

Глава 5. Возвращение на охоту

Несколько минут спустя ... - Читерский лес - точка зрения Джойда ...

Системное уведомление:

Читерский лес приветствует Вас с распростертыми объятиями, старый охотник.

+ 20% движения, в то время как в инстанционной зоне - Чиллинг-Форест.

О, неужели этот лес, действительно, помнит меня? Я польщен. Видите ли, хотя я понятия не имел о существовании города, окружающий лес мне знаком. Видимо, по этой причине, я столько всего знаю о хрюках, похоже, я был здесь когда-то раньше.

Я тихо скрылся в кустах, и издал легкое хрюканье, тем временем мои косы энергично задрожали в руках. Я успокоился и чуть прикрыл глаза ... В этот момент я попытался вспомнить, как я делал это раньше? Ах, вот как ... Я вспомнил ... Надо сосредоточиться на звуках и цветах вокруг меня, на земле и камнях, ощутить небо и дуновение холодного ветра ...

Системное уведомление:

Ваше понимание позволило Вашей Душе Хаоса вернуть себе прежнюю власть. Вы восстановили навык Живая аура.

Живая Аура - это навык, который позволяет своему пользователю подключаться к окружающему миру и ощущать все формы жизни в радиусе ста метров.

"Хаос и Жизнь - одно и то же. Отделить одно от другого - это безумное поручение. Нужно понимать, что они, как два индивидуума, навсегда объединены в большое целое". Я вспомнил откуда эта фраза. Она из Учения Рейна, ч. 1 - 3.

Поскольку этот навык только усиливается вместе с Душой Хаоса, он был установлен на максимум и не может быть улучшен без поглощения или изучения другого навыка такого же типа.

Учения Рейна? Я не помню, чтобы сам писал эту книгу. Возможно, ее написал один из моих бывших последователей. Скорее всего эти записи сделал кто-то, кому я рассказывал об этом раньше, потому что я помню многие фразы, с помощью которых я впервые научил эскадрилью солдат правильной охоте. Подумать только, тогда я был одним из этих молодых эльфийских мужчин, и это было очень неплохо. Подождите, так это означает, что любой, кто открывает эту способность, может читать мои слова?..

Постепенно я вышел из оцепенения и открыл глаза. Теперь мир вокруг меня превратился из серого и мрачного в красочный и заиграл яркими цветами. Невдалеке, примерно в пятидесяти метрах от меня показался кабан, он остановился, чтобы попить из воды из маленького пруда.

Я стал осторожно приближаться к кабану. Спрятавшись за ближайшим к кабану кустом, я прыгаю вперед, но не с двойным клыком, от которого кабан наверняка может увернуться, поставив меня в неблагоприятное положение. Вместо этого я использую другое оружие. Безусловно, мне надо быть предельно внимательным. Кроме того, нужно успеть вовремя зарядить свое оружие и при этом не потерять равновесие. Я атакую зверя! Кабан громко визжит от боли, несколько его ребер сломаны в тот момент, когда мой кулак и коса врезаются в его плоть.

КРИТИЧЕСКИЙ УДАР!

У дикого кабана (lvl12) началось кровотечение.

Я широко улыбаюсь, наблюдая, как исчезает половина запаса его здоровья, и оно становится красным. Нормальное здоровье окрашено в зеленый цвет, а красное здоровье означает, что уровень здоровья подходит к критической точке. Улыбка не сходит с моего лица, я вырываю свои косы, вызывая еще большее кровотечение. Кабан вздрагивает и пытается поднять свою ногу, но я быстро прыгаю на него и загоняю косу глубоко в его пасть.

Системное уведомление:

"Игра закончилась".

Еще один критический момент, на этот раз смертельный, и кабан стремительно падает на землю. Я отделяю голову кабана и отбрасываю ее в сторону. Не имея надлежащих навыков для ее применения, я совершенно не нуждаюсь в ней. Игроки более низкого уровня могут забрать ее и продать, в том случае, если они отчаянно нуждаются в деньгах, но я, конечно же, не вписываюсь в эту категорию...

После всего я подхожу к ближайшему дереву и отрываю длинную ветку, с помощью клинка я делаю ее максимально острой. После этого я поднимаю тушу кабана и быстро надеваю ее на острую ветку.

