

## Глава 231. Это возможно? (Часть 1)

Класс охотников был уникальным классом Судьбы. Они были разведчиками в отсутствие разбойника. Они также были классом, который мог перейти в наступление, но мог хорошо выступить, даже когда были в обороне. Вот почему охотников всегда можно было увидеть в одиночку. Хороший охотник всегда будет остро чувствовать окружающих.

Наблюдательность была основным качеством любого охотника. Охотник должен также найти подсказки из самых тривиальных деталей. Хороший охотник, как Мимолётное время, всегда обращал внимание на своё окружение. Такая практика была для него как вторая натура.

Вещи, присутствующие в конкретном месте, поведение определённых игроков или НПС... он отмечал их, не прилагая сознательных усилий. Это было очень утомительно, но никогда не знаешь, когда это принесёт неожиданный сюрприз.

Мимолётное время пролетел мимо разбойника, и он мельком увидел, казалось бы, ничем не примечательное украшение на груди.

Что-то знакомое...

Это была брошь. Грубая, невзрачная брошь. Брошь с очень распространённым видом, как и те, которые были широко распространены среди игроков. Но Мимолётное время пришёл к мысли, что он видел эту брошь раньше. Но когда?

Он вообще не мог вспомнить.

Мимолётное время обернулся, но разбойника больше не было видно. Дул сильный ветер, и Мимолётное время продолжил возвращение в светлый Святой город, через долю секунды, после того, как он увидел брошь, задержавшуюся в мыслях.

Как долго длится доля секунды?

Был когда-то такой стих из "Махабхараты": а Ксана[1], но немного подумав, 20 Ксана создаёт Шун, а 20 Шун так быстро, как Таньчжи, Луодин длится в 20 раз дольше, 20 Луодин создаёт Суюйю, и есть 30 Суюйю в день.

Можно легко сделать вывод, насколько быстрой была доля секунды.

1 день = 24 часа = 86400 секунд

30 Суюйю = 1 день, что означает, что 1 Суюйю =  $86400/30 = 2880$  секунд.

Луодин =  $2880/20 = 144$  секунды

Таньчжи =  $144/20 = 7,2$  секунды

Потом Ксана =  $7.2/20 = 0.36$  секунды

Мы можем заключить, что Ксана, которая является долей секунды, имеет длину 0.018 секунды.

Как долго длится 0.018 секунды? Этого может быть недостаточно, чтобы человек моргнул глазом. Что можно сделать с таким количеством времени? Никто никогда не узнает ответ на данный вопрос. Однако одно можно сказать наверняка: Мимолётное время и Е Цы пролетели мимо друг друга за долю секунды.

Е Цы почувствовала, как остановилось её сердце, когда она задержала дыхание. Эта короткая встреча для Е Цы тянулась целую вечность. Она смотрела вперёд, в сторону Кровавой пустыни, не смея оглянуться.

По краям узкой тропинки росли пышные зелёные кусты, соединявшие Гниющую тропу с Кровавой пустыней. Человек может легко спрятаться в одном из кустов, не рискуя быть обнаруженным. Е Цы спрыгнула с лошади и прокатилась к кустарнику. Её маленькая рыжая лошадка, которая является обычным конём, исчезла, как только Е Цы спешилась.

В мгновение ока, Е Цы и её красная лошадка исчезли из Кровавой пустыни.

Е Цы немедленно активировала скрытность, когда надёжно спряталась за кустами. Врагам было труднее обнаружить её при использовании скрытности из-за очков таланта, которые она инвестировала в навык. Несмотря на относительную безопасность, Е Цы оставалась осторожной. Человек, который прошёл мимо неё был Мимолётным временем, игроком, которого она не должна недооценивать. Если она не будет осторожна, он сможет легко её обнаружить.

Е Цы спряталась за низкими кустами, слушая ветер, который пронёсся мимо её головы и ушей. Время также шло, сопровождая развевающийся ветер.

Когда Е Цы использовала скрытность, она не была замечена игроками с Западного континента, это означало, что она могла оставаться в скрытности до тех пор, пока её персонаж не будет раскрыт. Тем не менее, Е Цы была охотницей, которая уступала классу разбойников, когда дело доходило до скрытности. Даже с её усиленной скрытностью она всё ещё может быть обнаружена разбойником высокого уровня.

