

[Группа достигла уровня 5!] Опыт: 0/30

[Все НР и МР восстановлены за счет повышения уровня]

[Игрок Гаретт: ловкость +1, сила +2, интеллект +1]

[Скрытые крафтовые ветки были разблокированы. Экспериментируйте с чертежами, чтобы открывать новые предметы]

Текущая статистика:

[Сила: 4]

[Ловкость: 2]

[Восприятие: 1]

[Харизма: 1]

[Интеллект: 4]

[НР: 16/16 МП: 16/16]

[Игрок Тревор: Ловкость +3, Восприятие +2, Харизма +1]

Текущая статистика:

[Сила: 1]

[Ловкость: 7] (-1 для костюма)

[Восприятие: 7]

[Харизма: 4]

[Интеллект: 4]

[НР: 11/11 МП: 16/16]

[Игрок Саманта: Интеллект +1, Харизма +1, Сила +2, Восприятие +2]

Текущая статистика:

[Сила: 3]

[Ловкость: 0]

[Восприятие: 5]

[Харизма: 7]

[Интеллект: 6]

[НР: 14/14 МП: 19/19]

[Игрок Эшли: интеллект +3, ловкость +2, восприятие +2]

Текущая статистика:

[Сила: 2]

[Ловкость: 4]

[Восприятие: 6]

[Харизма: 1]

[Интеллект: 11]

[НР: 13/13 МР: 26/26]

[Учебный босс побежден. Поздравляю!]

[Обнаружены внешние помехи. Состояние неопределенно. Пересчет]

[Вход в кошмарный режим]

Эти сообщения пролетели мимо глаз измученных членов группы.

"А?"

"Кошмарный режим?"

Все раны группы были исцелены, когда зеленое исцеляющее сияние охватило каждого члена, и все они почувствовали себя воодушевленными, когда их раны закрылись, а их боли рассеялись.

Однако сообщения продолжались.

[Примечание: многие системные изменения произошли из-за включения кошмарного режима]

[Отображение журнала изменений]

Изменения:

1. Когда происходит небоевое событие, если есть проверка, требующая броска, должно быть сгенерировано число от 1 до 100. В зависимости от игрока, которого проверяют, его статистика для данной проверки будет определять шансы на успех.

Например, если на [Игрока Эшли] проводится проверка интеллекта, у нее будет 11% шанс на успех, учитывая, что ее интеллект равен 11.

2. Если атака совершается в бою, значение урона атаки будет основано на заданной статистике. Будет выброшено число от 1 до характеристики игрока, и это даст значение урона.

Например, если [Игрок Эшли] использует [Огненный шар], атаку, основанную на интеллекте, урон будет определяться броском от 1 до 11, учитывая, что ее интеллект равен 11.

3. Пошаговый режим отключен. Игроки должны будут принять решение и действовать в реальном времени в данной ситуации, и им не будет предоставлено время для анализа результатов броска.

Вдруг ... на экране появилось глючное сообщение. Он устрашающе мигал и определенно не выглядел обычным явлением системы.

[Удачи, неудачники. Изо всех сил старайтесь не умереть в этом режиме.]

[-Неопределенный]

Гаретт, Тревор, Эшли и Саманта молча стояли.

Не было слышно даже падения булавки.

Они затаили дыхание на несколько секунд, пока читали и обрабатывали эти сообщения.

Наконец, заговорил Гаретт.

"Это ... может быть проблемой"

«Действительно», - ответил Тревор.

Что-то пошло не так.

Настолько неудачно, что их жизни были фактически потеряны.

Чтобы объяснить в общих чертах, их положение в этом мире только что было полностью перевернуто с «Если мы столкнемся с врагом, мы сможем что-то с этим сделать, если будем осторожны» на «Встреча с врагом, вероятно, будет фатальной». , и все, что мы делаем, скорее всего, приведет к отрицательному результату "

Почему так произошло?

Из-за низкой статистики, которую держал каждый член партии.

Для любой характеристики каждый член группы имел значение примерно от 1 до 10.

В новой системе это означало, что будет только - в лучшем случае - 10% шанс успеха в ЛЮБОМ ДАННОМ ДЕЙСТВИИ.

Гаретт вспоминал, как ударялся головой и запускал ловушки в результате низких бросков и неверных решений.

Если бы он не был осторожен, шансов на выживание в этих условиях было бы мало или вообще не было бы.

Вдобавок ко всему появилась новая система значений урона во время боя, которая усложнила нанесение урона врагам. Что еще хуже, больше не было времени для выработки стратегии или принятия решений.

Проще говоря, они больше не играли.

Они боролись за свою жизнь каждым действием.