Затем с помощью ножа и веревки я делаю так называемый прицеп. Для этого достаточно обвязать веревкой верхнюю часть каждой из ног убитого кабана. Аналогичный прицеп я делаю чуть выше колена, и сразу после этого соединяю оба прицепа между собой. Затем с помощью ножа делаю неглубокий прямой разрез, после которого можно аккуратно снимать с кабана шкуру.

Затем я использую свой трейлер, чтобы освободить тушу от кожи. Я придерживаю края шкуры руками и аккуратно сдираю ее с тела кабана, после чего тщательно очищаю ее, так как мне нужно, чтобы она была самого лучшего качества.

Весь этот процесс я повторяю до тех пор, пока вся шкура не будет отделена от тела животного. Затем я кладу тушу кабана на землю и внимательно осматриваю шкуру, выбирая только самые большие, красивые куски.

Системное уведомление:

Благодаря Вашей аккуратной и кропотливой работе получена высококачественная кожа кабана.

Значение Вашего навыка выживания увеличилось на 10%.

Успех! Хотя 10% - это, конечно, маловато за битву с кабаном... Опять же, вероятно, это все из-за Души Хаоса и ее способности к запоминанию мне кажется, что мои предыдущие навыки, которые были на Рейн, увеличивались значительно быстрее...

Затем я беру в руки нож для шпиля. С его помощью нужно сделать надрезы в виде колец вокруг ног кабанов. Эти надрезы должны быть до такой степени глубокими, чтобы кости стали максимально видны. Я проделываю все эти нехитрые манипуляции, а затем аккуратно выворачиваю сустав, быстро отделяя ногу от остальной части тела, после этого я отрубаю ногу.

Аналогичные действия я провожу с каждой ногой убитого животного.

Вы приобрели четыре приманки для диких кабанов – они превращены в двенадцать кусков кабаньего мяса высокого качества.

Значение Вашего навыка выживания увеличилось еще на 5%.

Тем временем все части тела животного отделены. В игре они выглядят, как предметы инвентаря, это вам скажет любой игрок, которому приходилось хоть раз расчленять тушу животного.

"Хе-хе ... " Я хихикаю про себя, вспоминая определенную тему прошлой бета-версии, где какой-то неправильно расчленил тушу зверя и, соответственно, сделал ошибку в игре. По этой причине разбился весь сервер. Надеюсь, Аврелий сумел это исправить.

Стараясь как можно аккуратнее отрезать мясо с задней части туши кабана, я переворачиваю его на брюхо и разделяю на куски, в итоге у меня получается тридцать пять кусков. Надо сказать, что разница между использованием навыка и простым убийством как раз и состоит в том, чтобы суметь грамотно разделить тушу. Итак, в результате передо мной лежало тридцать пять кусков высококачественного кабаньего мяса. По правилам игры считалось, что я получил тридцать пять предметов. Кстати, учитывая мои предыдущие навыки, я мог сказать, что это не так много.

Опять же, я помню, как когда-то мне удалось добыть только четыре куска мяса, все они были низкого качества. Это было в то время, когда я впервые начал игру.

Я еще раз осматриваю куски мяса, чтобы убедиться, что вынул из него все кости.

Вы приобрели тридцать пять кусков мяса и пятнадцать костей дикого кабана (высокое качество).

Значение Вашего навыка выживания увеличилось на 5%.

Теперь я был полностью удовлетворен результатами своей работы. Присвистнув от удовольствия, я выкопал в земле яму, сложил в нее остатки туши и закопал со словами: "Желаю тебе возродиться в пламени Хаоса".

Системное уведомление:

Уважайте лес, и он, в свою очередь, будет уважать Вас, старый Хантер.

+ 5% ко всем статистическим данным, находящимся внутри Читерского леса.

Все эти небольшие преимущества, получены для небольших вещей ... Интересно, может ли это означать, что люди являются простыми членами группы, и никто из них не выполняет каких-то особых заданий. Могу ли я считать, что о это единственная причина, по которой я получаю все эти высокие баллы? В любом случае, в чем моя стойкость? Почему я спрашиваю? Потому что разделывание туши хрюка обычно забирает много сил, особенно когда игрок так же сосредоточен, как я был сейчас. Но ведь я совсем не чувствую себя уставшим. Значит, в отличие от простых членов группы у меня достаточно высокий уровень стойкости.

Мысленно похвалив самого себя, я произношу: "Покажите мне стойку выносливости".

Системное уведомление:

Ошибка: у Вас нет данной стойки.

