

Глава 10[Высший боец] Фигаро

(□(□)□)

Глава ПК-клана “Нечистый замок”

[Бронированный титан] Барбарой Бэд Бан.

В Infinite Dendrogram есть два типа сражений между игроками.

Первый - дуэль.

Она проходит на арене, где для обоих игроков есть оговоренные правила, обстоятельства и даже экипировка.

И даже когда HP обнуляется, игрок не умирает, на этом просто заканчивается дуэль - только и всего, такое вот “Великое развлечение”.

Второй тип - ПК.

Напасть на другого игрока за пределами арены и убить его, одарив Пенальти за смерть.

Погибший игрок еще и случайно теряет какие-то деньги или айтемы.

Точно как монстр.

Что выигрывая на арене, что убивая за ее пределами, по сути убыток одинаковый - за исключением randomness.

Следовательно, самое большое отличие между ними - погибнет игрок или нет.

Поэтому существуют те, кто специализируется на дуэлях.

И именно поэтому существуем мы, специализирующиеся на ПК.

Я, глава ПК клана “Нечистый замок”... Барбарой Бэд Бан, просто обожаю заниматься убийством игроков.

И сегодня тоже, вместе с товарищами, мы наслаждаемся этим процессом.

- Уааа! Уваааааа!

Игрок, на вид как ученик младшей школы - и наверное в жизни таковым и является - плача и потрясая экипировкой новичка, вот уже какой раз замахивался мечом.

Но сколько бы он этого не делал - урон 0.

- Гуххаха, что случилось? Если снесешь мне хоть 1 очко, так уж и быть, отпущу!

Вот только это не возможно.

Я - игрок высшего класса, специализирующийся как раз на длительных боях, Бронированный титан.

У меня есть и навык Снижение урона и Ослабление урона, так что новички с их низкими уровнями даже с критом не смогут снять ни единицы моего HP.

Кстати, Снижение урона уменьшает какой-то процент урона, а вот Ослабление урона забирает его определенное число.

Если точнее, то получается 20% и еще 500 очков соответственно, а этот новичок как бы ни старался, больше 500 очков урона нанести не сможет, так что хватило бы и одного Ослабление урона.

- Ууу! Уууууу!

Продолжая атаковать, новичок попытался убежать.

Но я быстрее, и вот пути отступления уже закрыты.

Работенка так себе, но я в любом случае несравнимо быстрее за новичка, да и способности эмбриона есть.

Я не позволю ему даже разлогиниться.

В этой игре чтобы разлогиниться нужно 30 секунд.

И в эти 30 секунд нужно чтобы никто не атаковал игрока, иначе выйти из игры не выйдет.

Вообще-то это для того, чтобы предотвратить преступления, но можно использовать и наоборот.

Но вообще-то ПК - не запрещено, так что это и не преступление.

Кстати, в случае слишком уж надоедливых противников есть еще возможность “суицида”.

Если какое-то время простоять, не шевеля и пальцем и думать об этом, сразу же получишь пенальти.

Взамен, в отличие от случаев с ПК, при суициде теряешь не рандомный дроп, а самый ценный, так что мало кто на такое осмеливается.

Ну, мы то новичкам не дадим убежать, и 30 секунд у них тоже не будет.

Все-равно лучше не затягивать, это скучно.

- Что же, время-а-а-а... вышло-о!

- А...

Я отпустил огромный щит, который до этого держал двумя руками, к новичку, бессмысленно мечещемуся туда-сюда.

Я сейчас - двухметровый гигант, а мой круглый щит около метра в диаметре, и покотившись к новичку, он оставлял за собой след на земле, будто штамп, стремящийся вперед.

А игрок - это его чернила.

Правда, он исчез как только получил свое пенальти.

Но кстати, я вот подумал, не выбери игровой стиль графики, выглядело бы это весьма гротескно.

И о чем только думают те, что выбирают реалистичный вид?

Всякая нежить в таком случае ведь вообще жуть.

- Ии-иххи-хи! Ну вы демон! Бедный малыш!

- Аххахаха, жестяк, сегодня я точно помидоры есть не смогу!

- Тогда на ужин чизбургеры сбацаем? Фарш для котлет - не проблема!

- Боже, пожалей меня... (лол)

Парни из клана разделяли мои взгляды и бросали ироничные фразочки.