Мимолётное время был действительно её самым смертоносным соперником на Западном континенте, но он был не единственным игроком высшего уровня на Западном континенте. Аналогичная ситуация сложилась и на Восточном континенте. Даже когда Е Цы стала лучшим игроком на Восточном континенте, она была не единственным игроком высшего уровня на своём родном континенте.

Она терпеливо ждала в кустах.

Е Цы думала, что ожидание заката солнца на Южном континенте было самым долгим моментом в её жизни. Она ошибалась. Когда она смотрела на таймер, сидя в кустах, каждая минута казалась годом. Она вздохнула с облегчением через 5 минут.

Она изучала окрестности, пока пряталась. Тем не менее, не было ничего, кроме вздымающихся ветров в Кровавой пустыне. Вокруг не было ни одного игрока.

Конечно, Мимолётное время тоже не появлялся.

Возможно, он не заметил моего присутствия. В конце концов, брошь обмана была частью экипировки. Только Ван Цзяннань и я знали о его существовании. Даже игрок высшего уровня, как Мимолётное время, не знает об эффектах броши обмана.

Е Цы пришла к выводу после краткого анализа, что Мимолётное время не мог обнаружить её присутствие. Она медленно выползла из кустов и вытащила Гоблинский компас, чтобы определить местоположение Во'сока.

Во'сок был домом для гоблинов. Затем он был захвачен кровожадной нежитью и

развращёнными орками после войны между Нагой и Богами. С тех пор Во'сок был удалён с любых известных карт во всех царствах.

Компас, который приведёт её к ДеФрею, был дан ей Ортусом. По словам Ортуса, компас будет работать только тогда, когда Е Цы войдёт в границы Во'сока, и согласно деталям, она сможет найти Во'сок в Кровавой пустыне.

Согласно неисследованной карте Е Цы, Кровавая пустыня - обширное и опасное место. Даже сама Е Цы не была уверена, что сможет пройти по карте и безопасно найти Во'сок. Её самым безопасным выбором было быстро определить направление и общее местоположение Во'сока, чтобы не тратить лишнее время и ресурсы на изучение неизвестной карты.

Однако у компаса гоблинов были другие планы. Пока Е Цы держала компас в руках, его игла дико вращалась.

Казалось, что с помощью компаса гоблинов невозможно определить местонахождение Во'сока.

Е Цы вздохнула. Эпический квест был действительно крепким орешком. Затем она убрала компас и начала двигаться в случайном направлении.

Пейзажи Кровавой пустыни не были столь ужасающими, как предполагает название. Пышные зелёные растения и мох покрывали землю, в то время как некоторые случайные небольшие кустарники можно увидеть по всей Земле. Единственное, что могло быть связано с кровью, это небеса в Кровавой пустыне.

Небо всегда окрашивалось в красный цвет в любое время суток и в любой день года. Оно остаётся красным в течение четырёх сезонов и разных погодных условий. Вероятно, так карта и получила своё название.

В Кровавой пустыне не было нормальных монстров. Карта была населена элитными монстрами уровня 60, которые обладали высоким уровнем интеллекта, а также огромным количеством здоровья и защиты. Е Цы могла сражаться только с двумя такими монстрами одновременно. Она будет вынуждена отступить, если во время битвы их станет больше.

Конечно, элитные монстры были не единственными существами, которые бродили по карте. Также здесь находилось большое количество поднимающих уровень фанатиков Западного континента, которые были разбросаны по карте индивидуально или небольшими группами.

Прогресс Е Цы в изучении карты сдерживался такими ограничениями. Она бы выбрала случайного изолированного монстра, с которым она столкнулась. Если монстры приходили парами, она должна была обследовать окружающих её игроков, прежде чем вступить с ними в бой. Если эти два условия не будут выполнены, она будет избегать монстров.

Отсутствие средств для пополнения запасов на вражеской территории было огромным фактором, который повлиял на стратегию Е Цы. Она не могла позволить себе втягивать игроков Западного континента в битву. Кроме того, её главной целью было узнать местонахождение Во'сока. Ей было бы трудно исследовать Во'сок, если бы она тратила слишком много своих стрел и расходных материалов на враждебных игроков и монстров. Не было ли это пустой тратой времени?

Е Цы не могла себе позволить тратить время впустую.

С её скоростью движения, уменьшившейся вдвое, она двигалась в скрытности, и некоторое

время она потратила на убийство монстров в Кровавой пустыне, прошло шесть часов, когда Е Цы начала ощущать голод. Она спряталась в кустах и вышла из игры после убийства кровожадной нежити.

