Глава 387. Сражение в тоннеле

В два часа ночи 17 мая закончился первый раунд [Сражения Коконов], а так же был опубликован список прошедших в дополнительные раунды.

Поскольку все проходило в режиме сна, то время с часу до двух было равносильно 10 часам. Этого было достаточно, даже для того, чтобы закончить самый затяжной бой 1 на 1. А два оставшихся часа ушли на то, чтобы система рассчитала результаты, и штатные сотрудники обработали информацию.

Братец Тань прошел один сценарий и вернулся в стартовое пространство, здесь его ожидало системное письмо о том, что он прошел в следующий раунд. Видимо, анализ Скорбящей Души, действительно, заслуживал доверия, оказавшийся в круге победителей с 42 победами не может быть среди худших.

Следующие два дня у братца Таня выдались довольно свободными, потому он, в сопровождении Скорбящей Души, посвятил их прокачке таланта духовного искусства.

Он, наконец, купил в Жутком Ящике довольно неплохой, по соотношению цены-качества и полезности, навык духовного искусства:

[Наименование: Рисую XX, проклинаю тебя]

[Особенности карты навыка: активный, постоянного пользования]

[Тип навыка: духовное искусство]

[Эффект: Проклинает объект, когда вы в следующий раз будете атаковать его, это создаст дополнительные 10% урона (Можно использовать лишь на ком-то в поле зрения, к тому же, активировать в пределах 50 метров от не дружественной стороны. Цель может почувствовать, что была проклята. Можно накладывать на один объект несколько раз, но эффект не совмещается)]

[Расход: 2 очка духовной силы (кулдаун 5 минут, длительность не ограничена, пока не будет активирована)]

[Условия изучения: талант духовного искусства уровня F]

[Примечание: Седьмая табличка Призрачного Учения относится к простейшим табличкам, основанным на даосской магии. Она была создана 250 прямым потомком даосского мага, каждый встреченный человек, что не приходился ему по вкусу, был подавлен этим заклинанием, у противника рождалось ощущение, будто его схватили призраки. После чего маг приглашал этих людей в свой офис «Детектива Сверхъестественного» для проведения консультации. В итоге, он осуществлял две цели: брал в оборот и шантажировал.]

Это навык для обладателя таланта духовного искусства был очень полезен, игрок на 35 уровне уже имел 350 очков духовной силы, потому расходом в 2 жалких очка можно было пренебречь.

Талант духовного искусства братца Таня сейчас был на уровне E, вероятность успешной активации навыка равна 40%. Даже если из каждых трех использований только один окажется успешным, то он потратит всего 6 очков духовного искусства, на одно использование. Если навык не был использован успешно, то он не уходит в кулдаун, потому, если братец Тань решит

его использовать… То он сможет делать это каждые пять минут с расходом от 2 до 6 очков духовного искусства. Таким образом, за один час он сможет использовать 72 очка, а за пять часов израсходует всю духовную силу, за этот период времени он использует навык, по меньшей мере, больше пятидесяти раз.

Проверив все на практике, стало очевидно, что реальность оказалась еще оптимистичнее, чем описанный выше расчет. Главным образом… Братцу Таню лишь нужно было войти в длинный сценарий, тогда в первые восемь часов он мог обеспечить, одно использование в пять минут.

К тому же, очевидно, что у этой штуки не было ограничений по цели, это лишь должна был быть «не дружественная сторона», другими словами… Ворона на дереве, черепаха в реке, все подойдет.

Потому, те, кому в последующие два дня удавалось встретить братца Таня и Скорбящую Душу в сценариях командного выживания, могли наблюдать такую картину – парень, с ником [Незаслуженное Восхищение], каждые пять минут устремлял взгляд на ближайшее живое существо. Это мог быть муравей, монстр, или прохожий NPC. После того, когда цель выбрана, старший брат Восхищение рисует на своей ладони X и бормочет: «Проклинаю тебя…»

Такая нацеленная стратегия до второй половины для 18 мая, позволила братцу Таня прокачать талант духовного искусства до уровня D, однако… Он на этом остановился, и до начала второго раунда [Сражения Коконов], он так и не достиг уровня C.

К вечеру 19 мая, братец Тань успешно достиг 36 уровня, к тому же в сценарии он добыл новый навык рукопашного боя:

[Наименование: Оковы из Зубов]

[Особенности карты навыка: активный навык, исчезнет после 2 использований]

[Тип навыка: рукопашный бой]

[Эффект: из руки вылетает огромный клык, и цель приковывается к ближайшей плоской поверхности (кулдаун 30 секунд, цель должна быть материальной)]

[Расход: 300 очков выносливости]

[Условия изучения: талант рукопашного боя уровня C, после получения, карту навыка нельзя обменять]

[Примечание: этот прием был создан обычным духовным животным с техникой призыва, создатель – полумедведь земледелец Рой Секли. С какой точки зрения не погляди, Секли обладал талантом к магии, он не только владел естественной магией друидов, но был сведущ в заклинании духов. Он единственный одновременно владел естественной энергией и энергией смерти].