В этот момент происходит непонятное мигание в системе уведомления. Я в замешательстве наклоняюсь и сильно трясусь головой. У меня нет стойки выносливости? Они серьезно удалили это из игры? ... Нет, этого просто не может быть! Подождите, это, наверное, связано с моей Душой Хаоса, не так ли? Подумай, Лео, подумай!

Хмм, может быть, причиной тому явились те неустойчивые энергии, которые разорвали мою новую плоть. Я тогда я вернул свою Душу Хаоса и пнул тело в овердрайв, получив таким образом постоянное состояние регенерации, из-за которого мне стало просто невозможно чувствовать усталость.

Системное уведомление:

Благодаря Вашей невероятной проницательности Вы осознали одно из последствий, вызванных тем, что Ваша Душа Хаоса вселилась в новую, не настроенную плоть.

Внезапно во мне пробивается волна, и я в ту же секунду падаю на колени, ощущая невыносимую, ужасную боль.

"ХОРОШО! "

Системное уведомление:

Нестабильная, скрытая сила, которую Ваша новая плоть не смогла полностью сдержать, начала просачиваться, позволяя Душе Хаоса использовать те энергии, которые разрушили ее прежнее состояние. Потребуется немного времени, чтобы ее восстановить и отрегулировать.

Ваша утечка Энергия Хаоса предоставляет дополнительно + 10 / s к показателю регенерацию здоровья и + 50 к регенерации выносливости. Тем не менее эти показатели значительно больше, чем любая ваша текущая способность, соответственно, они полностью удаляют выносливость из Вашего статуса.

По мере того, как Ваша Душа Хаоса восстанавливает свой организм, эти преимущества становятся слабее. Как только Ваша плоть будет полностью восстановлена, Вам будет предоставлен новый навык "Хеллфайр Овердрайв", который будет выполнять аналогичную функцию.

Для его реализации Вы приобрели +10 интеллекта.

Ваша сила увеличилась на 5 значений.

Ваша ловкость также увеличена на 5 значений.

Поскольку лимит данных показателей уже превышен, последние 5 очков, которые Вы только что получили, будут переведены на жизнеспособность. Применяется эффект Хаотической Жизненной Силы, бонус, соответственно, удваивается + 100 л.с.

Время до следующего прорыва составляет 14 ч. 34 мин. и 55 сек.

Моя нестерпимая боль исчезает так же быстро, как и появилась. В этот момент я вдруг понимаю, что теперь каждый раз, когда моя душа достигнет прорыва, пассивная регенерация

станет ослабевать. Это значит, что избыток проницательности превратится в здоровье? Вау, это очень даже неплохо! Мне это уже нравится...

Я громко смеюсь и слышу в своей голове возмущенный голос Гарольда: "Во-о-р! Во-о-р! О, что это, мой маленький робот? Ваш сарказм-детектор горит? Ну нет! Дерьмо! Тупая задница! Мы за тобой следим, Леонардо!".

Стоя на коленях, я снова оглядываюсь. Используя Живую ауру, я нахожу своего следующего кабана и бросаюсь к нему с новыми силами. Явный импульс моего вновь обретенного энергетического заряда мгновенно убивает бедного кабана в то мгновение, когда я врезаюсь в его шею. Животное погибает от одного дикого удара.

В ту же секунду я понимаю, что я собрал вокруг себя целую стаю диких свиней, готовых наброситься на меня. Ухмыляясь, я чувствую, как во мне нарастает азарт, и не раздумывая, вонзаю оружие в ближайшего хрюка, с легкостью прорывая его спинной мозг.

КРИТИЧЕСКИЙ УДАР (365dmg)! С позвоночником! Дикий кабан Матриарх (lvl15) больше не может двигаться!

В этот момент я понимаю, что я только что убил элитного кабана. Я переворачиваю его тело и вижу исходящие от него необыкновенные сияющие ауры. "О, это что? Такое я вижу впервые!" – промелькнуло в моей голове.

Неожиданно огромной кабан, по всей видимости, Патриарх стаи, атакует меня справа, я уклоняюсь от него и направляю свою косу прямо ему в пасть в тот момент, когда он почти касается меня своими клыками. Он мгновенно теряет сознание, получив лишь небольшой разрез в области горла.

Я пытаюсь осмотреть его: ранен или мертв?

Однако, в ту же секунду меня атакует еще один кабан, по-видимому, очень молодой. Я уже совершенно не контролирую себя, наша битва в самом разгаре, и благодаря моей Душе Хаоса бедное животное без чувств падает на землю. Я наклоняюсь над его телом и понимаю, что зверь уже не дышит.

