

Глава 172 - Костяной Дракон (2)

[Костяной Дракон]

- Профессия: Ранг F

- Использование: для призыва Костяного дракона необходимо принести в жертву драконоподобного монстра.

- Разное: Если вы хотите получить более подробное описание Навыка, откройте Навык.

Описание было очень коротким, но этого было достаточно, чтобы шокировать Хурокана.

«Этот Навык действительно существует».

Костяной Дракон.

Навык Призыва Рыцаря Смерти сродни цветущему цветку для некроманта. С другой стороны, Навык Костяной Дракон был сродни плоду этого цветка. Костяной Дракон был мечтой всех Игроков.

Его описание было как сновидение, потому что он не мог поверить в него. Никто не имел определенного доказательства того, существовал или нет Навык Костяной Дракон. Даже Богатый Лич не владел этой информацией.

Конечно, в то время Хурокан так отчаянно нуждался в деньгах, что купил лотерейные билеты, чтобы вернуться в игру. В течение этого периода времени появились Игроки уровня 300 и выше. Более того, появилось 3-е усовершенствование. Навык Костяной Дракон мог бы изменить его внешний вид тогда, но Хурокан не имел денег и интереса, чтобы обратить внимание на такую информацию. В любом случае, Навык Костяной Дракон не присутствовал в воспоминаниях Хурокана.

Тем не менее, он появился прямо сейчас.

«Уровень Навыка - 230? Почему такой низкий?»

Более того, он думал, что Навык Костяной Дракон должен был стать Навыком 3-его совершенствования. Предполагалось, что это Навык 300-го уровня, но у него есть требование уровня 230. Это означало, что это был Навык 2-го совершенствования.

«Всегда ли он был на этом уровне?»

Было много Навыков, который Игрок в Полководец обходил стороной, не осознавая этого. Это было особенно актуально с непопулярными Классами.

Был Навык Костяной Дракон 230 уровня, но было странно, что никто не знал о Навыке.

Класс Некромант получил популярность благодаря Хурокану. Теперь 2 из 10 игроков выбирали Класс Некромант. Он рассматривался как многообещающий класс, но в прошлом это было не так. В прошлом только 1 из 10 игроков выбрали Класс Некромант. Более того, класс был в основном выбран по ошибке или из-за любопытства.

«Ну, я должен быть благодарен, что получил его».

Конечно, Хурокану не пришлось слишком беспокоиться о мельчайших подробностях Навыка.

Самой важной частью было то, что появился удивительный Навык. Хурокан сразу посмотрел на подраздел. В отличие от других Навыков, подразделение Навык Костяной Дракон было более существенным.

Более того, некоторые перечисленные характеристики, сразу бросались в глаза. «Уровень Костяного Дракона равен уровню монстров».

Нужно было использовать Кости драконоподобного монстра, чтобы вызвать Костяного Дракона, и когда он был вызван, у него будет та же самая статистика монстра. Более того, не могут быть использованы особые навыки первоначального монстра. Как и ожидалось, будет штраф за низкий уровень, но статистика повысится, так как Навык увеличивался в ранге.

«Если я использую Босса монстра как кость для призыва, стоимость будет огромной».

Разумеется, если в качестве призывного трупа будет использоваться драконоподобный Босс монстр, то сниженная базовая статистика все равно будет штрафом за такой призыв. Лучшим классом монстра для вызова были Боссы монстры.

«Пламенный Слизистый Дракон ... У него нет костей»

Костяной Дракон не мог использовать специальный навык принесенного в жертву монстра, но он обладал своими особыми навыками.

Самой привлекательной особенностью был навык Верховая езда.

«Наконец-то я смогу путешествовать на приличные расстояния».

По правде говоря, Верховая езда была доступна на Големе. Хурокан имел Навык Управление Глиной ранга А, поэтому он мог летать по небу, используя монстров, таких как Виверна, в качестве жертвы.

«Это не полет. Он просто двигается по земле»

Проблема была в высоте!

Голем-Виверна не может летать высоко в небе. В то же время процесс, позволяющий ему летать и уклоняться, был против него. Это позволило бы двигаться со скоростью автомобиля на высоте 100 метров. Однако, если во время полета возникнет проблема, или кто-то нападает, можно было бы свободно припасть к земле. Поскольку тело Голема было сделано из камня, его способность восстанавливать равновесие и набирать высоту была наихудшей.

Однако было опаснее использовать его на охотничьих угодьях. Будут ли это атаки монстров, самой большой опасностью были игроки. Когда большинство игроков видели летающего Голема, летящего на малой высоте, они сначала атаковали и только потом задавали вопросы. С точки зрения Хурокана он сошел бы с ума, если бы на него нападали так часто.

