

Смерть Хертз Рухр. Шуина

После выстрела Шэянь не без помощи отдачи перекатился назад. Затем он напрягся и, вытащив копье, отбросил его в сторону. Из его живота фонтанировала кровь, но он быстро порвал свою одежду и обмотал рану.

Под эффектами кровотечения и отравления ОЖ Шэяня быстро утекали. Однако его внимание было сосредоточено на жалком Хертз Рухре, который сейчас страдальчески ржал. Он зловеще улыбнулся и вытащил мерцающую чашу из нержавеющей стали. Сделав из нее глоток, он восстановил 25 ОЖ. Затем он подождал до тех пор, пока его состояние не стабилизируется, и в конечном счете у него насчитывалось еще 60 ОЖ. Учитывая его превосходящие 15 очков защиты, его выживаемость в сравнении с другими участниками действительно была выдающейся.

Рухр, с другой стороны, был в гораздо более печальном состоянии. Мало того, что ему оторвало переднюю левую ногу, так еще и «ядовитая» свинцовая пуля застряла в его теле. У него не осталось даже оружия, поэтому можно сказать, что ситуация полностью перевернулась. Тем не менее, природа этого существа по-прежнему была злобной и неукротимой. Восстановившись от болезненного шока, кентавр, не поднимаясь с земли, начал размахивать руками и гневно реветь. Он даже подбирал камни и бросал их в Шэяня. Такие атаки могли представлять угрозу для бойцов дальнего боя вроде Диаза. Но для Шэяня с его «выносливостью» такие щекочущие атаки снимали по 1 очку урона.

Получив абсолютное превосходство, Шэянь облегченно вздохнул. Он не просто так выставил себя приманкой, чтобы затем воспользоваться Амбицией. Шэянь не освоил даже дальний бой 1-го уровня, так что одному только богу известно какая у него точность. К тому же он с самого начала не имел таланта к стрельбе, а у Амбиции была перезарядка длительностью с целую минуту. Поэтому стоило ему промахнуться по противнику, как в следующий раз тот будет на чеку. Важнее всего была особая способность мушкета, предоставляющая 50% бонус к взрывному выстрелу, которая в случае промаха будет потрачена в пустую!

На самом деле Шэянь и сам хотел бы убивать противников издалека, а затем сдувать со ствола пушки вздымающийся дым, пока его плащ развеивается на ветру. После этого он мог бы уверенно подходить к своей жертве и забирать добычу. Тем не менее жестокая реальность заключалась в том, что врожденной способностью Шэяня оказалась выносливость, а его способности к дальнему бою пропали в тот же миг. Поэтому ему оставалось использовать Амбицию только в качестве оружия ближнего боя... Вот, например, если дать Диазу в руки такое пугающее оружие, как Амбиция, то он сможет выжать из этой пушки в два раза больший потенциал!

Не мечите бисер перед свиньями. Если ты что-то имеешь, это не значит, что оно должно быть твоим.

Столкнувшись с Хертз Рухром, который потерял уже 80% своей маневренности, Шэяню было относительно просто провести атаку. Он строго следовал полученной информации, позиционируя себя только с боку кентавра. Как только появится возможность, он осторожно рубанет по кентавру. Когда минутная перезарядка Амбиции закончится, он пальнет еще раз. Хотя это будет не взрывной выстрел, добрые 140 очков урона — это все равно чертовски много.

Тремя минутами позже храбрый кентавр Хертз Рухр наконец безжизненно распластался в

луже собственной крови. Он умирал переполненный обиды. В своей последней попытке он попытался активировать колдовство Кровавый Обряд и еще раз атаковать, но Шэянь уже был к этому готов. Как только Шэянь увидел произнесение заклинания, он сразу же бросился вперед и рубанул по рту кентавра, нанеся, к своему удивлению, взрывной удар. Несмотря на то, что после этого его отбросили в сторону, попутно ломая два ребра, он все же смог выдержать эту атаку. Но вслед за этим последние надежды Хертз Рухра на выживание были полностью уничтожены...

Убив могучего кентавра, Шэянь получил из отпечатка кошмара плохие новости:

«Ваша репутация среди всех кентавров упала на 300 очков!»

«Рейтинг враждебности кентавров по отношению к вам был увеличен на 2 очка.»

Заметка: Рейтинг Враждебности работает таким образом: Допустим Шэянь и Диаз стоят вместе, и Диаз стреляет в кентавра, после чего кентавр, естественно, погонится за Диазом. Однако, если рейтинг враждебности Шэяня будет выше, то кентавр при виде Шэяня незамедлительно меняет цель и нападет на него. И даже если Диаз будет свободно стрелять и резать противника в спину, кентавр все равно будет его игнорировать.

(П.П. Проще говоря, кентавры теперь будут перманентно агрится на Шэяня вне зависимости от других противников, если только чей-то рейтинг враждебности не превысит рейтинг Шэяня. По сути, для танка в составе группы такое свойство скорее плюс, чем минус.)

Подбирая упавший с Хертз Рухра ключ, Шэянь не мог скрыть своего разочарования. Этот засранец «дропнул» всего лишь темно-синий ключ, что шло в разрез с ожиданиями Шэяня, который намеревался получить черный ключ. Он, конечно, не мог винить в этом Рухра, но его ожидания были слишком велики. Шанс получения черного ключа с малого босса действительно существует, есть даже еще меньший шанс получить серебряное сюжетное оружие\экипировку низкого ранга. Но все упиралось в вероятность. Разумеется, Шэянь не может вечно уповать на свою удачу и ждать, пока ему все предоставят на блюде.