Системное уведомление:

Ваш бар для насыщения был увеличен. Необходимо приостановить поедание иначе Вы можете почувствовать себя больным.

И вот здесь выявляется первый недостаток того, что, скорее всего, является еще одной подавленной способностью. Истреблять, так можно было бы произнести его имя, заполняет мой бар для насыщения до максимума. Более поздние уровни способности создают так называемый " Желудок Хаоса ", который позволяет использовать эту способность по отношению к более крупным живым существам.

Тем временем Патриарх слабо встает на ноги и смотрит на меня жалобными, умоляющими глазами, как будто признавая свое поражение.

Я молча смотрю ему в глаза, потому что знаю, что он может меня понять. Кабан сразу же опускает голову в знак признания. Молча, я приближаюсь к нему и обнимаю его за шею. "Желаю тебе возродиться в пламени Хаоса?" – с этими словами я обхватываю Патриарха и убиваю одним ударом.

Я оборачиваюсь и подхожу к остальным убитым мною кабанам. С пожеланием возродиться в пламени Хаоса я поочередно закалываю своей косой каждого из них.

Затем я складываю свою добычу в одну большую кучу, но прежде чем я успеваю сделать хотя бы шаг, позади меня слышится чей-то незнакомый голос: "Послушайте, ребята! Это ведь злой игрок!".

"Что?" - в недоумении я оборачиваюсь и вижу позади себя группу из четырех человек. "Что вам надо?" - спрашиваю я раздраженным и угрожающим тоном. Тем не менее в этот момент я стараюсь сдерживать ауру КИ, так как смотрю на их уровни.

Пять, семь, три и семнадцать? Итак, похоже, белый маг пытается провести сюда своих друзей?

Я слышу, как между ними происходит какой-то разговор.

"Ребята, Эйфория, как и большинство игр, полна рывков и придурков, которые делают плохие вещи и, соответственно, портят жизнь другим людям. Этот парень - один из них. Надо избавиться от него. Это даст вам толчок к славе и может даже продвинуть вас в какие-либо секретные фракции, которые занимаются избавлением от мусора, подобного этому", - говорит человек, который, по всей видимости, является среди них главным.

"О-о-о, ты убьешь его?" - в один голос переспрашивают его товарищи и все дружно улыбаются. "Дураки", - думаю я, слыша весь этот разговор.

Главный улыбается, поправляет свой длинный белый плащ и подходит ко мне ближе: "Да! Я не знаю, как тебе удалось пройти на этот уровень, но теперь я уверен, что он для тебя последний!" - с этими словами он поднимает вверх свою руку.

Вслед за этим движением он громко восклицает, и в ту же секунду мощные взрывы ударяются в мое тело ... Похоже, он не знает, что Душа Хаоса наделяет своего владельца свойством невосприимчивости к большинству огневых атак. Этот низкоуровневый огненный шар, который был только что в меня направлен, относится к такого рода атаке.

Подумав, что я мертв, он с гордой улыбкой на лице оборачивается к своим товарищам: "Вот так, друзья мои, нужно поступать со злыми игроками!". Неожиданно он замолкает от того, что мои двойные клыки вгрызаются в его поясницу и выходят из живота.

КРИТИЧЕСКИЙ УДАР! (214dmg) С позвоночником! Белый Маг Селиндра (lvl17) не может больше двигаться.

"Никогда нельзя недооценивать своего врага", - торжественным голосом произношу я. В этот момент он падает на землю и ломает себе шею.

КРИТИЧЕСКИЙ УДАР! (211dmg) Белый Маг Селиндра отключен!

Полностью доминируя над ним, я поднимаю голову и встречаю испуганные взгляды его друзей. "Бросайте все предметы и деньги, которые у вас есть на землю!" - приказываю я.

В течение нескольких мгновений они вынимают из карманов все содержимое и выкладывают его на землю. Моментально передо мной собирается огромная куча различных предметов и мешочков с золотыми монетами.

Желая полностью обезвредить их лидера, я ударяю своей косой ему в живот и протягиваю туда

руку. Он, по-видимому, понимает, что я собираюсь делать, и пытается махать руками, умоляя меня: "Не надо, прошу тебя...".

Я не обращаю внимания на его мольбы и вношу кулак в его открытую рану, хватаю изнутри его позвоночник изнутри и поднимаю в воздух. "Иррааааахххх! " Я с ликованием разрываю тело противника на две части, заливаясь его кровью и кишками с головы до ног.