Все же играть за плохих парней - весело.

Возможно, так мы выпускаем на волю то, что обычно не показываем.

Насмехающийся сейчас Вечерний Булл, например, в реальности имеет семью, детей, государственный служащий... но то, что происходит сейчас, не имеет отношения к реальности.

“Забудь о реальности и наслаждайся увлекательным ПК”

Это девиз “Нечистого замка”.

Очень весело.

Тем, с кем мы все это вытворяем, наверное совсем не весело, но это нас не интересует.

В игре, где все решает сила, плохой тот, кто слабый.

- Говорят, некоторые из-за травмы после ПК больше не играют...

- Как-то пофиг.

Реально, пофиг.

Убивать и быть убитым - все это часть игры, разве не так?

- Интересно, если вместе с тем пареньком, сколько здесь уже убито, Глава?

- С теми, о которых я позаботился, получается 50.

Мы, вместе с моим “Нечистым замком” раскинули сети на Юг от столицы королевства Альтеа, и убиваем всех, кто проходит по горной дороге Сауда.

Вообще я убиваю только тех, кого мне позволяет убить уровень. Но на этой локации я могу убивать всех.

В том числе и тех, кто отправился нам противостоять, мы с кланом убили их всех.

- Но хорошая работенка нам попалась, а? Просто убивай всех подряд, и кучу денег отвалят.

- Ага.

Работа. Верно, сейчас мы выполняем это как работу.

За пенальти одного игрока - 10 тысяч лир.

Термины - один месяц по игровому времени.

Отличные условия.

К тому же, здесь - охотничьи угодья для новичков, так что водится одна только мелкая рыбешка.

Поработав здесь всего 1 день, я заработал миллион лир.

В японских иенах это 10 миллионов.

Аж смешок вырывается.

Забавно, что мы даже в новостях появились.

Мы перепутали кое-кого с "Парнями с Запада" и раскрыли себя, но даже это оказалось продумано главным злодеем.

- Но вот, в последнее время игроки сюда не рвутся... Боятся таки, эх. А, вчера в таверне слышал, что на Востоке тоже все прохлаждаются.

"Нечистый замок" расположился на Юге, здесь, на горной дороге Сауда, но есть еще три стороны от столицы, где раскинули сети другие кланы.

Что наш, что кланы на Востоке и Западе, все как один совершенно не думают о том, что доставляют кому-то неприятности полностью сосредотачиваются на ПК.

- Но вот на Западе "Улица гоблинов", похоже, получит еще и сверх-прибыль, ага.

- Потому что они и на NPC целятся.

- И не боятся?

- Кто знает...

ПК - не преступление.

Даже в правовой политике Infinite Dendrogram о спорах двух Мастеров ничего не указано.

Но вот убивать NPC - это преступление.

Одно дело, когда это NPC преступник, или это самооборона, или ивент вроде Войны... Но когда убиваешь NPC без какой-либо адекватной причины, то как и любой преступник, ты попадаешь в полицию, или в розыск.

Тогда, пребывая на территории страны, где совершил преступление, не можешь даже пользоваться точками сохранения на ее территории.

В таком случае еще можно уехать в другую страну, но если переборщить - все страны объявят игрока в розыск.

Ну а если такое произойдет - то всё, конец.

Нельзя будет использовать точки сохранения нигде вообще.

Тогда после пенальти игрока отправят “куда-то туда” в не слишком определенное место, а это слишком рискованно.

У компашки “Улицы гоблинов” точка, наверное, находится где-то возле Кардины, но у нас нет интереса убивать NPC.

От этого какое-то нехорошее чувство.

Я когда-то убил NPC-преступника, и от этого сразу какое-то тоскливое чувство появилось, неприятное.

Так что по нашему участку они ходят беспрепятственно.

Ну, они и не боятся особо.

- Все-таки лучше всего не париться и просто заниматься ПК.

- Эт точно... “Улица гоблинов” стрёмные... Вроде и ПК-шники, а чё-то не хочется к ним приближаться.

-

Но как по мне, то чем любители убивать NPC на Западе... куда страшнее Север.

Сети на Севере, в Лесу Ноз - самые стремные.

Ведь орудует там не клан, а один-единственный ПК-шник.

Не знаю его имени.

