёрную Монету, без которой можно было бы обойтись.

Обычному охотнику было бы трудно выживать от главы к главе без предметов. Но Сон-Чжин решил, что он не собирается тратить монеты на расходные материалы, если это возможно.

[Синхронизация начнется через 1 минуту.]

После этого последнего сообщения Оператор замолчала. Оказалось, что было ещё некоторое время, прежде чем другие охотники завершат свои этапы. Сон-Чжин скрестил руки и думал о грядущем рейде.

'Убить максимально возможное количество монстров за отведенное время, ну это и ежу понятно...'

Это было самое основное правило общее для всех рейдов.

'И если это возможно, найти скрытого босса и уничтожить его.'

Скрытый босс относится к монстрам, спрятанным на каждой карте. По ходу глав охотники поняли, что на каждой карте существовали скрытые боссы и предметы. И из этих секретных боссов выпадали "особые предметы".

'Проблема заключается в том, что я не знаю, где он находится.'

Благодаря охотникам, обменивающимися секретными местами из уст в уста, Сон-Чжин знал расположение некоторых скрытых Боссов в последующих главах.

Но для первого рейда "Диких земель зеленокожих" никто не знал секретного места, потому что все были ещё новичками в охоте.

'В таком случае надо будет как можно быстрее закончить рейд и обыскать карту.'

Пробежавшись по плану в своей голове, Сон-Чжин сжал губы и кивнул. Наконец Оператор объявила следующий этап.

[Все охоты завершены.]

[Синхронизация охотников.]

Окружающее пространство на мгновение размылось, и поблизости появились четыре человека. Включая Сон-Чжина, всего было пять охотников.

- Что?

Увидев друг друга, остальные охотники были ненадолго шокированы, но...

[Начиная с пятого этапа, охота будет проводиться "рейдом" в сотрудничестве между пятью охотниками.]

В момент, когда голос Оператора был услышан, остальные охотники немедленно замолчали. Они поняли, что прослушивание Оператора имело важное значение для их выживания.

Этап 5 – дикие земли зеленокожих, рейд.

Цель – охота на вождя орков Камула.

Ограничения по времени: 20 минут.

[Выполните свою цель за установленное время.]

[Если вы не сможете, то умрёте.]

Остальные внимательно слушали объявление Оператора. Тем временем Сон-Чжин воспользовался возможностью и осмотрел свою команду.

Одни мужчины. Чернокожий, белый, азиат и араб, все они были разных рас, и никого из них Сон-Чжин не знал. Его товарищи по команде отличались от тех, что были в прошлой жизни.

'Частично я предсказал это, когда увидел орка...'

Сон-Чжин ненадолго понадеялся, что найдет прошлых членов своей команды, но он знал, что не стоит рассчитывать на это. Оператор объясняла награды этого рейда.

[После выполнения цели рейда вам будет предоставлена полная свобода действий.]

[Охотьтесь на как можно большее количество врагов в пределах отведенного времени.]

[Чем больше вы охотитесь, тем выше будет ваше вознаграждение.]

[Добыча будет распределена исходя из Очков Вклада.]

Гоблин – 1 Очко Вклада.

Хобгoblin – 3 Очка Вклада.

Орк – 5 Очков Вклада.

Троль – 10 Очков Вклада.

Вождь орков "Коварный Камул" – 50 Очков Вклада.

Как и ожидалось, не было вообще никакой информации о скрытом боссе. Оператор только продолжала объяснять важность сотрудничества.

[Для выполнения цели рейда сотрудничество между охотниками имеет крайне важное значение.]

[Пожалуйста, обсудите с вашими товарищами по команде, как распределить свои очки характеристик и приобретите предметы, которые посчитаете необходимыми.]

[Рейд начнется через 1 минуту. Желаю всем вам удачи.]

Этим последним предложением Оператор завершила своё объяснение. Единственными, кто остался, были пятеро охотников. Так как это была их первая встреча, то было немного неловко. Но, в конце концов, кто-то разбил лёд.

- Ну, так как мы должны сотрудничать друг с другом, давайте познакомимся.

Первым заговорившим был мускулистый чёрный мужчина.

- Как вы уже видели из предыдущего раунда, нам понадобился огонь, чтобы победить того тролля. Сколько у вас осталось Чёрных Монет? У меня семь.

Чёрный мужчина носил жилет с надписью "Полиция" и крупный значок. По его просьбе другие начали говорить. На этот раз это был высокий белый мужчина.

- Восемь...

Затем коротыш и тощий азиат.

- У меня шесть.

И наконец араб, носящий тюрбан:

- У меня тоже шесть.

Как и ожидалось, все они уже потратили несколько монет. Зелья, чтобы исцелить повреждения после битвы и "Пепел Саламандры", всё это было необходимо для победы над троллем.

Но если они будут продолжать сжигать монеты, покупая подобные расходуемые предметы, то не протянут до конца игры. Все объявили своё количество Чёрных Монет.

Все, кроме одного. Охотники посмотрели в сторону Сон-Чжина. Наконец открыв рот, он решил выступить.

- ... Пожалуйста, слушайте внимательно.