В данный момент Шэянь не мог тратить время на осмотр содержания ключа. Время превыше всего. Возможно, другие кентавры заметили движение в этом районе, а он мог этого не знать. Поэтому главным его приоритетом было восстановление очков жизни. Смотря на жалкое тело Рухра и его свирепое предсмертное выражение лица, сердце Шэяня вздрогнуло. Он быстро призвал домового эльфа, а затем смочил его ноги кровью и отправил его убежать, тем самым создавая видимость того, что преступник сбежал.

В тоже время Шэянь осматривал свое окружение, перетаскивая труп Рухра к большому дереву. Ветви этого дерева представляли собой густой и плотный навес. Шэянь взобрался по нему, не переставая себя лечить. Он простенько омыл свои раны и зашил их. Это, конечно, не сравнить с мгновенными эффектами медикаментов, но повысить регенерацию ОЖ на 10% все же можно было. Вслед за этим Шэянь съел несколько конфет «Берти Боттс». К счастью, ему не попались отвратные конфеты со вкусом слизи, так что в конечном счете он восстановил 15% ОЖ.

Где-то 50 минут спустя ОЖ Шэяня достигли 150 очков. Со стороны далекого поля доносились отдаленные звуки галопа еще одного кентавра. При виде трупа Рухра кентавр был поражен и затем тут же ринулся вперед, нашептывая заклинание. Вокруг его рук появились сияющие черным пятна — казалось, что кентавр хотел вылечить Рухра колдовством.

Шэянь посмотрел на него сверху и активировал способность проницательность. Он обнаружил, что кентавр был самым обыкновенным и никак не мог сравниться с Рухром. У него даже не

было ни одной особой индивидуальной способности, а ОЖ достигали только 800+. Шэянь дерзко прыгнул вниз и оседлал невезучего кентавра. Подняв Разделочный Костяной Топор, он начал кромсать и рубить бедное парнокопытное.

У этого обычного кентавра не было техник, основанных на владении копьем, как у Рухра. Из-за внезапного нападения он никак не мог проявить свои навыки стрельбы. А его скорость вообще не стоит упоминать. Он в ужасе заржал и отскочил в сторону, отчаянно пытаясь стряхнуть Шэяня. Тем не менее Шэянь крепко обвился рукой вокруг его шеи, а затем безжалостно пальнул из Амбиции прямо в голову кентавра.

В этот раз выстрел не содержал в себе бонуса от Готовности. Однако, вонзившаяся в голову пуля, взрывной урон все равно нанесла! Все благодаря тому, что Шэянь использовал мушкет, как оружие ближнего боя, что сводит на нет необходимость в точности и даже повышает шансы нанесения взрывного выстрела. Выстрел пробил голову кентавра! В отличии от настоящего мира такого выстрела было недостаточно для того, чтобы прикончить цель, но его все же хватало, чтобы нейтрализовать кентавра и довести его до состояния близкого к смерти! Из неистово покачивающиеся головы послышался жалобный стон, в последствии сменившийся ревом. Шэянь воспользовался моментом и яростно атаковал ноги кентавра. Через 3 минуты бедный кентавр все-таки поддался нападению Шэяня.

Подобрав ключ мертвого кентавра, Шэянь вновь повторил свои действия. Он продолжал прятаться на дереве, притаившись в засаде, в результате чего ему в общей сложности удалось прикончить 5 кентавров. Ему повезло в том, что голоса кентавров были довольно слабыми, и их крики разносились не очень далеко. Кроме того, домовый эльф помогал ему маскировать запах крови, благодаря чему кентавры к Шэяню стекались слабым ручейком, а не бушующим потоком.

За исключением Хертз Рухра, остальные кентавры были обыкновенными. Их сила была посредственной, но и награды с них толковой не было. Шэянь даже почти исчерпал все конфеты «Берти Боттс». У него еще оставался батончик «Марс» и шоколадная лягушка, так что он еще не истратил все свои козырные карты.

Нападая из засады, Шэяня охватила легкая паника. Пока он добивал кентавра, у которого оставалось совсем не много ОЖ, с другой стороны подбежал еще один. К счастью, Шэянь приберег способность мушкета Ром и Песни, благодаря которой и прикончил раненого кентавра. В противном случае ему пришлось бы столкнуться с опасной ситуацией 1 против 2. Если бы так и было, он со своими 30 очкам ОЖ не посмел бы здесь остаться.

Могло показаться, что охотиться на кентавров не так уж трудно, но другие явно с этим не справились бы. Потому что кентавры искусны как в ближнем, так и в дальнем бою, да и ОЖ у них не то чтобы совсем мало, поэтому для сражения в одиночку необходимы два условия. Первое — необходимо иметь приличные способности к сопротивлению. Хилые участники вроде стрелков и магов уже от одной стрелы или копья будут одной ногой в могиле. Второе — необходимо иметь внушительную силу или способности. В противном случае кентавр сможет легко сбежать. Кроме того, важно заканчивать бой как можно быстрее, чтобы предотвратить неловкую ситуацию 1 против 2.

Условия кажутся крайне простыми, но для большинства участников разница была, как между небом и землей! В царстве, где поощряется сотрудничество в группе, появление такого отступника, как Шэянь, практически невозможно.

<http://tl.rulate.ru/book/690/112008>