Он весьма умел в скрывании и своих способностей, и лица.

Я не знаю о нем ничего, кроме...ежедневной рутины.

Да-да, именно рутины.

По видимому, в Infinite Dendrogram он всегда играет в “киллера”.

Ведь есть и такие игроки, которые ненавидят кого-то, или же над кем издеваются, а кто-то хочет отомстить или просто затаил обиду.

Он регулярно принимает заказы на убийства от таких игроков.

Я даже слышал, что он убивал кого-то из “Высших”.

Высшие - лучшие игроки, эмбрионы которых достигли 7-й формы.

Не думаю, кто-либо готов нарываться на драку с такими.

И я тоже, кстати.

Но этот парень, даже получив огромный урон, всё-таки смог повесить на “Высшего” пенальти и отправить его “туда”.

И таким образом получить титул “Убийца Высших”.

Сейчас мы вроде как заодно, но желания встречаться у меня нет.

Не думаю, что проиграл бы, но кажется мне, что характер у него еще хуже, чем у ПК-шников, и даже тех, кто убивает NPC.

Не лезть в такие дела - правильное решение.

- Глава! Новая игрушка пришла□

Пришло оповещение от участника клана.

Мы все поделились на группы по 6 человек и разделили эти группы по области, чтобы в случае поражения одной группы другие успели реорганизоваться.

Благодаря этому, даже если одна группа подвергнется неожиданной атаке и даже будет полностью уничтожена, другие сразу же узнают об этом по их статусам.

Такая стратегия широко распространена и мы уже к ней привыкли.

- Уаа, ничё се, этот лох неплохо экипирован, а!

- Ээ, так он пришел на наши угодья, но не новичок?

- Похоже на то. Но кроме него никого нет.

- Один? Хе, тогда нет проблем. А давайте-ка мы быстренько его атакуем и пригрозим, он отдаст свою экипировку, а потом прикончим?

- Хи-ххи-хи, звучит здорово. Продадим ее, устроим сегодня пир! Ии!

[Участник группы Джордан α погиб]

[Время воскрешения истекло]

[Под действием пенальти за смерть, Джордан α вышел из игры]

А?

- Эй, что ты творишь! Будешь так внезапно умирать я....

[Участник группы Ловард Бельтомальз погиб]

[Время воскрешения истекло]

[Под действием пенальти за смерть, Ловард Бельтомальз вышел из игры]

Еще один соклановец умер во время разговора.

Время воскрешения это период, во время которого предметы и магия все еще имеют эффект. Если на протяжении этого промежутка воскресить погибшего, его удастся спасти от пенальти. Вот только период этот зависит от состояния тела.

У этих двоих отсрочки почти не было.

Насколько же сильно их разнесло за один лишь миг?

Я глянул на соклановцев вокруг, все были белые как стена.

Похоже в той точках где стояли эти двое уже все мертвы.

За эти несколько мгновений, в двух точках было убито 12 наших человек.

Они должны быть в разных местах, но погибли все очень быстро и одновременно.

Может это совместное нападение группы игроков?

Но это невозможно. В каждой группе есть человек с навыками обнаружения врагов.

Как кто-то мог подготовить совместную атаку так, чтобы никто из них не заметил?

Но, если посмотреть с другой стороны.....они обнаружили одного.

- И-игрок! Там игрок Альтер! Я увидел цепь! Она Марло....

[Участник группы Демон Мудо погиб]

[Время воскрешения истекло]

[Под действием пенальти за смерть, Демон Мудо вышел из игры]

Теперь вопли и полное вымирание повторились на третьей точке.

Но один из погибших успел оставить ценную информацию.

Цепь. Игрок, использующий цепь.

И 9 с 10, что это тот самый “лох”, что “неплохо экипирован”.

Он так просто уничтожает наших один за другим, точно не обычный.

И среди известных игроков из Альтер есть один использующий цепь.

Его имя...

- Это что, Фигааароооо?!!! Какого черта здесь творит Высший боец Фигароооооо?!!!!

[Участник группы Могикан X погиб]

[Время воскрешения истекло]

[Под действием пенальти за смерть, Могикан X вышел из игры]

“Высший боец” Фигаро.

