

После того как игроки отсоединились, мы с Ирен пошли обратно в комнату с храмом. Конечно мне было любопытно узнать что внутри храма, но интереснее было посмотреть на всех этих вкусных рептилий ползающих вокруг.

Молли мог немного преувеличить, говоря что там сотни змей, на сколько я могу сказать, около 30 - 40, чего всё равно более чем достаточно. И так как они все выше 100 уровня, это даёт сумасшедшее количество очков, если принять во внимание 50% бонус.

Так как я был василиском, королём всех змей, я был уверен, что смогу спокойно пройти мимо них, но оставлять такое огромное количество желанного опыта не в моём стиле. К тому же ещё была проблема численного превосходства.

Возможно я их король, но если я начну их убивать, они не будут спокойно на это смотреть. Каким бы сильным я ни был, если все эти гигантские змеи нападут одновременно, выжить у меня не получится. Никакие мои навыки или предметы не помогут мне выйти из такой ситуации.

Единственный вариант использовать мозг, а не мускулы. Мне нужно разработать тактику, которая позволит мне кайтить их по одному.

Кайтинг: (Игровой сленг) Кайтинг - это удержание врага, который вас преследует на расстоянии, на котором он не может вас атаковать. Эта тактика часто используется для более безопасных атак врага, используя атаку на большом расстоянии, или для отвлечения врага, пока другие его атакуют.

Эффект выглядит так, как будто вы держите своего врага на конце лёски, как воздушного змея, потому что вы оба двигаетесь в одном направлении, но он не может вас поймать. Это обобщённый термин, который употребляется в любой игре, чья механика это позволяет.

Не только это, нам нужен план, который позволит нам кайтить их по одному и не позволит остальным нам мешать.

- Ирен, нужно, чтобы ты рассказала что ты можешь делать. Какие у тебя есть навыки? (Нико)

“Мне доступны [Инферно] и [Биение маны]... И ещё один навык, который я не могу тебе показать. (Ирен)

- Какого чёрта, Ирен! Какой смысл скрывать это от меня? Разве я не твой обожаемый брат? (Нико)

- Я знаю!!! Прости! Но я не могу послушаться маму. Она сказала, что тебе нельзя знать секреты нашего клана, пока ты не вошёл в него. (Ирен)

« Мама не верит посторонним... Эх, надеюсь брат не будет меня за это ненавидеть» (Ирен)

Ух как раздражает. Придётся справляться с тем, что есть. [Инферно] это атака на небольшом расстоянии. В зависимости от мастерства может захватывать от 5 до 20 метров. Взрыв маны-это навык, похожий на мой огненный шар, но образованный из чистой маны без элементов.

Принимая во внимание всю информацию, мои навыки и окружение, я создавал в голове симуляции, пытаясь выделить тактику с наибольшей вероятностью успеха. Моим первым планом было сделать ограждение из растений, которое бы, как воронка, подпускало их ко мне по одному, как скот на ферме.

План оказался неудачным: я не смогу вырастить растения на этом гранитном полу. Мой следующий план был определённо более жестоким. Этот план заставил меня содрогнуться от осознания своих возможностей в бою.

Я не хвастаюсь, но этот план обеспечит победу без потерь. Затем я провёл несколько часов над бутылкой сплёвывая слюну и яд в максимальном количестве, который потом разбрызгал по коридору, ведущему в комнату со змеями.

Пока я этим занимался, я отправил Ирен принести как можно больше грязи и разложить её в нужных местах вдоль длинного коридора. Мне только осталось вырастить разные ядовитые растения через которые этим змеям придётся продираться.

В общем в этом «коридоре смерти» как мы его назвали, использовалось 30 разных ядовитых растений. Мы также установили несколько ловушек и деревянных колеб вдоль пути, хотя понимали, что от них будет мало толку, но лучше, как говорится, перебдеть.

Когда мы сочли приготовления достаточными, мы вернулись в коридор и заняли позицию. Здесь будет нехилый поток чудовищ.

Поток чудовищ (Двойное значение):

(1) Большая плотная группа чудовищ преследующая одного игрока.

(2) Большая группа чудовищ, которые надвигаются огромным количеством, когда им конца края не видно.

- Ты готова, сестрёнка? (Нико)

- Готова, брат! (Ирен)

Она приготовила новый меч-бастард, который я ей дал. Кажется ей запретили превращаться в дракона, что усложняет процесс. Что до меня, я не собирался скрываться. Я относился к Ирен также, как до этого игроки относились ко мне: раздражался от того, что она скрывает свой настоящий потенциал.

Это меня очень злило, но я понимал, почему Анастасия так поступает. Она не знала может ли мне доверять, может я уйду в другой клан и уничтожу Рокуган. Так как я ещё не прошёл ритуал клана, она меня остерегается.

Я не могу винить её за то, что сделал бы сам на её месте. Когда всё было готово, началось шоу.

- Закрой уши!! (Нико)

[Крик Василиска]

- КИИИИИииииииииии!!!!!! (Нико)

Всё подземелье пошатнулось. Затем послышался звук, который можно описать как «материал для ужастика». Звук был похож на продвижение большого количества змей в нашем направлении, было слышно как работают ловушки и яд на пути.

