

Вторая Сага

Глава 44: Поединок Смерти

Перевод: kedaxx

- Я серьезно начал задаваться вопросом, были ли эти статистические показатели созданы для всех в этом мире, или же только специально для меня.

Когда Гидра бежал вдоль переулков между хижинами, он видел как нескончаемая вереница скелетов гналась позади него. Хотя своими глазами он их не видел, но внутри себя он чувствовал, что бесчисленное количество зомби тоже гоняться по его следу.

Разумеется, догнать Гидру было невозможно до тех пор, пока он сам не решился бы идти в обратном направлении, то скорей всего ему так бы никогда и не довелось увидеть этих медленно передвигающихся монстров.

Единственным неприятностью было то, что скелеты смогли обнаружить его и теперь он никак не мог от них избавиться. У него не было возможности выйти им навстречу и выкрикнуть: «Давайте сражаться на смерть!» и ринуться в бой. Разрешить вопрос таким образом было просто невозможно. Позвать кого-либо на помощь тоже не представлялось возможным, и если бы он постарался выпустить заключенных, то ему бы пришлось открывать дверь каждой камеры индивидуально, на что тоже требовалось время. И не только это, Гидра также не располагал информацией и не знал, сработает ли ключ, сделанный им, и сможет ли он открыть каждую дверь.

Теперь он был на дне своей удачи и ему совсем перехотелось жаловаться или ворчать. В конце концов, самое худшее что могло произойти с ним сейчас – это смерть. Которая, кстати, тоже была неизбежна; рано или поздно он все равно должен будет умереть от отравления.

Он бежал уже довольно долгое время и его таймер Скрытности скоро должен был подойти к концу, но если бы монстры уже видели его, то он бы уже просто не смог бы скрыться от них. Это работало что-то навряде бесконечного детектора, если хоть один раз монстры замечали тебя, то с этого момента они уже преследовали тебя до бесконечности или до тех пор, пока ты не покидал границу региона или подземелья.

Для Гидры это не было решением проблемы. Конечно, он мог уйти, но в конечном итоге ему снова бы пришлось возвращаться обратно. А тогда ему пришлось бы еще труднее пробивать себе дорогу через вход, чем быть телепортированным в камеру, как сейчас. По крайней мере,

если он умрет, то после перерождения он снова окажется в камере вместе с Кляйном, где надо будет начинать все сначала. Искусственный Интеллект (AI) возможно был и умен, но как только пользователь 'умирал', то смерть пользователя регистрировалось как настоящая, до тех пор, пока они снова не подвергались аггро.

[пп: Аггро, агро (англ. aggro) – это термин, используемый в онлайн играх, измеряющий количество внимания (агрессии) монстра (моба) по отношению к игрокам. На том игроке, у кого аггро больше, и будет сфокусирован монстр.

NPC – не игровой персонаж.]

Но с боссами монстрами или NPC'ами которые обладали более высоким интеллектом, например такими как Кургал или Ирина, дела обстояли иначе. Они знали, что Гидра мог возрождаться, и если сражение должно было произойти еще раз, то Ирина и Кургал помнили, что у них были прошлые обиды друг против друга.

Но обычные монстры, обладающие низкими уровнями, такие как эти скелеты не могли помнить о Гидре после его смерти. Таким образом он был просто вынужден умереть и попробовать все с начала. Причина, по которой он думал об этом, состоял в том, что он уже нашел выход и пробежал почти по всей площади во время преследования. Единственной основной проблемой было обнаружение Древнего Теневого Ядра или же двух гигантских минотавров, охраняющих вход/выход города Ёрулы.

Единственный возможный способ для Гидры попасть на территорию боссов, было использование Скрытности, оставаясь не замеченным. Если он пойдет в открытую, то это будет то же самое, что предложить боссу и тысяче его приверженцам съесть его душу в качестве завтрака.

'Ургх, я не знаю, что мне делать!'

