

"Открыть инвентарь"

[Ваш Инвентарь] [2 Предмета]

Ничего нового, хмм, ну по крайней мере, я попробовал...

[В чем дело, человек З-Е-Й-Н, так быстро сдаешься?]

Зейн молчал, глядя на свой ржавый меч. Он нежно погладил его, как будто меч был очень ценным. Ну, в некотором смысле, это был единственный ценный предмет, которым он владел. Этот одинокий меч может стать его спасением, его выходом из этой неразберихи.

Один из Хивелингов был теперь прямо перед ним, держа свои когти наготове, чтобы вырвать голову Зейна одним быстрым ударом.

"Это уже не имеет значение, не так ли?"

[Прошу прощения?]

"Не имеет значения, сколько я сражаюсь, даже если я не умру в этот раз, ты просто снова оживишь своих уродливых монстров и пошлешь их прямо на меня, верно?"

[Правильно...]

"Ну, меня это вполне устраивает, ты же знаешь..."

[Почему бы тебе не отдать свою жизнь вот так просто?]

"Ты же знаешь..."

[Нет, я не знаю о чем ты говоришь, о чем ты там бормочешь? Я не хочу, чтобы ты умер скучной смертью; понимаешь, я дала тебе это оружие не просто так, возможно, ты сможешь снять крошечную часть ХП этого монстра, прежде чем он разорвет тебя на куски...]

Хивелинг был готов нанести удар, его острые металлические когти жадно воспользовались своим шансом и направились к шее Зейна.

\*УДАР\*

Один за другим когти упали землю, заставляя Хивелинга издать пронзительный визг. Он

попытался восстановить равновесие и отодвинуться от Зейна. Железный Меч действительно сумел отбить удар и отсечь когти, но при этом разломился на две части.

[Ты... Сломал свой меч?]

"Ну и что с того, он и так ни на что не годился..."

Небрежный тон Зейна раздражал систему, она материализовалась перед Зейном и показал целый арсенал эмодзи, изображающих различные чувства.

"Что? Как же мне иначе заточить этот меч?"

[Заточить его?]

Синий дисплей направил свой взгляд на теперь уже сломанный железный меч, острый край которого был создан в процессе разлома, что делало меч, по крайней мере, способным ранить хивелинга и потенциально убить его.

[...]

Дисплей мгновенно исчез, оставив после себя маленькие синие следы.

Зейн прыгнул к ближайшему Хивелингу и затолкнул меч прямо в щель его экзоскелета.

[Хивелинг Ур. 50] [ХП: 999/1000]

Он продолжал рубить мечом, не обращая внимания на то, как мало урона наносил. Все, что имело значение для Зейна - это количество ХП монстра, которое медленно, но верно двигалось в желтую зону.

[ХП: 998/1000] [ХП: 997/1000]

[Ты должно быть]

"Я не шучу, меня ждет долгая работа." [1]

[ХП: 990/1000]

...

[ХП: 1/1000]

"Пфух, я уже устал, может ты хотя бы дашь мне приличный меч в следующий раз? А этот Хивелинг слишком проворный, мне нужно было время от времени отбивать его когти. Почему он кричит так чертовски громко, если не чувствует боли?"

[Хивелинг Ур. 50] [ХП: 0/1000]

Существо взорвалось, синие осколки разлетелись в разные стороны.

[...]

Наконец-то, черт возьми, я уже привык гриндить в Бессмертном Наследии, но этот гриндинг для повышения уровня...'

Остальные Хивелинги, все еще ожидавшие приказа своего хозяина, издали смотрели на Зейна, и если насекомое могло изобразить растерянность, то именно так они и выглядели.

[ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: ЛИМИТ КВЕСТА 30 МИНУТ] [Подробности: выполните задание за 30 минут, иначе оно будет провалено. В результате чего игрок умрет.]

"Так вместо того, чтобы позволить мне растерзать этих хивелингов, ты меняешь требования квестов и заставляешь меня закончить его в течение 30 минут?"

[...]

"Никакого ответа, да?"

\*ГРОХОТ ГРОХОТ\*

Хивелинг выполнил все те же движения, что и предыдущий; сначала он просто смотрел на Зейна, ничего не предпринимая, а потом зверь прыгнул прямо над ним, готовя свои когти в воздухе. Подготовив свою боевую стойку, он начал падать вниз, а его тело действовало как пестик - как будто Зейн был ступкой, а система использовала Хивелинга в качестве пестика, готовя восхитительное блюдо - человеческие рагу.

\*УДАР\*

[Хивелинг Ур. 80] [ХП: 1499.99/1500] [ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: ЛИМИТ КВЕСТА 25 МИНУТ]

"Хех, так значит я должен изменить свою тактику, чтобы завершить задание в течение

заданного интервала..."

Зейн начал быстро колоть Хивелинга, не давая ему времени ответить на шквал атак. Хивелинг был парализован количеством быстрых атак. Поскольку система еще не внедрила ничего похожего на выносливость, он мог свободно заколоть это насекомое до смерти.

[ХП: 1490/1500]

...

[ХП: 1/1500] [ХП: 0/1500]

"Черт возьми, даже с моей быстрой техникой нанесения ударов я смог победить его только за 5 минут, что означает, что моего времени осталось..."

[ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: ЛИМИТ КВЕСТА 20 МИНУТ]

Верно... Похоже, мне действительно нужно найти другой способ борьбы с этими существами. Если гриндинг не работает, то что я могу сделать с таким дерьмовой экипировкой, как это?

Послышался скребущий звук, исходящий где-то рядом с Зейном. Он обернулся и был встречен промокшей насквозь системой, пот лился из воздуха, а рядом с ней плавала тетрадь, заполненная каракулями.

"Записываешь?"

[...]

Заметив Зейна, дисплей стал прозрачным и исчез.

"Наверное, ему это не нравится..."

Он обратил все свое внимание на оставшегося Хивелинга.

[Хивелинг Ур. 100] [ХП: 2000/2000]

"Эй насекомое!"

\*СКРЕЕЕЕ?\*

"Готово умереть?"

\*СКРЕЕЕЕ!!!!\*

"Так я и думал..."

[...] [Хивелинг Ур. 100] [ХП: 0/2000]

\*СКРЕЕЕЕЕЕ\*

Медленно, но верно, Зейн привык к тому, что каждые 24 часа его отправляли в пустой и довольно скучный виртуальный данж (подземелье) - если можно назвать данжином коробку, в которой нет ничего, кроме дисплея и нескольких монстров...

[Добро пожаловать обратно, Игрок, новый предмет был добавлен в ваш инвентарь!] [Ваш Инвентарь] [3 Предмета] [Ржавый Железный Меч] [Записка] [Деревянный Меч]

Ну вот, опять...

[Гоблин Ур.50] [ХП: 1500/1500]

\*УДАР\*

[ХП: 1499.999/1500]

...

[ХП: 0/1500]

\*ГАААГЪЯЯЯ\*

"Я действительно начинаю получать удовольствие от этого, даже если для того, чтобы убить их, требуется чертовски много времени. Так или иначе, вернемся к гринду! Надо их всех загриндить!"

[Примечание переводчика: [1] - идиома, игра слов, так же можно перевести как - меня ждет долгий гринд.]

<http://tl.rulate.ru/book/35339/795698>