Это был действительно звук из ночного кошмара, от него стынет кровь в жилах, от него и взрослый мужчина обмочил бы свои штаны. Мы ждали 1 минуту, 2 минуты, 3 Звук продолжал приближаться. Пот тёк струйкой по моему носу от напряжённого ожидания того, что приближается.

Когда я почувствовал, что они уже очень близко, я превратился в василиска. Через несколько минут первая змея появилась во всей своей красе. Ну, на самом деле она была вся изранена, едва жива, так что я избавил её от страданий, перекусив ей шею, я тряс её тело, как собака игрушку.

Они может и гигантские змеи, но я всё равно в 3 - 4 раза больше. Одну за другой я продолжал их разрывать, Ирен помогала рассылая инферно по коридору. Некоторые из них довольно хорошо сражались, и всё же гибли одна за другой.

Потеряв большинство своих ОЗ от яда, эти змеи уровня 100+ были лёгкой добычей. То, что могло быть невозможным сражением, стало кровавой резнёй. Теперь их можно назвать лёгкой наживой.

Наши с Ирен уровни росли как сумасшедшие, мы были опьянены расправой, когда случилось что-то очень странное. Из коридора донёсся крик. После этого змей больше не было. Что случилось? Там был глава змей, которого мы не увидели?

На наши вопросы быстро нашлись ответы: рядом с нами, там, где до этого ничего не было, появилась сияющая дверь. Из света медленно появился силуэт расплывчатой фигуры с красными глазами. Его тело было полностью чёрным, что мешало нам определить по виду что это такое.

[Идентифицировать]" (Нико)

Чудовище (Какарото)

Вид: Эгрегор (Смотритель подземелья) Уровень: 442

РАНГ ЧУДОВИЩ: Высокий Редкость: Очень редкий

Информация об эгрегорах в моей базе данных:

Эгрегор - это оккультная концепция представляющая «мыслеформу» или «коллективный разум», созданная ими автономная сверхъестественная сущность, влияющая на мысли группы людей.

Я медленно повернул голову к Ирен и прошептал:

- Сестрёнка. Сглотнул*... Думаю нам крышка... Нет, подожди! Я не собираюсь сдаваться без боя! Получай, подонок! [Ужасающие Глаза]" (Нико)

Я стал в боевую стойку рядом с Ирен и мы объединились против надвигающейся гибели, когда тёмная фигура вместо того, чтобы убить нас, заговорила.

- Вы... чудовища. Почему вы убиваете моих детей? (Какарото)

Быстро соображая какой ответ отведёт от меня смерть, я выдал то, что может ответить только чудовище. Положив хвост на плечо Ирен жестом поддержки, я использовал все свои актёрские умения.

- Чтобы стать сильнее... Чтобы убить больше людей... Устроить на земле апокалипсис. Ррр-р-ррр* (Нико) Как по мне, так сыграл идеально.

Видимо размышляя над моими словами, тёмная фигура несколько секунд стояла молча.

- Почему тогда не убиваешь людей? (Какарото)

Хороший вопрос, но для него у меня уже готов идеальный ответ.

- Чтобы стать драконом, каких ещё не было, мне нужно охотиться на свой вид. (Нико)

Ещё несколько секунд молчания, затем Какарото махнул рукой и открыл ещё один портал залитый светом.

- Иди... Если ты достоин - ты получишь силу. Если нет - найдёшь смерть. Это не предложение, это приказ. (Какарото)

В положении между молотом и наковальней, Ирен и я неохотно прошли сквозь проход и оказались в самой глубокой части подземелья.

+++

СТАТУС:

ПРОФИЛЬ

ИМЯ: Нико УРОВЕНЬ: 189

ПОЛ: Мужской ДЕНЬГИ: 445з 37с 22м

РАСА: Громовой Василиск (Редкий вариант)

РАНГ ЧУДОВИЩ: Средне высокий

ЗДОРОВЬЕ: 4800 ВЫНОСЛИВОСТЬ: 600 МАНА: 6190

СИЛА: 1335 (М)РАЗУМ: 504 (+100)

СКОРОСТЬ: 22 ЛОВКОСТЬ: 18

(Н)ЖИЗНЕННЫЕ СИЛЫ: 415 (+50) ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ: 40 (+40)

УДАЧА: 19 (+40) ПРОВОРСТВО: 19

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 125 (+50) (S)ИНСТИНКТ: 45

ОЧКИ МАСТЕРСТВА: 480

РЕПУТАЦИЯ: -1700 (Большей частью злой)

КЛАСС: -----

ЗВАНИЯ:

☐ Магистр Стихий

☐ Король пруда

☐ Ядовитый Лорд

☐ Магнат

ПАССИВНЫЕ НАВЫКИ:

Амфибия (E)

Яд Obscuro (B)

Сопrotивляемость к ядам (A)

Нейротоксин Гадюки (A)

АКТИВНЫЕ НАВЫКИ:

Крик Василиска (D)

Смертельное дыхание ©

Смертельный Взгляд (S)

Прикосновение Садовника (B)

Удар молнии (E)

Разряд молнии (E)

Свечение (E)

Ядовитый плевок (D)

Печальные щенячьи глаза (B)

Хвост-хлыст (B)

Ужасающие Глаза (B)

Адские ползучие растения (D)

Укус Гадюки ©

МИСТИЧЕСКАЯ БИБЛИОТЕКА:

Магический Огненный Шар

<http://tl.rulate.ru/book/684/17000>