Это случилось именно тогда, когда Гидра в первый раз проходил мимо 'Броска Спасения'. При виде него у него возникла одна мысль.

'Скорей всего перебить в одиночку их будет невозможно, поэтому я должен справиться с ними на тропе.'

Цепочка мыслей действительно была логичной, и тем не менее это опять же не решало его проблемы. Чтобы он не предпринимал, в конечной итоге его ожидала смерть. Поэтому почему бы не попытаться повысить свой уровень прежде, чем умереть? И тогда он решил бежать прямо в сторону тропинки.

К этому часу все заключенные уже могли сказать, что снаружи что-то происходило, потому что они чувствовали массовое землетрясение, вызванное перемещением армии скелетов.

Несмотря на то, что они были только костями, они все еще были оснащены доспехами. Было не трудно представить, что несколько тысяч металлических доспехов по-прежнему будут весить невероятно много. В то время как непосредственно находившееся под землей заключенные могли более четко ощущать вибрации земли.

- Хей! Посмотрите вон туда!

- Боже мой! Да за этим парнем гонится целая армия!

- Он что - идиот?! Да он же мчится прямо на встречу своей смерти!

- Нет! Не совсем так. Таким образом он может справиться с ними небольшими группами!

Пока заключенные переговаривались через металлические решетки они видели, как Гидра наконец то добежал до своего конечного пути. К счастью, край был в виде круга, и при необходимости он мог бежать по нему, чтобы перемещаться. Когда армия скелетов приблизилась, и лучники выстроились на внешней стороне кратера, армия двинулась вперед по тропе.

Была одна вещь, о которой Гидра никогда не думал, и это было то, что он не знал, выдержит ли тропинка вес целой армии скелетов. И если она не выдержит, то он может винить в этом только свой показатель 'Проклятья', потому что тоже упадет вниз на встречу своей смерти.

К счастью, лучники, похоже, были недостаточно опытными, потому что выпущенные в него стрелы долетев до полпути, разделяющее их от Гидры, сразу падали вниз так и не долетев до своей цели. По всему было видно, что им не хватало интеллекта переместить лучников таким образом, чтобы стрелы попадали в цель. Скелеты тоже были не пригодны для выполнения сложных тактических маневров. Лучники стреляли издалека, а воины ближнего боя просто приближались достаточно близко, чтобы начать сражение. Это и был единственный алгоритм, которому они следовали со своим уровнем интеллекта.

Гидра еще не знал об этом, но так как смерть уже была на задворках, то у него не оставалось другого выхода, кроме как сражаясь уменьшить их численность. Его экипировка могла выдержать почти до 50 уровня, но на данном этапе продолжительность умирания была намного хуже, потому что срок службы экипировки был низким и вероятность его уничтожения повысилась. Поэтому Гидра должен был сражаться и по возможности подобрал весь лут, продолжить сражение.

Армия, дойдя до тропинки перестала бежать и продолжала передвигаться медленнее. Возможно, они были глупыми скелетами, но они не были настолько глупы, чтобы сломя голову мчаться по тропинке и толкая друг друга на гибель, таким образом уменьшить тяжесть ноши Гидре. Он надеялся, что они это сделают, но по крайней мере, их замедление дало Гидре время подготовить свои заклинания.

Когда он быстро активировал Теневой Клинок и написав идеальную руну, применил его к своему мечу, то сразу же после этого появилось бонусное меню на 200%.

- Итак, я еще не пробовал это заклинание на практике и не уверен будет ли оно эффективным против нежитей, но другого выхода у меня нет!

Громко разговаривая сам с собой, Гидра одновременно активировал еще одну магию. После чего несколько десятков рун появились в разряженном воздухе прямо перед Гидрой. Он был слегка удивлен, так как рун было очень много, и они оказались намного сложнее, чем он предполагал с самого начала. Из-за того, что руны были сложными и времени было в обрез, то все что мог Гидра это только ускорить процесс написания и быстро применить заклинание. Когда зажегся свет, сигнализирующий о том, что магическая последовательность была закончена, Гидра выкрикнул.

