

## Глава 28: Руины Разбойничьего Лорда Хаска II

Вчера вечером мне нужно было провести некоторое время с мамой и папой, и мы должны были потусоваться втроем. После этого я лег спать. Теперь, когда наступило утро, я могу вернуться и осмотреть эти старые развалины. Я сажусь в свой игровой модуль и загружаюсь в Мир Древних. Я просыпаюсь в палатке, в которой заснул, солнце только начинает подниматься над горами на востоке. Интересно, что переживают другие континенты, ведь есть миллиарды игроков и множество континентов вместе с огромными океанами, которые разделяют игроков.

Чтобы добраться до новых континентов, нужен корабль или работающий телепорт. Люди не начнут мигрировать на разные континенты, пока не появятся квесты уровня 2. Это долгий путь вниз по дороге, и никто, кроме меня, не знает секретов многоуровневой системы. Я достаю свою карту и смотрю, как близко я нахожусь к этим руинам, глядя на ориентиры и координаты, которые я нахожусь примерно в часе ходьбы от этого места. Я собираю все свое снаряжение и направляюсь к старым руинам.

Я должен проверить свою статистику, чтобы подготовить боевую тактику. Я думаю открыть вкладку «статистика игрока», и она открывается передо мной.

[Slayer (Zern) Lvl.19]

[Опыт: 7180/21,000]

[Титулы: Сын Архангела Михаила (Скрытый) и больше]

[Статистика]

[Сила - 850]

[Выносливость - 800]

[Ловкость - 805]

[Скорость - 800]

[Мудрость/Интеллект - 800]

[Мана: 8000/8000]

[Здоровье: 6600/6600]

Свободные очки характеристики: 120]

[Рейтинг брони: 475]

[Инвентарь]

[Навыки]

[Наследник меча (Пассивный) - Сын Неба (Пассивный) - «Свет Небес» Лвл.3 опыт навыка 150/300 (Активный) - «Защита Небес» Лвл.3 25/400 (Активный) - Клинок Лвл.8 опыт навыка 500/800 (Активный) Убийца Зла (Пассивный) - Спаситель Священных Ив (Пассивный) - Парировать Lvl.1 опыт навыка 80/100 (Активный) - Искатель Легенд (Пассивный) - Божественный, у которого есть легенда (Пассивный) - Предназначенный для Величия

(Пассивный)]

Этот Титул, Предназначенный для Величия, несомненно, поднял мою боевую мощь. Я открываю свой инвентарь, чтобы посчитать новые цифры урона с помощью мечей.

[Инвентарь]

[10-кратный паек воды]

[5-кратный продовольственный паек]

[Серебряный меч предмет Lvl.10]

[Качество: Необычное]

[Урон: 500]

[Долговечность: 250/250]

[Меч Проклятие Мертвых предмет 10 лвл.]

[Урон: 650]

[Качество: Редкое]

[Долговечность: 250/250]

[Уникальный эффект: В два раза эффективнее для нежити]

[Полный комплект брони подземелья: Закаленный сок]

Поскольку я теперь владею двумя мечами, я могу объединить урон 2 мечей вместе. 1150-это комбинированный урон для 2 мечей. Добавьте 8500 плоских повреждений от моей силы, и я получу 9650. Теперь все, что мне нужно сделать, это умножить новый общий урон на 2, так как я владею двумя мечами, то удваиваю свой общий урон. Мой новый общий урон без использования навыков составляет 19 300, я не могу удержаться от улыбки, думая о новых расчетах.

Теперь я не могу дождаться, чтобы проверить свои навыки на более сильных врагах. Я выключаю свой интерфейс и продолжаю идти к руинам на карте. Примерно через 50 минут ходьбы я добираюсь до огромных ворот руин. Здесь нет никаких признаков военного присутствия, и я чувствую внутри каких-то монстров. Я кладу руку на дверь и получаю системное уведомление.

[Вы собираетесь войти в одиночное подземелье]

[Вы можете войти только один]

- «Ты хочешь войти в подземелье: Руины разбойничьего Лорда Хаска? Да/Нет]

Так что это на самом деле подземелье, причем одиночное. Одиночные подземелья редки, потому что в большинстве мест есть высокая концентрация мощных врагов, и если вы сталкиваетесь с одиночным подземельем, это обычно указывает на одностороннюю битву, наполненную ловушками и трюками. Это должен быть способ убить игроков, и точка. Вы

действительно не должны завершать его, просто умрите кучу раз, пока не узнаете все ловушки и не сможете избежать их.