Было бы лучше использовать четырехногого зверя в качестве жертвы. Это был более эффективный и безопасный способ передвижения. По правде говоря, не было большой разницы в использовании Голема-Виверны и Голема-Волка. Разница в скорости была не такой большой.

«У этого нет такого глупого ограничения высоты, верно?»

Конечно, есть шанс, что Навык Верховая езда Костяного Дракона будет схожа по своей природе с Навыком Верховая езда Голема. Может быть, сама система Полководец поставила ограничение на все полеты Игроков. Это был вероятный сценарий.

«Кислотное Дыхание... Он сможет использовать его в ранге В»

Помимо Навыка Верховая езда, у Костяного Дракона было несколько Навыков, которые он мог использовать по мере увеличения Ранга. В ранге С был отменен штраф за статистику. В ранге В он получал Кислотное Дыхание. В ранге А он может использовать Драконий Страх.

«Могут также быть изучены два других дополнительных Навыка»

Два специальных Навыка для Скелета-Рыцаря, как Рыцарский дух и Командир, были приобретены через Книгу Навыков. Был шанс, что он будет в состоянии увеличить Навык Костяного Дракона тем же методом.

«Есть еще много вещей, на которые я должен потратить деньги».

Хурокан с тревогой щелкнул языком, когда подумал о деньгах, которые он должен был инвестировать, чтобы получить Навык Рыцарский дух и Командир.

«А?»

Однако беспокойство за деньги было сметено под чистую, когда он увидел четвертую строчку в подразделе.

«Подождите минутку. Что за чертовщина?»

- Для того, чтобы вызвать Костяного Дракона, необходим костный труп, равный целому Дракону.

«Какого черта?»

Появился самый дорогой Навык в Полководце.

Хо-ой-ой!

Кричала Костяная Виверна, сделанная из костей. Лес был полон высоких и толстых деревьев, напоминающих здания. Костяная Виверна начала падать в сторону леса.

Швиии!

Это было похоже на стрелу, спускающуюся к земле. Более того, она была сделана исключительно из костей, поэтому Костяная Виверна была угловатой. Он вела своим клювом вниз, ужасно пикируя к земле.

Пу-хдыщ!

Листья больших деревьев покрывали землю, как крышу, и Костяная Виверна прорвалась сквозь эту завесу, как будто камень в воду. Целью клюва Виверны был монстр по имени Монстр Леса. Он вел ожесточенную битву с Рыцарем Смерти, Скелетами-Рыцарями и Скелетами-Воинами.

Монстр был 7 метров в высоту, и он был массивным. У него были ноги козла, тело и голова орка. Кроме того, он был сделан из смеси грязи, камня и деревьев. Монстр Леса был сильным монстром.

Это был только монстр среднего размера, но его сила не уступала большим монстрам. Кроме

того, он также давал аналогичный опыт, как за больших монстров.

Костяная Виверна летела острием клюва на Монстра Леса.

Пиуууу!

Голова Монстр Леса взорвалась, как арбуз. Костяная Виверна проткнула Монстра Леса в голову, а клюв торчал кончиком из плеча.

Виверна застряла.

Очень странно, что двое пострадали от огромных повреждений, но проявляли признаки жизни.

У Монстра Леса не было ничего, что можно было бы назвать головой, но он вырвал Костяную Виверну, застрявшую на его теле левой рукой.

Он использовал свою невероятную силу хватки, чтобы сломать Костяную Виверну пополам, и бросил ее на пол, как мусор.

Костяная Виверна уже была смята до неузнаваемости. Кости разрушенного тела проявляли признаки активности. Костяная Виверна изо всех сил старалась восстановить свое тело, но боролась напрасно. Она попыталась вправить каждую кость за раз.

Как будто желая отомстить за своего товарища, Скелет-Конь Рыцаря Смерти протаранил головой тело Монстра Леса. Рыцарь Смерти качнулся к обезглавленному Монстру Леса, как будто он раскалывал лес.

«Ах, что? Какого черта!"

Кто-то крикнул в задней части Монстра Леса. Хурокан закричал раздраженным голосом.

«Ты понимаешь, сколько я заплатил за него!»

Высокогорный Лес был расположен на северной части Черного Континента.

Это был лес, расположенный на окраине Красной пустыни, и он считался самым эффективным охотничьим угодьем для игроков выше уровня 230. Трудность в охоте на Монстра Леса была высокой, но опыт тоже был высок.

Однако Хурокан посетил Высокогорный Лес из-за Квеста.

«Вот черт. Взрывные Кости, а также кости для Костяного Дракона.... Я сойду с ума»

Когда он нашел следы, оставленные Архимагом Боханом в Древней Гробнице Короля, он сразу же получил Квест под названием «Артефакт Древнего Короля». Ему нужно было встретиться с Кузнецом Олфом, чтобы продвинуться в Квесте.