За эти два дня, брат Цзюэ намерено заставлял братца Таня ходить в сценарии вместе со Скорбящей Душой, потому что их уровень был самым низким, а сила почти одинаковой, такая команда оптимальна для прокачки. Если входить смешенной группой, обстановка в сценарии может быть непредсказуемой…

Судя по результатом, эти действия были весьма эффективными.

……

Итак, наступил час ночи 20 мая, и стартовал второй раунд [Сражения Коконов].

[Второй раунд Сражения Коконов вот-вот начнется, ваши данные будут загружены в течение 30 секунд, пожалуйста, не покидайте стартовое пространство].

[До перемещения 10 секунд, 9, 8, 7… 2, 1].

В прошлый раз все было по-другому, в этот раз братец Тань был прямо перемещен.

«В дремучем лесу мягкие коконы закаляются, словно сталь». – Когда раздалось предстартовое сообщение, братца Таня ослепил белый свет, заставляя закрыть глаза.

[Загрузка завершена, в нынешний момент Вы находитесь в стадии осуществления Пика Борьбы за Господство – Сражение Коконов]

[Данный сценарий не предоставляет краткого описания, нет вероятности обнаружения ответвлений/скрытых квестов, а так же исследование мира]

[Награда победителю сценария: билет в 720 сильнейших]

[Основное сюжетное задание активировано]

[Убить противника]

Прозвучал целый ряд сообщений, выскакивали и исчезали окошки с информацией.

Братец Тань тут же вернул боеспособность.

Он открыл глаза и обнаружил, что вокруг темно, но, все же, есть несколько источников света.

В данную минуту он находился в тоннеле. По левую руку от него была стена, через каждые десять метров установлены тусклые электрические лампы. Они висели на высоте более трех метров и тянулись вдаль. При помощи этого света, парень мог разглядеть тоннель.

Братец Тань огляделся и первым его предположением стало, то, что этот тоннель предназначен для передвижения поездов… Во-первых, у него под ногами были рельсы, во-вторых, не похоже, чтобы они были под напряжением, к тому же вокруг насыпан щебень. Более того, этот тоннель был арочным, такой высоты и ширины, что смог бы пройти только состав, путь был только один.

Таким образом… Напрашивался вопрос… Что делать, если появится поезд?

Судя по тому, что эта игра все время была наполнена дурными намерениями, раз уж карта располагалась в тоннеле, такая штука, как поезд, для полного драматического эффекта, чтобы застать игроков врасплох, несомненно появится…

«Хм… Для начала погляжу, кто достался мне в противники…» - братец Тань посмотрел вперед, назад, не увидел силуэта противника, потому подошел к краю освещенного электрической лампочкой периметра, прижался к стене и открыл игровое меню.

«Эй? Брат Дракон?» - братец Тань заглянул в меню и очень удивился, увидев там ID [Гордый

Небесный Дракон].

Гордый Небесный Дракон стал первым другом брата Цзюэ и братца Таня в Триллер Парке, можно сказать, что они общались довольно тесно, потому, часто вместе вставали в очередь на сценарии. Пять дней назад братец Тань и брат Дракон вместе проходили один. Тогда Гордый Небесный Дракон пошутил, что они вполне могут встретиться во втором туре, кто же знал… Что шутка станет былью.

«Это не слишком красиво…» - думал братец Тань.

Он был прекрасно знаком с навыками, техникой навыка звания и боевым стилем Гордого Небесного Дракона. Естественно, быть товарищами по команде… И сражаться – это совершенно разные вещи.

Кроме того, два дня назад разнеслась весть о том, что Гордый Небесный Дракон разбил Алтаря Ночного Кошмара, это можно считать поразительным. Хоть впоследствии Алтарь Ночного Кошмара вернулся в группу победителей через дополнительные раунды, но брат Дракон, все же, стал известным.

Столкнувшись с таким знакомым и при этом совершенно неизвестным противником, братец Тань чувствовал сильное давление.

Поскольку он знал реальную силу противника, он не знал, с чего следует начать… Парень прекрасно понимал, почему ранее Алтарь Ночного Кошмара проиграл. Игрок ближнего боя, который одновременно обладает «ловкостью, скоростью и интуицией», братец Тань тоже не знал, как объяснить оборону Гордого Небесного Дракона.

«Брат Дракон, должно быть, противник того же уровня, что и Семь Убийств… Видимо, эта победа не дастся легко…» - братец Тань пытался придумать стратегию.

Внезапно вдалеке в тоннеле раздался знакомый голос.

Гордый Небесный Дракон был прямолинейным человеком и просто закричал: «Я здесь! Иди сюда!»

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/341/153149