

Глава 18 - Повышение Класса

Город, в котором живет император называют Центральной Имперской Столицей, или же просто Столицей. Было еще четыре крупных города, которые немного уступали самой столице: Город Лазурного Дракона, Город Белого Тигра, Город Черной Черепахи и Город Алой Птицы.

Крупнейший город, к которому был близок Толстяк, был Городом Черной Черепахи, поэтому он решил телепортироваться именно туда.

Так как Жирдяй потратил какое-то время на Крысу, многие другие игроки тоже уже достигли 10 уровня, поэтому улицы начали постепенно заполняться. После нескольких минут ходьбы и десятка поворотов, он, наконец, прибыл в Зал Повышения Класса. Худой и несколько скромный разбойник стоял за столом, над его головой плавала строка текста - Наставник Разбойников Шарк.

"Сэр, я хочу повысить свой класс", - Жирный подбежал к Шарку и сразу же попросил о повышении класса.

"О, мой маленький разбойник, ты наконец-то прибыл. Пусть этот великий класс начнет процветать, начиная с тебя", - улыбнулся Шарк.

"Это все?" - Толстячок подождал минуту, но ничего не заметил. Он проверил свой статус. Все еще Вор.

"Блять, ты хочешь получить свое повышение класса без оплаты?" - Шарк был в ярости: "Всего десять золотых монет."

"Это ограбление!" - Толстяк был возмущен: "Получение чертового повышения класса стоит десять золотых монет? Почему бы тебе просто не пойти и ограбить банк!"

"Буду ли я заниматься подобной работой, если я действительно могу ограбить банк!?" - Сказал Шарк с презрением. "Ты хочешь получить повышение или нет?"

"Отлично", - Толстяк понял, что ему нужно сдаться, т.к. он все же был на территории Шарка: "Несмотря ни на что, я первый Разбойник, который пришел получить повышение класса, так что ты должен дать мне некоторую скидку, не так ли?"

"Тц, ты первый?" - Салка с презрением поглядел на толстяка: "В лучшем случае - ты второй"

"Что? Какой мудака осмелился украсть мое место и сделать меня вторым!?" - Толстяк стиснул зубы, потом использовал свой козырь: "Мой уважаемый наставник, Грандмастер Алхимии Лэйди попросил меня передать сообщение. Он сказал, что скучает по тем дням, которые провел с тобой".

"Что? Лэйди?" - Воскликнул Шарк: "Этот ублюдок все еще жив? В этом нет никакого смысла, почему он еще жив!"

Блять, они старые друзья или старые враги? Жирный начал волноваться. Может, мне прийти завтра?

"Проклятый Лэйди, этот сукин сын! Если бы он не потерял эту Сферу Иммуниитета к Яду, я бы не потерял свой дворянский титул и не оказался бы в этом крошечном городе, занимаясь

дерьмовым повышением класса!", - продолжал проклинать Шарк.

"Я вижу, что так оно и есть", - Жирный выпрямил спину. "О Почетный Дворянин, я должен вам кое-что сообщить".

"Что случилось, маленький жулик? Не говори мне, что у тебя нет десяти золотых монет. Если ты осмелишься это сказать, тогда я вышвырну тебя за дверь", - Шарк посмотрел на Толстяка и поднял свою костлявую руку.

"Речь идет о Сфере Иммуитета к Яду", - Жирный закатил глаза.

"Что ты сказал? Сфера Иммуитета к Яду? Ты знаешь, где она?" - Шарк вскочил и схватил Толстяка за одежду.

"Хм", - Жирный изо всех сил вырывался из рук Шарка: "Грандмастер Алхимии, мистер Лэйди, уже обнаружил местонахождение этой Сферы и уже достал её. О да, ему удалось получить её лишь с моей помощью".

"О? Этот проклятый Лэйди все-таки нашел эту Сферу? И сделал это с твоей помощью? Хорошо, это удивительно", - Салка вернулся за свой стол: "Милый маленький разбойник, я дам тебе задание прямо сейчас. За южными воротами находится отвратительная братская могила. Она наполнена презренными скелетами. Я повышу твой класс, если ты найдешь Искру скелета".

Дзинь

Системное Уведомление: Вы приняли задание "Повышение Класса".

Информация о задании: получить Искру скелета из братской могилы и передать её Шарку.

После того, как он вышел из ворот, он повернул на восток и прошел через лес, чтобы добраться до места назначения - братской могилы.