Даже Саманта, которая была новичком в подобных вещах, казалось, понимала, насколько тяжелым было их положение.

Однако ... в этот момент произошло кое-что интересное.

Саманта смотрела на лица Гаретта, Эшли и Тревора, когда все они искрились злобными улыбками.

Сначала все трое начали тихонько хихикать.

А потом они начали громко смеяться.

Пока, наконец, все трое истерически смеялись, как маньяки, катаясь по полу.

«Неопределенный, вы говорите !? АХАХА !!! Вы точно нас поймали !!! Он даже не делает ни одного неверного шага - одна неудачная шишка - и все были бы мертвы !!!», - кричал Гаретт.

Саманта с ужасом посмотрела на сцену перед ней.

Три человека, которые явно сошли с ума.

«Какого черта вы все делаете!?!? Если вы понимаете, насколько ужасна ситуация, то почему бы вам не поднять свою задницу и не предпринять что-нибудь, а !?»

Тревор посмотрел на Саманту с жалостью, все еще смеясь.

«Ах. Вы не понимаете. Вы не понимаете, насколько плоха ситуация !!! С такими шансами все, что я могу сделать, это посмеяться и сказать: « Ну, мы хорошо провели время! »»

Саманта толкнула ногой Тревора.

Стук

"Уф!"

Тревор продолжал смеяться даже после того, как его пнули.

Эшли подплыла и начала обвиваться вокруг Саманты.

«Что случилось, богатая девушка? Расслабься немного. В конце концов, это последний день нашей жизни. Присоединяйся к веселью ...»

Саманта оттолкнула Эшли, и Эшли с ухмылкой на лице уплыла прочь.

"Убирайся от меня к черту, уродина !!!"

Эти слова обычно разозлили бы Эшли до точки взрыва, учитывая, что Саманта смотрела на нее сверху вниз, но на этот раз Эшли действительно потеряла всякую надежду.

Она просто отшутилась, а затем снова легла на холодный каменный пол, чтобы расслабиться.

"Ну что ж ... Я попробовала ..."

Саманта обнаружила, что пятится от этих троих, однако довольно скоро ей напомнили о другой жестокой реальности, когда она ударилась о невидимую стену, не позволяющую ей покинуть радиус 3 метра.

Она повернулась спиной к этой невидимой стене с выражением страха в глазах.

Она вцепилась в стену, словно пытаясь сбежать.

А потом, смирившись со своей судьбой, тоже засмеялась.

Сначала просто хихикая.

Это привело к полному смеху.

В конце концов, она тоже смеялась на полу.

Если бы кто-то рассматривал эту сцену как посторонний, они бы искренне поверили, что это встреча демонов.

Гибель сторон не была гарантирована,

Конечно, неудачные события стали бы обычным явлением.

Если пати не позаботится о каждом действии и решении, которое они приняли, это определенно означало бы их гибель, однако, похоже, они слишком остро реагировали на то, насколько плохи дела.

Но это было только в том случае, если смотреть на вещи с точки зрения оптимиста.

События, которые система наложила на группу к этому моменту, казались относительно случайными, с какой-то общей целью, но как насчет того, что теперь этот кошмарный режим был включен?

Мог ли Гаретт действительно сказать, что все будет хорошо? Конечно нет.

Гаретту казалось очевидным, что масштабы каждого события и результаты станут гораздо более значимыми.

Например, предположим, что Гаретт пытался открыть дверь раньше.

Если бросок был между 1 и 100, так как у Гаретта Ловкость 1, то у него был бы 99% шанс провалиться.

Это будет означать две вещи.

Во-первых, ему придется попробовать десятки, а может быть, даже сотни раз, чтобы открыть дверь.

Второе - скажем, он выбросил 5, когда ему нужно было бросить 100, чтобы открыть дверь.

Это число было на целых 95 от требуемого броска.

Гаретт предполагал, что чем дальше вы от нужного броска, тем эффекты становятся экспоненциально хуже или лучше. Это означало, что, получив этот бросок, вместо того, чтобы просто удариться головой, он, скорее всего, сразу же получит достаточно урона, чтобы умереть на месте.

Даже если предположить, что это не так - ему все равно придется попробовать где-то около

50-70 попыток, чтобы получить успешный бросок.

За это время, если бы он получал только 1 или 2 повреждения за каждую попытку, ударившись головой, он был бы мертв задолго до того, как смог бы открыть дверь.

По сути, если бы он оказался в такой ситуации, для него было бы не меньше, чем чудом, чтобы выбраться живым.

И через эту цепочку рассуждений прошли Гаретт, Эшли и Тревор, что довело их до безумия.

