

Сюй Юэ, нет, маг Нол хотел выругаться.

У него всегда был хороший характер, но после последовательных событий, когда "финансовая свобода была под рукой, но затем он превратился в маленького слабого монстра", "чуть не разбился насмерть из-за обваливающейся земли при спуске с горы" и "скрытый босс подземелья высокого уровня атакует из ниоткуда", любой стал бы раздражительным.

- Стой! - строго крикнул Нол. В сопровождении хриплого голоса солдата-скелета эта команда была особенно устрашающей.

Однако Тист не замедлился ни на полсекунды.

- Вода! - лаконично ответил Тист.

- Вода будет остановлена личом! Если ты продолжишь бежать, твоя жизнь тоже будет остановлена личом...

Тист, наконец, остановился.

Рев воды все еще отдавался эхом позади них, грохот постепенно становился слабее. Первоначально проход в скале был окружен только грязью, но теперь вокруг были разбросаны битые каменные кирпичи. Они были неровными, с частотой, характерной для искусственных объектов. По сравнению с высохшим руслом реки окрестности больше походили на остатки коридора.

Тист остановился на несколько секунд: поток воды действительно больше не приближался. Он приподнял бровь.

- Ты действительно очень хорошо знаешь монстров.

- Лич - нежить высокого уровня. Как другой монстр-нежить, я могу это почувствовать.

На самом деле, понимание лича Нолом выходило далеко за рамки этого. Не говоря уже о том, что он лично протестировал все подземелья; он даже видел моделирование лича Вальдорлока без одежды.

Чтобы обогатить игровой мир, команда разработчиков создала несколько специальных профессий, которые можно было получить только через скрытые подземелья. Количество скрытых подземелий было ограничено; после прохождения они исчезали, а требования к их завоеванию были очень строгими. Если игроку не удавалось пройти их, второго шанса не было.

Несмотря на то, что в скрытых подземельях сложность менялась в зависимости от количества

игроков, они по-прежнему были подземельями, меняющими класс, и имели строгие требования к уровню. Если уровень был недостаточным, в подземелье нельзя было даже войти.

Тист в своей экипировке новичка выглядел как нуб*. Но даже не считался игроком - их вообще не должно было здесь быть!

Даже отступая на десять тысяч шагов назад, чтобы разбудить босса Вальдорлока, нужно сначала очистить скрытое подземелье "Забытый королевский двор". Чтобы попасть в Забытый королевский двор, нужно перед этим выполнить сложный вступительный квест.

Ни одна из частей путешествия не включала "подземное речное русло", но они оказались прямо на пороге у лича.

У Нола было дурное предчувствие. У каждого подземелья была отдельная карта; там не должно было быть ошибки типа "быть сброшенным с воздуха куда-нибудь после внешнего разрушения".

Что-то было не так с этим миром.

- Есть какие-нибудь предложения, маг? - Тист прислонился к относительно неповрежденной кирпичной стене. - Кроме как разобраться с этим личом, у нас, похоже, нет другого выбора.

- Нет, лучше избежать этого и найти способ вернуться на поверхность, - сказал Нол. С этим личом они сейчас не могли справиться.

- Позади сплошная вода, а впереди лич. Если мы медленно будем рыть здесь туннель, я уверен, что умру с голоду, - беспечно сказал Тист. - Я бы предпочел попытаться сразиться с личом.

"Ты спишь на яву" , - беспомощно подумал Нол.

Ситуацию, когда одинокий волк бросает вызов льву, с натягом можно было назвать "попыткой". Но если тот же волк осмеливается напасть на дракона, это была не попытка, это самоубийство.

Холодный смех эхом разнесся в темноте, словно соглашаясь с его мнением.

В следующий момент коридор перед ними двумя изогнулся. Их яростно схватила пространственная магия. Узкий и осыпающийся проход бесшумно разлетелся вдребезги, и окрестности превратились в просторный зал.

Большой зал был слегка наклонен, и на полу скопилось воды по колено. Темная поверхность воды отражала свечение минералов на потолке, как будто галактика упала на землю. По обе стороны зала изысканные доспехи были покрыты ржавчиной, золотисто-красные занавеси были покрыты плесенью: в огромном зале не было видно никаких следов жизни. Был виден

только лич - огромный и парящий в центре зала.

Он был трехметрового роста, задрапирован в изодранную мантию мага и был привязан в центре зала сотнями полупрозрачных цепей. Распадающийся край мантии слегка косался поверхности воды, отчего по ней переодически шла рябь.