- 'Теневой Дождь!'

Теневой Дождь □□□ (Основной Навык)

Навык, призывающий дождь из теневых капель. Во время дождя враг, находящийся в радиусе действия, подвергнется постепенному захвату тенями. Если тени полностью овладеют пользователем или монстром, то владелец может использовать эту цель в радиусе действия Теневого Дождя, в качестве своей боевой единицы.

Но по окончании эффекта захваченная боевая единица погибнет.

Мана: 3 за секунду

Теневой Дождь [] [] (Основной Навык) активирован!

Монстры, находящиеся в радиусе действия эффекта подвергнутся медленному захвату тенями и на их действия будет наложено ограничение.

Текущий эффект:

Статистические показатели снижены на 1%

Захваченных монстров - 0.

- Ну что ж, приступим!

Когда Гидра выкрикнул слова заклинания, магия изверглась из рун и на небе образовалась огромная черная дыра. Это было похоже на огромный черный бассейн, перевернутый вверх дном, из которого непрерывно вниз на монстров капала вода. Когда капли соприкасались с костями монстров, они начали превращаться в паутину и разрастаться дальше. Капли тени были меньше обычных дождевых капель и не все из них могли удержаться на поверхности костей. Но эффект был на лицо, к тому же сила его увеличивалась с каждой секундой. Несмотря на то, что у Гидры был небольшой запас маны, этого все-таки должно было хватить, чтобы одержать по крайней мере несколько из монстров.

Средний уровень скелетов был примерно около 30, а зомби - 10. Хотя это были монстры низких уровней, и тем не менее не многие бы отважились сражаться против пару тысячи скелетов и зомби. Каким бы сильным не был пользователь, в конечном итоге он обладал ограниченным количеством ХП и МП. Поскольку зелье стоило очень больших денег, то такой человек как Гидра, пытавшийся заработать деньги вместо того, чтобы тратить, ни за что не стал бы покупать столь дорогие предметы.

Такое могло оказаться возможным позже, когда золото будет намного легче достать, но в настоящее время он все еще находится на более низких уровнях игры.

Одно зелье ХП стоило 1 золотую монету и это было всего лишь зелье новичка, которое восстанавливало всего лишь 50 ХП! Это приравнивалось к 1 уровню и если Гидра хотел полностью исцелить себя, то ему бы потребовалось 30 таких зелий! И 30 золотых монет – это было даже еще больше, чем он вообще имел на данный момент.

Морально Гидра был готов.

'Как бы там ни было, но я собираюсь достичь по меньшей мере 2 уровня, чтобы оправдать такой риск!'

Наконец то массивная армия, промокшая до нитки от черных капель прибыла на место. Несмотря на то, что они все были мокрые, процент не повысился даже до 2, и Гидра не очень то надеялся на это, потому что это был навык, применяя который требовался длительный период времени. Если бы этот навык мог уничтожить целую армию за считанные минуты, то в таком случае Гидра просто бы повысил свои статистические показатели Мудрости и разговаривать все время везде при помощи Теневого Дождя. Поэтому это было очень даже справедливо, что это требовало довольно долгого времени.

Проблема заключалась в том, что Гидра не был уверен, что произойдет в первую очередь:

Заклинание работает, и монстры станут одержимыми

Он умрет от руки монстров

Он умрет от отравления

Сейчас начиналось сражение 1 vs. 1000, и несмотря на то, что Гидра знал, что его смерть была неизбежна, он просто хотел избавиться от всего того стресса, который накопился у него за последнее время. Что могло быть лучше, чем 1000 целей, которые были легко раздавливаемыми в 1 vs 1 ситуациях. Естественно было невозможно победить целую армию, но в данный момент Гидра думал только о том, чтобы заработать как можно больше опыта и лута!

[пп: vs. (versus) – против; например, Динамо vs. Спартак/Динамо против Спартака.]

<http://tl.rulate.ru/book/7949/366154>