Прошло 4 часа. Гаретт проснулся и увидел трех членов своей группы, лежащих на каменной холодной земле рядом с ним, и огляделся, чтобы убедиться, что все они все еще находятся на арене.

«Похоже, мы все потеряли рассудок от волнения, когда поняли, что этот [кошмарный режим] включен. Мне нужно разобраться с этим дерьмом. Я уже говорил это раньше, не так ли? Я здесь в этом мире, чтобы процветать. Я все еще могу стать сильным, если я выживу вначале».

Их положение можно было назвать безвыходным, но верно и обратное. Если бы Гаретту и его группе удалось достичь уровня, при котором все характеристики были 100, они были бы по сути непобедимы, и каждое действие происходило бы именно так, как они этого хотели.

Помня об этом, Гаретт начал трясти Эшли.

После включения режима кошмаров она вела себя совершенно не так, как обычно, и Гаретт очень беспокоился за нее.

"Эй проснись!"

Эшли перевернулась, пуская слюни, и хлопнула Гаретта рукой по лицу.

"Еще пять минут ..."

Она схватила его за лицо, как будто нажала кнопку повтора сигнала будильника.

Гаретт схватил ее за плечи и убрал руку со своего лица.

"Поцелуй мой зад еще 5 минут. Вставай!"

Он энергично потряс ее полупрозрачное тело.

"АВАВАОВАОВА!!!"

Эшли кричала, когда ее трясло.

Затем она огляделась, переводя взгляд с одного места на другое. Мешки под глазами были такими же заметными, как всегда, а волосы были еще более растрепанными, чем обычно.

"Ах"

Эшли вздохнула от осознания.

"А !!"

«Ух ... Я не могу поверить, что тогда сделала то же самое ... эта сука, наверное, судит меня во сне ...», - подумала Эшли.

Глядя на Гаретта и видя, что он проснулся, она медленно встала.

«Э ... что мы будем делать с этого момента? Что мы можем сделать, чтобы улучшить нашу ситуацию?»

«Мы собираемся сделать то же самое, что и раньше. Мы собирались выжить как команда - мы четвером - и стать настолько сильными, что никто не сможет причинить нам вред. Даже в этом кошмарном режиме».

Гаретт сказал это уверенно, зная, что говорит о невозможном.

Известно, что кошмарный режим в любой игре убивал игроков сотни раз, прежде чем им удалось его победить.

Играть в игру на этой сложности с функцией постоянной смерти было буквально требованием пыток.

И все же, вот они, Гаретт знал, что у его партии всего одна жизнь, и что возрождение было не чем иным, как несбыточной мечтой. Даже в этом случае он мог надеяться ...

Приняв решение принять свою судьбу, какой бы она ни была, Гаретт встал.

«Мы не сдадимся без боя. Ты будешь со мной, когда придет время умирать?»

Гаретту не нужно было спрашивать об этом, поскольку они были связаны через систему. Однако он не спрашивал, будет ли она с ним, а скорее, будет ли она там, поддерживая его решение попытаться жить.

На лице Эшли появилась зловещая ухмылка.

«Мы не можем позволить человеку, который сделал это с нами, так легко уйти. Будете ли вы со мной, когда мы уничтожим всех, кто встанет у нас на пути?»

Этот вопрос был адресован и Гаретту, и Тревору, и Саманте, которые лежали в сознании с закрытыми глазами.

Они оба сели, и Саманта мило улыбнулась, как бы говоря: «Ты меня поймала».

И со зловещим хихиканьем и смехом все трое ответили вместе.

"Черт возьми я в деле□"

Все четверо выстроились в очередь, на каждом лице было решительное выражение.

Они были готовы бросить вызов судьбе.

Гаретт вышел вперед и повел группу к золотой решетке, и при приближении появилось

сообщение.

[Бросок ненужный. Условия для открытия сокровищницы были очищены]

И при этом по арене раздался грохот. Не только ворота в комнату сокровищ открылись, но и ворота, ведущие в другое место, и те, в которые они вошли. Помимо комнаты сокровищ открылось в общей сложности 7 путей.

Тревор стоял перед Самантой, как бы защищая ее, а Гаретт сдерживал Эшли, которая хотела продолжить с возбужденным взглядом в глазах.

Внутри сокровищницы на широком прямоугольном мраморном пьедестале стоял большой сундук. Он был ярко-синего цвета с золотой рамкой и начал открываться сам по себе, когда четверо подошли к нему вплотную.

[Ваши желания учтены]

Сундук полностью открылся, и Гаретт заглянул внутрь.

Ничего такого.

Гаретт усмехнулся.

Конечно, все будет так.

«Бросок не нужен»

Система смеялась над ними?