В этот момент он с насмешкой посмотрел на них сверху вниз.

Лич Вальдорлок был бледен, с тонким и удлинённым лицом, лишенным волос и бороды. Его сухая кожа туго обтягивала череп, скулы были высокими, а пара глаз глубоко запала, и в тени виднелись только две точки холодного света. Просто смотря на него, Нол почувствовал иллюзию того, что его раздавили.

- Иди к трону, быстро!

Он не хотел ждать, пока лич произнесет вступительную речь. Для Вальдорлока они ничем не отличались от тараканов: нормальная реакция при виде таракана - схватить тапочку, а не вести с ним светскую беседу.

На этот раз Тист внял совету. Он прыгнул с поверхности воды и бросился к трону. В тот момент, когда он отпрыгнул в сторону, из воды высунулись массивные теньевые шипы, пронзив то место, где они когда-то стояли.

Не попав в цель, лич остался бесстрастным.

Он поднял свои скелетообразные когти, и теньевые шипы расщепились на бесчисленные черные стрелы, их кончики мерцали темно-зеленым светом, нацеленные прямо на Тиста.

У Тиста, казалось, были глаза на затылке. Он грациозно прыгал через разрушенный зал и время от времени скользил между цепями, которые связывали лича. Множество черных стрел, которые, казалось, почти попали в него, были заблокированы цепями. Менее чем за десять секунд он приземлился на просторный трон.

- Что теперь? - спросил он череп, даже не вспотев.

"Неплохо с точки зрения двигательных навыков", - подумал Нол, немного удивленный.

- Теперь отдохни немного и подожди, пока мое тело снова отрастет, - сказал Нол. - Трон - единственное безопасное место здесь.

Тист только промычал в ответ и начал с интересом наблюдать за личем. В отличие от их досуга, лич не был в хорошем настроении.

- Святотатство.

Лич действительно больше не нападал. Он указал на них своим костлявым пальцем, его голос был резким и холодным, как ледяная вода.

- Паразиты, пытающиеся прикоснуться к трону - это святотатство.

- Я согласен, - Тист положил череп рядом со своей ногой и вздохнул. - Если вы просто отправите нас обратно на землю, я немедленно спущусь и даже помогу вам почистить ваше драгоценное кресло.

- Никто не сможет уйти живым, - зловеще прошептал лич. - Ни герои, ни предатели и, конечно, ни рыцарь без хозяина.

- Не говори о людях так, как будто они домашние собаки; я не приносил клятву, - Тист покачал головой.

Цепи лича загремели, и синий свет в его глазах замерцал.

Итак, профессия парня - рыцарь, но у него даже нет меча. Нол потрогал свое недавно выросшее ребро, чувствуя онемение.

Каким бы острым на язык ни был Тист, он не мог по-настоящему навредить личу. Лич знал это и не выказывал гнева, только злобно смотрел на них сверху вниз.

- Живым существам нужно есть; ты не можешь прятаться вечно. Рыцарь, у твоей судьбы есть только два конца - умри на троне из-за трусости или умри в отчаянии от моих рук.

Тист несколько секунд шарил рядом с тронном, схватил камень размером с большой палец, и тот со свистом пролетел по воздуху, попав личу в лоб.

[НР - 0]

Этот удар не имел силы; он только привел лича в боевое состояние.

Над головой лича появилась темно-красная полоска здоровья, достаточно длинная, чтобы у кого-то закружилась голова. Тист остановился и задумчиво смотрел на нее несколько секунд, прежде чем полоска исчезла.

- Ты еще не совсем вырос? - он ткнул Нола в череп.

Нол ответил не сразу.

По мере того, как его тело постепенно восстанавливалось, он, наконец, смог осмотреться. Над треном был виден весь зал - более реальный и красивый, чем в воспоминаниях Нола.

Даже лич, хотя и был порождением смерти, излучал едва уловимую жизненную силу.

Сад Гробницы дракона всегда был тусклым, намного уступая великолепию зала перед ним. Когда созданный им мир превратился в реальность, ни один творец не мог оставаться спокойным.

- ...Не спеши, у меня растут ноги, - Нол вернулся к реальности, когда Тист снова ткнул его.

- При всем уважении, даже если у тебя сейчас вырастут ноги, от них не будет никакой пользы, - сказал Тист. - Пока мы не избавимся от этого парня, мы никуда не уйдем.

Это было правдой.

Учитывая их слабость, одного прямого попадания было бы достаточно, чтобы попрощаться с этим местом. Для Тиста "здесь" могло означать "это подземелье"; но для Нола "здесь" означало "этот мир".