Этот район был по настоящему ужасающим. Несколько скелетов, которые, казалось бы, выглядели так, словно собирались развалиться в любую секунду, держали ржавые мечи и шатающейся походкой патрулировали окрестности. Земля была покрыта гнилыми трупами, а неподалеку возвышался большой Лазурный камень с надписью: "Братская Могила".

Жирный использовали оценку на одном из скелетов.

Скелет-воин

Уровень: 11

Атака: 70 - 85

Защита: 30

НР: 500

Примечание: Воин, который погиб на поле боя. Его неукротимый дух битвы возродил его, позволив ему стать жутким скелетом, ожидающего шанса вновь ступить на поле битвы.

Это был моб с высокой атакой, но низкой защитой и здоровьем.

мХэ!" - Толстяк подбежал к нему и сразу же использовал Комбо.

-90

-80

-70

-90

-80

-70

Использование навыка сразу же опустило здоровье монстра на половину. Скелет-воин открыл рот и завыл, прежде чем замахнуться на Жирдяя своим ржавым мечом.

Так как Толстяк хотел проверить свою собственную защиту, он просто встал на месте и позволил атаке скелета попасть по нему.

-40

Не так уж и слабо. Хотя у Жирдяя было не так много здоровья, пока он не попадет в окружение скелетов, он будет в полной безопасности, спокойно убивая их.

Поскольку ему удалось проверить свою защиту, Толстяк больше не сдерживался. Он набросился на монстра и нанес 80 урона, а затем пнул его, прежде чем добить его еще двумя ударами, в результате чего этот мертвый воин рассыпался на землю.

Звеньк.

Две бронзовые монеты упали на землю. Жирный закатил глаза, но все-таки поднял их, прежде чем использовать на нем Сбор. Он действительно был невероятно беден. Он ничего мне не дал!

Хммм, Искры скелета нет. Я думаю, что у него был слишком низкий уровень. Это определенно имеет смысл, ведь задание по повышению класса было бы слишком легким, сумей с ним справиться любой из толпы.

Однако, опыта дают довольно прилично. Моя строка EXP заполнилась на 0.1%.

Несколько Скелетов-воинов в лохмотьях на них бесцельно блуждали вдалеке. Других видов

монстров не наблюдалось. Толстяк щелкнул по карте, но все, что она показала - было одной большой братской могилой. На самом деле никакой другой информации не было.

Таким образом, Жирный мог только пойти на форумы, но из-за того, что большинство игроков были слишком низкого уровня, на эту территорию еще никто не заходил, поэтому ему было не на чем основывать свой поиск.

Поскольку Толстяк догадался, что убийство обычных Скелетов не помогло бы ему выполнить его задание, он больше не стал их беспокоить. Он бродил в округе, намереваясь проверить, есть ли здесь другие существа. Поскольку Скелеты-воины были пассивными монстрами, они просто продолжали свой бесцельный путь, пока никто не нападал на них.

Через некоторое время Жирдяй доказал, что тяжелая работа действительно окупается. Ему удалось найти темную дыру в углу Братской Могилы.

Некоторое время он колебался, затем стиснул зубы и спрыгнул вниз.

Дзинь

Системное Уведомление: Вы вошли на 2-й уровень Братской Могилы.

Этот этаж был заполнен множеством Скелетов-копейщиков. Их атака была выше, чем у Скелетов-воинов, но все же недостаточной, чтобы Толстяк заострял на ней свое внимание. Однако, так как они были агрессивными монстрами, ему нужно было быть осторожными, так как нападение десятка скелетов оборвало бы его жизнь.

Скелет-копейщик

Уровень: 15

Атака: 80 - 95

Защита: 50

НР: 700

Примечание: Воин, который погиб на поле боя. Его неукротимый дух битвы возродил его, позволив ему стать жутким скелетом, ожидающего шанса вновь ступить на поле битвы.

Весь второй этаж был похож на беспорядочный ящик. Углы и трещины были повсюду. Жирный огляделся и, наконец, нашел трещину, которая была чуть шире метра. Он втиснулся в нее, благодаря чему на него могло нападать одновременно лишь максимум два копейщика.

Он подобрал кость, которая с кого-то выпала, а затем бросил её в скелета.

-50.

Это был приличный урон. В конце концов, это было умение, которое Толстяк никогда после его получения не использовал.

Скелет-копейщик направился к Толстяку медленными и устойчивыми шагами сжимая ржавое

копье в руке.