Пытались ли они сказать им, что даже если они бросят кости, они ничего не получат?

Или, возможно, он пытался защитить их от более ужасной участи, чем упустить добычу?

Подумав об этом, Гаретт начал задаваться вопросом, действительно ли система контролируется каким-то человеческим существом, однако эти мысли исчезли, когда заговорила Саманта.

«Ах! Что это?! У кого-нибудь есть зеркало? Эта штука появилась у меня на голове, и мне нужно посмотреть, как она на мне смотрится ...»

У Саманты над головой был золотой нимб, поскольку она ощупывала его руками и поправляла его.

Эшли вскрикнула и явно пыталась сдержать смех.

«Ч ... что? Ты что-то хочешь сказать, девочка-призрак?»

Глаза Эшли снова похолодели, и она спокойно и тихо заявила:

"Мне просто смешно, что демон носит нимб"

«На мне это выглядит странно? Мне нужно зеркало ... Я не могу понять, как изменить свое чувство моды в этом новом теле без него ...»

Тревор нажал пальцем на носовую часть, чтобы поправить очки, только для того, чтобы понять, что его очки стали абажурами.

«Вздых ... всегда вызывая проблемы с вашими материальными желаниями, а, женщина? А как насчет тех зелий, которые у вас были, Гаретт? Это должно быть отражающим»

Гаретт почувствовал себя намного спокойнее и даже немного счастлив от такого взаимодействия с этой группой.

Казалось, что все сходящие с ума люди сломали лед между всеми членами группы, и Гаретт больше не чувствовал никакого напряжения или злобы среди этих четверых.

Означает ли это формирование уз братства через битву?

Когда Гаретт полез в карман, чтобы вынуть пузырек со слизью, он заметил пару белых перчаток, закрывающих руки Эшли.

Вынув бутылку, он нащупал травы и алхимический набор, которые хранились в его инвентаре.

Не спрашивайте, как он поместил эти вещи в карман, его инвентарь был потусторонним измерением.

Но когда он ощупал свой карман, он почувствовал и кое-что еще. Вытаскивая яд, его рука схватилась за ручку.

"Что это?"

[Игрок Саманта приобрела Нимб. Харизма +5]

[Харизма: 7] (+5 Нимб)

[Игрок Тревор выглядит гладко]

[Солнцезащитные очки: Харизма +5 для тех, кто достаточно культурен, чтобы узнать его стиль]

[Харизма: 4] (+5 с Очками)

[Игрок Эшли приобрел белые перчатки. Благородно и стильно!]

[Харизма +5 с законными существами]

[Харизма: 1] (+5 с законными существами)

[Игрок Гаретт получил предмет: Ручка. Теперь вы можете рисовать чертежи]

«Здорово!» - воскликнул Гаретт, взволнованный тем, что наконец-то сможет применить свои способности.

Он сразу же представил рецепт, который он нашел ранее для зелья здоровья, и ручка начала двигаться сама по себе. Он нарисовал изображение зелья, которое Гаретт представил себе, и написал на бумаге различные технические примечания. Это выглядело как настоящий технический документ - как будто он был составлен профессионалом.

Бумага легла в руку Гаретта, и Гаретт не мог удержаться от улыбки.

[Малое зелье здоровья: восстанавливает 6 HP]

[Необходимые материалы: 2 травы лезвия, 1 стеклянная бутылка, 10 мл концентрированной жидкой маны]

[Аппарат: подставка для заваривания]

После завершения этого процесса Гаретт передал бутылку с ядом Саманте, которая выхватила ее из его руки и начала быстро поправлять свой нимб и пытаться поправить волосы.

«Осторожнее с ним! Он полон яда, знаешь ли!»

«Да, да, продолжай говорить ... Мои волосы важнее небольшого количества яда ...»

Лицо Тревожа сжалось, и он облегченно вздохнул оттого, что яд остался цел и не пролился.

И он впервые засмеялся.

Не зловещий, безумный смех, как раньше, а настоящий счастливый смех.

Напряжение в воздухе исчезло, и все четверо, казалось, были на одной волне... по большей части.

«Давайте выберемся из темноты»

Однако, когда Гаретт сказал это, появилось другое сообщение.

[Я делаю все возможное, чтобы помочь тебе, призванные антигерои. Пройдите ко мне, и я объясню вам больше. Что бы вы ни делали, не позволяйте никому узнавать ваши имена. Вас убьют, если они станут общеизвестными]

[-Определенные]

[Приоритет квеста: захватить континент монстров]

Этот квест ярко вспыхнул, как бы говоря: «Иди и ищи меня». Я буду ждать твоего приезда '

<http://tl.rulate.ru/book/55702/1427077>