“Бесконечная цепь” Фигаро, один из “Большой тройки” королевства Альтер. “Король города дуэлей” и тд. У него много имен, один из сильнейших игроков королевства Альтер и вообще в игре.

Ходят слухи, что он в одиночку покоряет данж созданный богами.

И такой вот парень в нашей долине.

И абсолютно очевидно, к нам отношение у него весьма враждебное.

Ничего странного.

Ведь мы терроризируем игроков этого королевства.

Было логично предвидеть, что кто-то с рейтинга Альтер придет уничтожить нас.

Но насколько я слышал, Фигаро такое поведение не свойственно.

Он занимается исключительно продолжительной зачисткой подземелий и сражениями в Колизее.

Фигаро ведь даже в войне не участвовал.

[Участник группы Юмеиро Горо погиб]

[Время воскрешения истекло]

[Под действием пенальти за смерть, Юмеиро Горо вышел из игры]

....дзинь-дзинь

- !

Пришло оповещение об уничтожении последней, пятой точки, и в тот же момент активировался мой навык "Чувство жажды убийства", предупредив, что я следующая цель.

Я не знаю, с какой стороны ожидать нападение.

Но я смогу справиться с любой атакой, откуда бы она не пришла.

В следующий момент, в меня полетела цепь, напоминающая крюк.

- Астральный страж.

Я сразу же активировал уникальный навык Бронированного титана.

Это сильнейший защитный навык, увеличивает защиту в 5 раз, блокируя при этом возможность перемещаться.

Цепь ударила в щит.

-Хоо!

НР упало.

Моя защита уже больше 15 тысяч, кроме того, 20% и 500 ед. урона аннулируется. Его атака пробила такую стену?

- Гууурраааааааа!

Сумеречный бык, что стоял рядом со мной был моментально размазан.

Не только он. Все, кроме меня были просто уничтожены цепкой, а их остатки исчезали.

Звиняйте, я никого не защищаю, так как не могу двигаться. Вам просто не повезло.

Таким образом, все в области уже были мертвы и оповещения приходить перестали.

Получается уничтожен весь клан..... всех, кроме меня отправили в тот мир, отбывать наказание за смерть.

Я не снимал Астрального стража и продолжал стоять неподвижно.

Двигалась только цепь, что врезалась в меня, нанося относительно небольшой урон, и тот кто запускал эту цепь - Высший боец Фигаро.

Он вышел из горной дороги вслед за своей цепью.

Красивый.

Если он, в отличие от меня не делал себе лицо сам, а использовал настоящее - то он на удивление красивый.

Легкая броня и хакама, поножи и кольца, шляпа с перьями и длинное пальто - выглядел он странно, но благодаря навыку Оценки я понял, что все это очень сильные редкие предметы.

Некоторые настолько редкие, что я даже не мог увидеть их характеристики.

- Вот сволочь, весь одет в MVP* шмот с уникальных боссов.

*MVP - most valuable player (самый ценный игрок), вероятно речь идет о предметах, что достаются игроку, который нанес уникальному босу больше всего урона.

Ведь MVP предметы с уникальных боссов невозможно передать или выбить случайно.....оценить такие вещи могут только сильнейшие...

Но сейчас было нечто, значительно важнее лица или экипировки Фигаро. А именно - неизвестно сколько красных цепей, обмотанных вокруг его обеих рук.

В этой игре есть ограничение на количество оружия, которое можно одновременно экипировать.

Обычно одно, или же, как я со своим щитом, по одному в каждую руку. Также есть ограничение на количество камней и метательное оружие.

Но у него было по три цепи на каждой руке, то-есть он использовал 6 цепей одновременно.

И это не была одна цепь, которая просто выглядела как 6 разных. Каждая из них была знаменитым оружием Багровая цепь тюремщика.

Было совсем незаметно, чтобы Фигаро двигал руками, но цепи вновь бросились на меня.

Это возможно.

Оценка показывает, что у Багровой цепи тюремщика есть навыки Поиска цели и Удлинение.

Какое же простое в использовании оружие.

А так как оно поддается Оценке, я понял, что это не эмбрион.

Это значит, что он действительно экипировал шесть единиц оружия одновременно.

Это же очевидно превышение нормы.....но тут я вспомнил.

Действительно, в ветке развития профессии Боец были пассивки, позволяющие увеличить этот лимит.