"А-а-а-хх ииааххх ... ", - страшные стоны эхом раздаются по всему лесу. Остальные ребята из его группы стоят на трясущихся ногах. Я усмехаюсь, и подхожу к ним ближе. "Хм, какая прекрасная возможность повеселиться, не так ли, ребята?".

Они невероятно дрожат от страха, в этот момент один из них пытается покинуть игру, многократно нажимая на кнопку "Погружение", однако, он не может покинуть Эйфорию во время боя. Схватив его за шею, я говорю: "Ну что, попался, голубчик?!".

И с этими словами я поднимаю свои косы еще раз, разрывая его череп. Прежде чем отделить его голову я очищаю плечи, мой маниакальный смех пугает меня. "М-монстр ... ", - слышится у меня за спиной. Это девушке, члену группы Селиндры, удастся достать исцеляющее зелье.

Продвигаясь к ней с улыбкой на лице, я наклоняюсь перед ней и говорю: "Знаешь, то, что ты пыталась сделать сейчас, мне очень не нравится ... Я чувствую, что я должен наказать тебя за это...".

От страха она, похоже, теряет дар речи, девушка смотрит на меня и не может произнести ни слова.

На моем лице играет чудесная улыбка, которая заставляет эту девушку побледнеть: "Ты заставила меня вспомнить, почему я никогда не покидал эту игру в первую очередь ...".

С этими словами я делаю резкий взмах ногой выше ее головы и восклицаю с сумасшедшим выражением на лице: "И-и-и-я-я-х-х-!". И с этим я ударяю своей ногой, а ее череп разлетается от удара.

Сообщение системы:

Из-за вашей огромной жестокости Вы приобрели новый пассив, дикость!

Одичание было поглощено двумя Вашими основными навыками: Битва - праздник и голод на бойню!

Дикость дает Вам 20% шанс проклинать умение "Голод на бойню" без смертельного удара.

Дикость делает все Ваши критические атаки удвоенными за счет текущих бонусов, предоставленных за боевой праздник! (Штабелируемый: 2х).

Эти бонусы могут быть достигнуты, если боевые существа считаются безжизненными.

Сообщение системы:

Ваша Душа Хаоса поднимается на убой!

Ваша сила увеличилась на 5.

Ваша ловкость увеличена на 10.

Ваш интеллект увеличился на 2.

"Через резню я пишу!" - Хроники Рейна, ч. 5, п. 9.

Сообщение системы:

Вы убили нескольких ни в чем не повинных людей, но так как они первыми атаковали Вас, Вы не потеряете славы.

+20 позора.

+ Черные и Пустотные души больше с этого дня будут Вас замечать. Рейтинг репутации нормализуется.

+Бонусная репутация Белой души уменьшена с + 100% до + 80%

"Ха-ааа!" - я издал громкий, маниакальный смех в тот момент, когда прочитал сообщения системы. Главная красота Души хаоса заключается в том, чтобы наряду с обычными действиями ваша статистика могла спонтанно увеличиваться посредством выполнения определенных действий во время боя. Как, в общем-то, и убивать всех любым, даже грязным способом.

"Жить - есть. Поесть - убить. Убить - сражаться ... и сражаться - значит жить", - проносится в моих мыслях. Я молча рассматриваю все награбленное имущество. Несмотря на то, что большая часть этих вещей представляет собой ни что иное, как тренировочное снаряжение, его полезность в качестве учебного снаряжения дает дополнительный стимул на 20% при использовании навыка ремонта. Похоже, я могу просто разорвать механизм, как только получу молоток и начну выравнивать свои навыки ремонта.

Сообщение системы:

Вы приобрели устаревшее оружие!

Имя: ??? Статистика: ??? Последствия: ???

Странная черная трость, которую Вы нашли на трупе Предназначенного - это ветвь тростника. Она наполняет Вас способностью предчувствия.

Прочитав сообщение, я смотрю на землю и вижу в луже крови рядом с трупом некий предмет. "Это не то, что он уронил ... и что такое унаследованное оружие?" - думаю я.

Покачивая головой и понимая, что только в Интернете я могу прочесть описание этого предмета, я решаю сделать это чуть позже. Поэтому я убираю трость в свой собственный инвентарь и оглядываюсь на мертвых кабанов, которые, к счастью, еще не исчезли.

"Ну, пора работать!".

<http://tl.rulate.ru/book/8596/179045>