Думаю, да, и массивные ворота открываются. Я выхожу во двор и вижу остатки общества и общины. Теперь это просто пустые и изношенные старые здания. Я иду по тропинке некоторое время и натываюсь на группу мобов, все они сильные враги и еще не заметили меня. Я осматриваю один из них, так как не могу толком разобрать, что это такое. Они действительно удивляют меня, потому что им не место в таком месте, как это.

[Омерзительная Мерзость Lvl.15 Сильный]

25 000/25 000 HP

Омерзительная Мерзость? Они встречаются только тогда, когда некромант играет в бога и делает плохую работу. У них нет мыслей и их невозможно контролировать, они обычно убиваются некромантом, как только их считают неудачниками. То, что они живы, подозрительно, некромант никогда не оставляет следов своего существования, если это возможно. Это также развалины владыки бандитов, а не некроманта. Все это воняет ловушкой. Нет смысла рисковать этим ради такой слабой и более чем вероятной ловушки, заполненной врагами.

Я крадусь прочь и иду по другой тропинке, после некоторых прогулок я чувствую мощную магию, исходящую от здания впереди. Я дотягиваюсь до нее, подхожу к двери и прикладываю к ней ухо. Я прислушиваюсь к звукам врага, но ничего не слышу. Сила, которую я чувствую, идущая изнутри, тоже движется и колеблется, это обычное место в одиночных подземельях. Если старая магическая ловушка не сработала в течение очень долгого времени, она начнет дестабилизироваться. Я думаю, что именно это и происходит здесь, если я открою эту дверь, меня убьют.

Я оставляю дверь в здание и иду дальше по двору. Меня встречают на перекрестке, один идет к старому греческому храму. Другой путь ведет к тому, что кажется арсеналом. Вероятно, в этом месте есть босс, и если бы я держал пари, то это было бы в храме, но это одиночное подземелье, и вы должны думать, как траппер. Оружейная и храм-это не то место, они, скорее всего, полны ловушек и трюков. Поскольку я нахожусь на распутье и не собираюсь идти вперед, я возвращаюсь тем же путем, каким пришел.

Пройдя половину пути назад, я замечаю тропинку, которой не было, когда я проходил мимо раньше, типичную для одиночного подземелья. Этот маленький трюк убивал многих игроков в одиночных подземельях раньше, даже меня, когда я был более высоким уровнем в будущем. Я смотрю вниз по новой дорожке и вижу маленькое здание, почему такое маленькое здание должно быть скрыто от всех. Мне не нужно было делать ничего особенного, чтобы открыть путь, ни ключа, ни пароля, ничего, чтобы открыть его, кроме как идти назад. Это тоже ловушка, поэтому я передаю вам это. Я возвращаюсь к входу в подземелье и проверяю прилегающую часть двора.

Этот путь идентичен предыдущему, за исключением того, что первое здание не имеет ловушки от ощущения этого. Я пробираться к двери и прислушиваюсь к любому движению, я ничего не слышу и ничего не чувствую, поэтому я толкаю дверь, и меня встречает комната, заполненная нетронутыми книгами и свитками. Я не собираюсь ничего трогать, это место не магическое по происхождению, как дриады. Так что нет никакого способа, чтобы все это выглядело так хорошо после такого долгого времени. Я игнорирую эту комнату и направляюсь в заднюю, после того, как смотрю на пустую комнату, я вижу старый ключ на столе. Я осматриваю его

издали, упаковываю в еще одну ловушку.

[Ключ от главной камеры]

Главная камера к чему? После того, как я осмотрел ключ, на стене материализуется карта. Это карта руин и того, где все расположено. Я ищу главную камеру и вижу только тропинку к дыре в скале, на которой было построено это место. Я должен проверить там дальше, я кладу ключ в свой инвентарь и выхожу наружу. Я иду по правильному пути и добираюсь до небольшой дороги, которая прорезает несколько деревьев. Я иду по ней и натываюсь на тяжелую дверь, пытаюсь ее открыть. Я получаю системное уведомление, говорящее мне об обратном.

[Вам нужен ключ, чтобы открыть эту дверь]

Я достаю со стола ключ и вставляю его в замочную скважину. Я поворачиваю ее, и дверь со щелчком открывается, она громко скрипит, когда я толкаю ее. Внезапно свет факелов вдоль стен начинает освещать путь. Это значит, что она ведет в главную камеру и к боссу этого подземелья. Я иду по тропинке, мысленно готовясь к битве. На форумах об этом месте ничего не было, так что я понятия не имею, во что ввязываюсь.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/59331/1619857>