Вполне естественно, что процесс очистки слоя Глубокой Стены был не так прост, как предполагалось в названии поста.

Хотя все что делали другие игроки в целом, это только спускались, Эдвард столкнулся с чем-то неожиданным, когда пытался пролететь через весь туннель на своем драконе.

Прежде всего, возникла проблема со стороны Девятиглавых птиц и других монстров, обитающие в этом слое, которые безостановочно нападали на него - одновременно защищаться и атаковать, значительно истощило его силы.

Но после того, как он справился с атакой тварей, возникла еще одна проблема.

Эдвард попытался стремительно пролететь через весь туннель Глубокой Стены, так как ненастоящий дракон такое позволял. И быстрый спуск вниз на драконе, был равносилен огненному щиту, блокирующий основной удар всего, во что тот врезался на пути к спуску, и даже нанося критические удары и урон огнем по монстрам, таким как Девятиглавые птицы!

И все же в стремительном спуске, - более быстром, чем в свободном падение, - Эдвард заметил одну особенность.

Его HP быстро уменьшалось!

После он заметил, что в его строке состояния был статус под названием (Абиссальное проклятие, 3-го класса).

После нескольких тестов Эдвард установил причину возникновения проклятия, хотя и не знал, откуда оно взялось.

В двух словах, проклятие вступало в силу, когда его спуск превышал определенный предел скорости. И всего существовало несколько классов проклятий.

1-й класс вызывал обморок и тошноту, не вызывая при этом других негативных последствий.

К 2-му классу человек терял чувство пространства, а его тело поражало статусом, похожим на "оглушение", но, стоит отметить, что игроки магического класса, такие как Эдвард, которые владели сильными душами, были в определенной степени невосприимчивы к нему.

К 3-му классу, Эдвард впервые ощутил последствия проклятия. Именно на этом классе причинялся физический ущерб, проявляющийся в виде потери крови - но благодаря физической силе игроков, потеря крови на них не работала, а потому, он обошелся потерей HP.

Тем не менее, когда Эдвард попытался углубиться в туннель, то обнаружил еще два

ответвления Абиссального проклятия.

К 4-му классу человек чувствовал себя так, словно внутри его тела горит огонь (что сомнительно, поскольку Эдвард считал, что это может быть статус, исключительный для класса Вестника Небесного Пламени). Причем HP и MP человека уменьшалось гораздо быстрее, чем в 3-м классе.

5-й класс был самым высоким уровнем Абиссального проклятия, который Эдвард, - или даже дракон Черного Пламени, - мог бы различить через ускорение. На этом уровне все жизненные показатели игрока стремительно уменьшались, - увеличиваясь время от времени вместо того, чтобы падать сразу, - а их физические характеристики становились нестабильными.

Кроме того, Абиссальное проклятие 5-го класса наносил дополнительный необычный статус, называемый Плавление, которое было напрямую связано с игроком и его кровью. Но из-за малого количества HP Эдварда, - из-за чего он умер два раза во время эксперимента, - он не до конца был уверен в том, что делает этот статус.

Тем не менее, Эдвард предположил, что этот статус подразумевал мгновенную смерть, от вскипания крови внутри человека.

***

- Другими словами, Абиссальное проклятие мешает нам быстро пересечь туннель до третьего слоя, - Заключил Эдвард после своих экспериментов.

Сейчас он отдыхал вместе с другими игроками в одной из отверстий над стенами, поедая сухарь и попивая колу.

Остальные выглядели хорошо, но Эдвард, который дважды умер, чтобы испытать Абиссальное проклятие, выглядел измученным.

- Ну, ты же все таки прошел сквозь Глубокую Стену, и достиг Темного Неба, верно? - С интересом спросил Муфаса. - Что там внизу?

- Кромешная тьма… и ощущаешь себя так, словно находишься к океане, - Ответил Эдвард, чувствуя обеспокоенность, когда вспоминал увиденное. - Мне не просто это описать.

- Разве во втором слое не было никого, кто бы походил на Босса? - Спросил Джо, немного расстроенный. - Очистка второго слоя прошла очень легко…

- Этот туннель сам по себе, вероятно, является тяжелым испытанием второго слоя. Нам кажется простым прохождение только потому, что мы бессмертные люди, и следуем за Эдвардом! - Гоу Дан не мог не возразить Джо. - Подумай, что бы случилось, если бы мы не

были игроками и ничего не знали о туннеле?

- Мы бы собрались спускаться вниз в неизведанное, как и раньше? - Джо почесал затылок, не совсем понимая, что тот хочет донести

- Человеческое терпение ограничено. В начале проблем нету, но после нескольких часов спуска, когда вы смотрите вниз и обнаруживаете, что дна туннеля все также не наблюдается, вы начинаете чувствовать беспокойство. И когда беспокойство охватывает верх над вами, вы пытаетесь спуститься быстрее из-за нехватки ресурсов и тому подобном, например, используя веревку.

С другой стороны, Муфаса понял рассуждения Гоу Дана и объяснял все Джо и другим сбитым с толку игрокам. - Как только вы спуститесь достаточно быстро, сработает Абиссальное проклятие 2-го класса…

- И тогда от потери пространства, вы упадете с веревки! - Джо только тогда понял, что они имели в виду.

- Да. Скорость во время падения человека также вызовет проклятия последующих классов, которые убьют его еще быстрее. - Добавил Эдвард, кивнув. - Имея все это, ты действительно думаешь, что очистить слой Глубокой Стены так просто?

- Ух, аж мурашки пробежали! Любой другой, кроме нас, исследующий это место, умер бы в одночасье от проклятий! - Джо выругался, нахмурившись. - Существа, которые придумали такую штуку, явно не из хороших!

- Не совсем, - Покачал головой Эдвард. - Хотя они определенно поставили ловушки, которые могут убить человека при первой же встрече, высшие эльфы, построившие эти руины, оставили намек.

- Проклятие 1-го класса? - Гоу Дан понимающе сжал кулак.

- Верно. Проклятие 1-го класса не наносит реального урона, и все, что оно делает, - вызывает тошноту. Это самый большой намек, который заставляет любого исследователя не делать ничего, кроме как спокойно спускаться вниз. - Эдвард снова кивнул, проглатывая паек несколькими быстрыми укусами. - Проклятия вызываются только в том случае, если вы проигнорируете их и продолжите ускоренный спуск, но для нас это не важно. Клирики, подготовьте свои навыки по восстановлению HP, все остальные, подготовьте колу. При спуске будьте крайне осторожны со своими HP!

http://tl.rulate.ru/book/36479/1386391