Е Цы сообщила родителям о своём важном задании после обеда, и что она не выйдет из игры на ужин. Цзо Сяолань и Е Наньтянь, которые уже были ветеранами игры, знали, что игроки не могут выйти из игры в некоторых специальных квестах. Они подключили две бутылки питательной жидкости к игровой кабине Е Цы и постоянно отключались во время её поисков.

Е Цы снова вошла в игру после быстрого душа. Даже она не знала, как долго сможет продержаться после выхода в интернет, точно так же, как не знала, когда она завершит свои дела на Западном континенте. Для экономии времени Е Цы решила оставаться в сети как можно дольше.

Перед Е Цы появилась куча листьев. Она помнила, что спрятала своего персонажа в кустах, прежде чем отправиться в автономный режим. Несмотря на её статус перед выходом из системы, скрытность была удалена в тот момент, когда она вышла в интернет.

Е Цы немедленно использовала скрытность и изучила окружение. Затем она медленно выползла из кустов, убедившись, что вокруг нет враждебных игроков.

Над головой нависли тёмные тучи, и вдалеке грохотал гром в сопровождении мигающей молнии.

Сейчас начнётся дождь.

И в этом, конечно, нет ничего хорошего.

Как игра со 100% реалистичностью, смена погоды в Судьбе выглядела вполне обычно. На активность и статус игроков также влияет погода. Солнечные и пасмурные дни были самой распространённой погодой в Судьбе, и никак не влияли на игроков. Однако то же самое нельзя было сказать о другой погоде, которая проявлялась в случайных интервалах.

Дождь уменьшит видимость игроков и намочит их одежду. Персонажи, которые были оснащены бронёй, в основном, не страдали от дождя, но движения игроков в тканевой броне будут сильно затронуты. Это повлияет на их способность выполнять манёвры и заклинания.

Ветреный день будет означать неудачу для классов дальнего боя, и ветер повлияет на дальность и точность их атак. Игрокам нужно будет постоянно корректировать свою цель в соответствии со скоростью и направлением ветра.

Тяжело бронированные персонажи столкнутся с подобными проблемами зимой. Поскольку их персонажи были заключены в металлическую броню, они или замёрзнут до смерти, или их движения будут ограничены из-за мороза. Даже потребление морозоустойчивого зелья не может полностью удалить такой дебафф. Игроки, пострадавшие от холодной погоды, уменьшили бы предел переноса, скорость движения и скорость атаки.

В этом заключалась разница между Судьбой и её VRMMORPG-коллегами, и именно поэтому эксперты, которые мигрировали в Судьбу, потратили много времени на адаптацию к системе погоды в игре.

Определённо будет дождь.

Дождь превратит почву в грязь, что было плохой новостью для Е Цы, которая уже была в скрытности. Наступая на грязь, она оставляла бы после себя следы. С дождём, ограничивающим её визуальный диапазон, она должна была быть очень осторожной.

Иногда происходит то, чего быть не должно.

Примечание переводчика:

[1] весь этот отрывок здесь, кажется, взят из некоторых буддийских/индуистских писаний, о которых я буквально ничего не знаю, и я очень старался найти его английский перевод, но не смог. Так что мне придётся довольствоваться пиньинем, пока я не столкнусь с правильной и точной информацией в будущем. Я очень сожалею об этом.

Привет, Минна-Сан! Надеюсь, что вы наслаждались этой потрясающей главой, переведённой для вас потрясающим переводчиком! Надеюсь, вам понравилось!

Эй! Сегодня снова понедельник! У меня был синий понедельник, но я всё равно должен был пойти в школу DX ну, по крайней мере, сегодня было весело! Дурачился с друзьями, пока не начался урок xD

Малазийцы читают этот роман? Напишите 3 ура, если Вы читаете это, и Вы малазиец! Ура-ура! Ха-ха-ха ... 4 ура, если Вы из Мелаки, и 5, если Вы учитесь в ММУ Мелака xDD! И да... если Вы на самом деле студент ММУ Мелака, мы, вероятно, можем болтаться в Старом LP иногда xDD я всегда там с понедельника по среду утром, хе-хе...

Не забывайте, что у нас есть тизер на следующей странице! Первый комментарий пишите: Первая кровь! Остальные, кто не попадёт в первые пять... пишите: На то воля Божья!!!

<http://tl.rulate.ru/book/2945/405873>