

Самой неприятной вещью в Крике Ночи для игроков были не его более сильные атаки или его иммунитет к боли после воскрешения, а попадание в проклятье [Болезнь Зомби]!

Игроки будут превращаться в зомби-подобных монстров, как только они умирали с этим проклятьем, и пока эти монстры были слабы, игроки Жрецы не смогут оживить их. Более того, им пришлось бы ждать три дня, прежде чем воскреснуть у Камня Жизни, если бы у них не было Воскрешающего Анкха!

Тем не менее, игроки, которые собрались в Тринии, чтобы убить Дьявола, были опытными ветеранами, которые в основном испытали почти все обстоятельства (в то время как новички немедленно умирали). Выросшие в одном событии за другим, все они обладали большой уверенностью и твёрдостью, чтобы стать ещё более храбрыми перед лицом больших неудач.

Даже если Кому Ночи стал сильнее после своего воскрешения (главным образом потому, что он ничего не делал, принимая удары), он потерял весь стратегический смысл и боролся с игроками инстинктами. Поэтому игрокам было легко справиться с ним после составления путей его атак.

Кроме того, существо в основном не имело божественного атрибута, хотя оно обладало ненормальной божественной силой и, естественно, не сопротивлялось законам. На него влияли все навыки, которыми обладали игроки, и даже если они не могли быстро убить его, это значительно ослабляло давление на игроков, когда дело доходило до урона.

Более того, с кем-то вроде Муфасы, который мог полагаться на своё мастерство, чтобы блокировать и парировать большинство атак Крика Ночи, независимо от разрыва между их уровнями, битва начала благоприятствовать стороне игроков.

— Все, кто не воин, не подходите слишком близко и не становитесь на пути Кенгеку! Вон тот Святой Копейщик — отведи своего Кондора в тыл и пристрели зверя прямо там!

— Воины, постарайтесь не получить его! Быть растоптанным или раздавленным всё же лучше, чем быть мгновенно убитыми — Жрецы могли бы, по крайней мере, оживить вас!

— Чёрт возьми, дружественный огонь! Я бы вышиб тебе мозги, если бы дружественный урон не был уменьшен!

— Медик! Подождите, я имею в виду Жрец! Где Жрецы? Я ранен, и у меня повсюду зелёная кровь! Скорее, исцелите и очистите меня!

— О нет, Водные Ангелы теперь не могут вызывать морепродукты — эти твари тоже могут зомбироваться!

— Ну, стрелы теперь бесполезны. Голова босса была прострелена так много раз, что теперь это

дикобраз.

— Марни затоптали насмерть... опять. Кто-нибудь собирается его возродить?

— Между прочим, мне кажется, что маленькая эльфийская леди рядом ведёт себя странно, будьте осторожнее.

— Ого, ты хочешь сказать, что эльфы могут убить и украсть нашего босса?

Среди хаотических криков игроков, где некоторые из авторитетных игроков временно взяли на себя командование ситуацией, хп Крика Ночи, наконец, упало до двадцати процентов — до зоны поражения.

Но тут случилось нечто странное: все тело Крика Ночи внезапно раздулось, как будто его наполнили газом.

Догадавшись, что он собирается развязать какую-то особую атаку, все игроки инстинктивно отпрянули, когда существо просто взорвалось прямо у них на глазах.

После этого из трупа вылезло множество мелких дьяволов, похожих на Крика Ночи, но ростом в половину взрослого человека. Как орда зомби, они хлынули на игроков, как прилив!

Хотя у них было мало хп, и игроки могли сбить одного с помощью одного навыка, проблема заключалась в том, что их было слишком много!

Они просто не могли избавиться от них до того, как маленькие дьяволы доберутся до них — и судя по их тёмно-зеленым острым как бритва когтям, они определенно несли в себе [Болезнь Зомби]!

Это было бы игрой для игроков, если бы они все были заражены. Болезнь быстро уничтожает их хп, и всё, что нужно было сделать маленьким дьяволам, - это выиграть время, чтобы они могли заразить всех!

Муфаса, будучи игроком, чьи очки навыков были вложены исключительно в Кенгеку без каких-либо навыков AoE, был подавлен ордой в мгновение ока, быстро став первой жертвой.

Но по мере того, как ситуация становилась всё более опасной, принцесса Лия, которая постепенно превратилась в второстепенного персонажа, чувствовала, как что-то невидимое проникает в её мозг. Она тут же воодушевилась, поняв, что она Воинственная Принцесса, а не обычный игрок с мечом.

Поэтому она отбросила в сторону свой длинный меч, нелогично вытащила из ниоткуда копьё с

флагом выше себя и крепко воткнула его в землю.

— Построение Блицкрига! Временное Сопротивление!

Поэтому вокруг девушки из-под флага сразу же возник золотой ореол, развернувшийся наружу.

Все игроки в круге света быстро почувствовали, что их тела становятся намного легче, в то время как маленькие дьяволы становились намного медленнее, когда тот же самый свет коснулся их!

— Молодец!

Глаза Эдварда блеснули. Предположив, что это будет командная чистка, он быстро передал новые инструкции другим игрокам.

— Бей их сейчас же! Не обращайтесь внимания, если ваши атаки не синхронизированы — просто бейте их со всей силы!

Избежав неминуемой гибели, игроки сплотились и бросили мириады навыков в орду маленьких дьяволов, причём большинство заклинаний взорвалось среди существ красочным фейерверком.

В конце концов, когда они наконец добрались до игроков, осталась лишь горстка маленьких дьяволов. Даже если они были довольно проворны в движении после того, как их поймали во временном сопротивлении, они на самом деле были слабее, чем зомби игроки, и вскоре были пойманы другими игроками.

Но как только игроки предположили, что уже почти победили, и расслабившись, даже начали болтать во время боя, те маленькие дьяволы, которые остались, начали раздуваться, как рыба-фугу — точно так же, как не так давно труп Крика Ночи.

— Тц, а эти штуки тоже расколются?!

Игроки содрогнулись при мысли о том, что эти маленькие дьяволы распадутся на ещё более маленьких, мини-дьяволов, и начали сосредотачивать свою огневую мощь, чтобы убить их всех немедленно.

И все же маленькие дьяволы не превращались в мини-дьяволов.

В тот момент, когда игроки ударяли о их раздутые тела, они лопались, как проколотый воздушный шар, выпуская зеленые газы с запахом гнилых яблок, которые окутывали всех игроков.

- Я ранен...

Эдвард упал на землю.

Зелёный газ был естественным поражением зомби — и в отличие от того, как он передавался прикосновением или открытыми ранами раньше, эффект проклятия складывается в соответствии с количеством зеленого газа, которое вдыхал каждый игрок. Даже если Жрецы и Святые Копейщики будут упорно очищать их, только один слой проклятия мог быть удалён!

Более того, их навыки были на перезарядке — это означало, что каждый игрок станет зомби до того, как их статус [Болезнь Зомби] исчезнет!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/36479/1040698>