Хуже того, если бы Тист был уничтожен, Нол, несомненно, тоже умер бы. У нежити было сильное подавление на высоких уровнях; даже если бы он придумал решение, он не смог бы его реализовать.

Ему удалось найти компаньона под землей, что можно было бы считать балансом удачи*.

- Ты принёс какие-либо целебные травы? - спросил Нол.

- Нет, - Тист все еще оценивал лича.

- Ты владеешь магией исцеления?

- Нет.

- Ты когда-нибудь учился гравировать надгробия? - Нол решил отказаться от мысли о "балансе удачи".

- Не слишком ли легко ты сдаешься? - Тист, наконец, повернул голову назад.

- Тогда, по крайней мере, скажи мне, что ты на самом деле умеешь делать, - сухо сказал Нол. - Кроме прыжков и уворотов.

Тист посчитал на пальцах.

- Искусство владения мечом, заклинания святого света, заклинания огненного шара. Я думаю, это единственное, что с ним работает.

Нол замолчал, голубое пламя в его глазницах замерцало.

Атаки в пределах безопасной зоны не могли нанести урон, и простые атаки и уклонения также не работали бы. Если кто-либо оставался в безопасной зоне более пяти секунд, лич автоматически выходил из боя и восстанавливал полное здоровье.

Кто-то должен постоянно сражаться с ним.

Лич Вальдорлок принадлежал к категории боссов с высоким IQ. У него было более шестидесяти распространенных комбинаций атак, которые будут меняться по ходу боя.

Воины должны распознать эти краткие анимации перед кастингом.

Многие из приемов лича были АОЕ-атаками*, которые невозможно было полностью избежать. Это была бы затяжная битва, в которой физическое истощение было неизбежным. Без методов исцеления даже самые опытные игроки были обречены на неудачу.

Бойцы должны иметь предметы исцеления или магию исцеления.

...Это были основные требования для обычного рейдового босса*. Но они оба были настолько низкоуровневыми, что это был просто ужас, и у них даже не было снаряжения или оружия.

Игровая головоломка.

Да, это была просто игровая головоломка. Нол посмотрел на зал, залитый звездным светом, и эта мысль успокоила его, как будто он вернулся в знакомый кабинет.

- Твои ноги снова отросли, - сказал Тист спустя неизвестное время. - Маг.... мистер Маг?

Нол оторвался от своих мыслей. Он думал достаточно долго. За это время его тело восстановилось, и его очки жизни снова были полны. Это было хорошее начало. Нол улыбнулся, хотя Тист, вероятно, не смог бы распознать ухмылку на черепе.

- Сначала нам нужно подписать контракт, чтобы не атаковать друг на друга.

- Это хорошая идея? Я человек, ты монстр. Я только слышал о подобном контракте...

- Нет, я имею ввиду не "Контракт хозяин-слуга". Даже если бы ты был моим биологическим отцом, это бы не сработало, - перебил его Нол. Какой бы ужасной ни была ситуация, он не стал бы делать глупостей, например, вверять свою судьбу кому-то другому.

Конечно, он знал, что Тист не хотел причинить ему вреда. Для игроков, которые хотели объединиться с монстрами, "Контракт хозяин-слуга" был единственным известным методом.

Но он не был обычным монстром.

У него были мозги, и он был знаком со всеми правилами и лазейками "Тахэ".

- Мы заключим контракт другого рода.

Скелет на троне объяснял, слово за словом.

- ...Проще говоря, сначала мы должны пожениться.

Автору есть что сказать:

Тист: (Зрачки дрожат)

Получить предложение от скелета в подземных руинах - это супер захватывающе. Поздравляем этих двоих с самым быстрым достижением в браке (?)

Переводчику есть что сказать:

Нуб - новичок, плохой игрок, неопытный.

Баланс удачи - здесь герой говорит о компенсации неудач, которые произошли с ним после попадания в этот мир. Общая концепция такова, что неудача компенсируется удачей и наоборот: если вам супер повезло, то ждите неудачу.

АОЕ (англ. Area of Effect) - это понятие, обозначающее какое-либо воздействие по площади,

массовые навыки или персонажей, специализирующихся на нанесении массового урона..
Бывает в виде атаки или защиты.

Рейдовый босс - это босс, который специализирован и предназначен для борьбы с несколькими игроками, обычно значительно более сложный, чем обычный босс, и требует специальной стратегии и/или снаряжения.

<http://bllate.org/book/14248/1258747>