Там вроде бы можно было увеличить только до трех, но развив профессию до Высшего бойца вполне возможно, что появилась возможность развить этот навык еще дальше.

Это что, значит что он, не используя эмбриона, за счет одних лишь навыков Высшего бойца и первоклассной экипировки уничтожил всех наших?

- Что-то сегодня мои атаки часто отбивают.

Заговорил Фигаро непонятно о чем.

- Значит ты такой крепкий из-за профессии [Бронированный титан]. Но слишком уж твердый. Наверное используешь особенности эмбриона для защиты?

-

Я не видел необходимости отвечать на его предположения, которые он выкидывал одно за другим.

Можно было бы и сблефовать, но он узнает, если у него есть Оценка истинности, навык типа чувства, что оповещает игрока когда тот слышит вранье. Узнает, что навыки моего эмбриона не связаны с защитой.

- мм, все-таки я убрал уже всех кроме тебя.

То ли у него есть навыки ощущения присутствия, то ли это понял, так как его цепи не реагируют ни на кого кроме меня. Значит он действительно изначально был нацелен на нас, пкшников около столицы.

- Кстати, можно считать тебя лидером всех этих убийц?

- что если я отвечу да?

- Моя цель - свободная дорога в город дуэлей. Если ты обещаешь не трогать горную дорогу, я

ничего не буду делать.

-и ты это говоришь после того, как убил всех наших?

- Ведь по другому мы бы не дошли к переговорам.

Верно.

Мы не осознавали его силы пока он не убил всех. Просто атаковали бы его, не дав и слова сказать. Ведь кто же знал, что Высшие настолько сильнее всего нашего клана?

-

Но насколько он сильнее меня.....мастера эмбриона достигшего шестой формы?

Если я воспользуюсь сильнейшим навыком своего эмбриона.....может получится убить его?

Абсолютно очевидно, что Фигаро, с высшей профессией значительно превосходит меня. Даже учитывая то, что я уже на максимальном 500-ом уровне своей высокой профессии. Но в сражении игроков - не все зависит от уровня и характеристик. Если использовать свою козырную карту и не дать ему атаковать при этом. "Высшая атака" которая уничтожит даже "Высшего".

Уверен, шансы у меня есть.

- Понял. Мы сейчас же уйдем отсюда. Нечистый замок больше не будет здесь охотиться.

Я не врал, сказал свои истинные намерения.

Если уже такой как он появился, лучше нам заканчивать с этим.

Я отступлю.

После того, как убью его.

- У меня есть контракт, желаешь воспользоваться?

Я достал из рюкзака предмет в виде листка бумаги.

Это Контракт, игровой предмет, что используется для заключения договоренностей между игроками.

Нарушившая сторона получает временное ухудшение характеристик, дебаф или же смерть.

- Действительно, давай воспользуемся раз есть возможность.

- Так, я написал. Ну-ка проверь.

Сказав это, я начал приближаться к Фигаро.

5 метров.

4 метра.

3 метра.

2 метра. Зона досягаемости.

Под моими ногами появился магический круг - мой эмбрион, Атлас.

- Тяжесть небес!!

Один из уникальных навыков моего эмбриона - увеличение веса.

Он наносит урон, сильно увеличивая силу гравитации в зоне действия.

Чем ближе цель ко мне, тем больше урона она получает. Таким образом, в зоне 2-ух метров вокруг меня - урон максимальный, гравитация усиливается в 500 раз.

Одновременно, на цель накладывается эффект Обездвиживание. Он даже кончиками пальцев двигать не сможет. Его цепи попытаются автоматически атаковать меня, но под давлением гравитации будут разве-что ползать по земле.

До сих пор, я ни разу не встречал кого-то, кто бы смог преодолеть обездвиживание. Обычных игроков уже бы раздавило, но я имею дело с Высшим, так что и не надеялся.

И теперь козырная карта Атласа.

- Астральный страж.

Я еще раз увеличил свою защиту и...

- Освобождение титана: Атлас!!

Я активировал убийственный навык, который носит имя самого титана.

Преобразование защиты в силу атаки.

Более того, усиление атаки в 10 раз на несколько секунд.

Так, сила атаки превосходит 150000 ед.

Если мне удастся атаковать, он погибнет не зависимо от уровня и характеристик.