Жирный заблокировал его атаку, а затем активировал Комбо.

-120

-110

-100

Три цифры поднялись над головой Скелета, сигнализируя, что Жирдяй съел половину от его максимального НР. Увидев это, Толстяк усмехнулся, затем взял еще одну кость, пытаясь заманить другого копейщика. Так как Скелеты были медленными и не имели особо высокой атаки, Толстяк не испытывал никаких трудностей, сражаясь с двумя противниками одновременно.

В то время как другие Копейщики пришли в движение от созданной суматохи, место, которое Толстяк выбрал, заблокировало три других возможных направления, с которых его можно было бы атаковать, оставив лишь проход прямо перед ним.

После долгого убийства монстров, Толстяку удалось получить определенный лут, чтобы наконец заменить старые Поножи Петуха. Однако он все еще не нашел Искру скелета, необходимую для завершения задания.

"Думаю, здесь ничего нет", - подумал Толстяк на мгновение. На первом этаже были Воины 11-го уровня, на втором были Копейщики 15-го уровня, поэтому на третьем этаже должна быть какая-то Конница где-то 19 или 20 уровня.

20 уровень... еще приемлемо.

Закончив размышления, Толстяк пробрался через Скелетов-копейщиков, окружавших его, и начал быстро перемещаться по этажу, пытаясь найти вход на третий этаж. Однако он так и не смог отыскать его.

Что происходит? Жирный вернулся в щель, в которой скрывался, и нахмурился. Могут ли быть только два этажа Братской Могилы? Но это не имеет смысла.

Скрип *Треск* Затем Толстяк услышал странный звук. Он посмотрел на толпу скелетов и увидел, что появляется еще один, но уже чуть больше.

Эти сломанные доспехи и копье, сияющее холодным светом, четко отличали его от других.

Скелет-сотник

Уровень: 20

Атака: 110 - 135

Защита: 75

НР: 850

Навыки: Выпад

Примечание: Воин, погибший на поле битвы. Его неукротимый дух битвы оживил его, позволив ему стать жутким скелетом, продолжающим удерживать положение, которое он имел при жизни.

Неудивительно. Так я должен убить босса прежде чем появится вход на третий этаж. Жирный поднял ребро с земли и бросил его в Скелета-сотника.

-30

Это не должно быть слишком сложно.

Скрип

Скелет-сотник был взбешен провокацией Жирдяя. Он схватил копьё обеими руками, и оружие засияло зеленым светом.

Центурион использовал свою способность - Выпад.

Бум. Зеленый свет покрывал всё копьё. Когда Скелет атаковал Толстяка, копьё пробило все на

своем пути. Бесчисленные кости взлетели в воздух, и многие Скелеты-копьяносцы превратили копье Сотника в подобие шампура.

Жирный не мог уклониться вовремя, приняв удар прямо на грудь.

-209

Дерьмо, меня практически ваншотнуло. Жирный был в шоке. Он сразу же проглотил красное зелье, позволяя своему здоровью подняться до 50%.

Комбо Атака!

Толстяк отважно выскочил из трещины, в то время как умение босса находилось на перезарядке, и использовал Комбо, а затем Захват, прежде чем активировать умение своего кинжала - Ядовитый Клык.

Свист Здоровье Сотника резко упало, а кости стали зелеными. Было ясно, что он был успешно отравлен.

Жирный осторожно шагнул и привлек внимание некоторых близлежащих Копьяносцев.

Спустя полминуты зеленые кости Скелета Центуриона постепенно вернулись к норме, а его здоровье, наконец, остановилось примерно на 50%.

Жирдяй снова использовал Комбо Атаку, а затем несколько обычных атак, сбросив еще 10% здоровья Босса. В этот момент время восстановления Ядовитого Клыка завершилось, поэтому Толстяк вновь использовал его.

Жирный не мог не рассмеяться, наблюдая, как неоднократно появляются цифры над черепом Сотника. Лорд Толстяк смог убить даже Магического Босса 20-го уровня, так что мне нечего бояться кого-то вроде тебя.

Когда Толстяк убил двух Копейщиков возле себя, здоровье Сотник упало ниже 10%. В то время как он выискивал место, куда он должен был направить свою следующую атаку, вспышка красного света выстрелила в сторону Босса.

Переводчик: Fisherz

Редактор: Kiriaida

Вступайте в наш паблик в ВК: https://vk.com/holy_inquisition

<http://tl.rulate.ru/book/17129/409724>