И я ударил обездвиженного Фигаро сильнейшим навыком.

Во все стороны полетели куски земли.

Поверхность провалилась и образовался огромный кратер.

Но это меня волновало меньше всего.

Не знаю, сколько предметов возрождения или подмены у него есть. За эти несколько секунд необходимо убить его!

-

И пока я лупил безостановки.....вокруг моей шеи обволоклась цепь.

-?

Посмотрев вниз я понял.

Кратер, в который я лупил. Там не было Фигаро.

Где же он?

И я понял, что цепь от моей шеи ведет к нему.

Она ведет вверх, в небо.

Фигаро был надо мной на высоте около 10 метров.

- Ха?! Что за бред?!

Как он, под усиленной в 500 раз гравитацией подпрыгнул?!!

-а.

И тогда я вспомнил.

Я слышал об этом.

Знал.

“Высший боец” Фигаро в соло зачищает данжи созданные богами.

Есть только одно условие, что позволит творить такую немыслимость.

Это не высокие характеристики.

И не мощное восстановление.

Соппротивление негативным эффектам.

Паралич, Сон, Окаменение, Мгновенная смерть.

Если ты сражаешься сам, и тебя никто не восстановит в случае чего - подвержение этим эффектам гарантированная смерть.

Значит абсолютно очевидно, если он зачищает подземелья в одиночку - он владеет невосприимчивостью к негативным эффектам.

Вероятно это было среди тех характеристик, которые не смогла распознать моя оценка.

У него должно быть есть предметы, что даруют невосприимчивость к обездвиживанию.

- Нет.....это невозможно!

В один момент мне показалось, что я понял, но нет, такого быть не может.

Обездвиживание Тяжестью небес это не обычный эффект.

Это уникальный навык эмбриона высшей категории.

Нельзя так просто аннулировать его эффект.

Я заметил еще одну вещь.

Я думал, он не использует эмбриона.

Но похоже, ошибался.

Он использовал своего эмбриона.....высшего эмбриона, просто я не заметил этого. И благодаря этому смог прыгнуть, игнорируя усиление гравитации....

-

Я посмотрел прямо на Фигаро.

Он висел против света, поэтому выражение лица мне рассмотреть не удалось.

Но по спине прошелся неприятный холодок.

И тогда я все же увидел его выражение.

-

Узкие глаза были широко раскрыты. Он улыбался настолько сильно, что было видно полость рта. И из него выходили нечеловеческие звуки, больше похожие на рык зверя, который не движет ничего кроме жажды убийства.

- Хии?!

Вместе с моим визгом, он вознес обе руки, вокруг которых были обвязаны цепи.

Цепь, обвязанная вокруг моей шеи потянула меня вверх.

Оторвав меня от земли, бросила в небо.

В ушах загул ветер.

Засчет навыка Удлинения, цепь продолжала нестись в небо на большой скорости.

Я перелетел Фигаро, горы, достиг туч и даже их прошиб.

Вскоре, стало нечем дышать.

Я со всех сил пытался вдохнуть воздух, но кислорода не хватало.

Удушье.

В этой игре боль не чувствуется если не включить ее в настройках, но вот с удушьем

разработчики ничего не сделали.

Но мне не следует об этом заботиться.

Ведь грядет кое-что похуже удушья.

Внезапно цепь ринулась вниз.

Поднявшись на огромную высоту, цепь резко изменила вектор движения и начала возвращаться с огромной скоростью.

- Хииииииииииии?!!

Я завопил криком отчаянья.

Неважно, что это просто игра.

Летя вниз на такой высоте, меня охватил первобытный страх смерти.

И неважно, что я не почувствую боли.

Страх смерти в настолько реалистичной игре работал на всю.

Неотвратимая смерть приближалась ко мне на огромной скорости.

А на конечной точке меня ожидала дьявольская улыбка Фигаро.

-

Вместо цепей, он достал другое оружие. Огромный меч, что напоминал бензопилу.

И взмахнул им, когда я приблизился.

С громким гулом работающей бензопилы мое тело.....

□Фатальный урон□

□Группа уничтожена□

□Время воскрешения истекло□

□Пенальти: вход в систему возможен только по истечению 24 часов□

Продолжение следует

<http://tl.rulate.ru/book/6607/122741>