Конечно, он понятия не имел, где находится Кузнец Олф. Этот конкретный НПС никогда не оставался в одном месте. Он посетил всех в Ассоциации подчинения, и ему удалось найти намек, в котором говорилось, что Кузнец Олф перешел на Черный Континент. Ему сказали, что Кузнец Олф в настоящее время едет в Красную пустыню.

Естественно, Красная пустыня стала местом назначения Хурокана, а Высокогорный Лес был на пути к Красной пустыне. Конечно, он охотно охотился по дороге туда.

Охота была очень плодотворной. Монстры Леса гарантировали, что он получит действительно хорошее количество опыта. Более того, предметы, выпавшие с Монстра Леса, могут быть использованы при перековке предмета Уникального Ранга. У монстра был хороший опыт, и он был источником денег. Его прибыль неуклонно возрастала, когда он поймал этого монстра.

Однако его прибыль не оправдалась, когда Костяной Дракон развалился на части.

«Дерьмо!»

Костяной Дракон.

Этот хороший Навык Костяной Дракон позволил ему вызвать Виверну и других различных драконов. У всех этих драконоподобных монстров были отличные атаки.

Однако проблема возникла из-за того, что вызванный Костяной Дракон был слишком безрассудным, и его Навык Ранг был слишком низким. Более того, уровень разрыва между монстром, которым он пожертвовал, и монстром, с которым он сражался, были слишком большими.

«Я охочусь на какого-то Монстра Леса, поэтому я не могу использовать кости Босса-монстра 200 уровня...»

Для своего первого вызова он использовал монстра уровня 170 под названием Серая Виверна, чтобы вызвать Костяную Виверну.

Это был далеко не монстр низкого уровня.

Серая Виверна еще считается труднопроходимым монстром в Полководце.

Однако Хурокан в настоящее время охотится на Монстра Леса, который были на уровне 240.

Это был разрыв в 70 уровней. Более того, так как Случайный Навык был Ранга F, его Костяная Виверна получила штраф Сокращение статистики.

Все это привело к тому, что произошло мгновение назад.

Костяная Виверна усердно билась, и время от времени, это было весьма эффективно. Однако Костяная Виверна заплатила за свою атаку страшную цену.

Эту часть уравнения легко решить, и это было понятно. Он использовал монстра уровня 170 как Жертву, поэтому было бы странно, если бы он смог уничтожить монстра уровня 240.

Проблема была в цене.

«Тем не менее, мне стоило 1000 золота, чтобы вызвать Костяную Виверну. Это уже слишком»

Это была стоимость вызова Костяной Виверны.

В случае с Серой Виверной он отдал 8 предметов, из которых можно было сделать приличные предметы. Если бы кто-то добавил костяные предметы, используемые в этой сделке, вышло бы около 1000 золота.

На самом деле, все было не так дорого. Если вы разделите 8 костяных предметов, необходимые для изготовления предмета, они бы составили около 120 золотых.

Это была довольно низкая цена для осколков, которые использовались, чтобы сделать Предмет, используемый многими игроками 170 уровня.

Однако для Хурокана это была совсем другая история. Он должен был купить большое количество осколков, и их можно было использовать только один раз.

«Итак, один вызов стоил запаса 100 взрывных костей...»

Оно стоило 100 взрывных костей.

Более того, Костяной Дракон не был слишком совместим с Навыком Рыцаря Смерти Бессмертный.

Не похоже, чтобы Навык не работал на Костяного Дракона. Все дело было в особой характеристике Навыка Бессмертный. Навык Бессмертный работал, только если Скелет был

рядом с Рыцарем Смерти. Однако Костяной Дракон регулярно отходил от радиуса Навыка Бессмертный.

Так было и сейчас.

Монстр Леса извлек Костяную Виверну, и он выбросил его за пределы действия Навыка Рыцаря Смерти Бессмертный.

[Костяная Виверна обращается в прах]

В конце концов, Костяная Виверна не восстановилась. Он стала грязью.

«Получил. проверяй»

В этот момент его тысяча золота превратились в грязь.

Ему было больнее от того факта, что он должен был бы повторить это. Ему пришлось вложить нелепое количество золота, чтобы увеличить рейтинг Навыка Костяной Дракон.

«Я никогда не ожидал потерять свои деньги вот таким вот образом».

С другой стороны, это укрепило его решимость.

«Мне нужно быстро убить этих ублюдков, чтобы я мог компенсировать свою потерю».

Он побудило желание Хурокана выследить Монстра Леса .

Это было похоже на то время, когда он начал эту игру в первый раз.

Гильдии V&V, Большая Улыбка, Расцвета, Метателей и Лунного Света были 5 гильдиями в гильдии Пяти Звезд. Они использовали свое подавляющее количество, чтобы оказать значительное влияние на север и юг Черного Континента.

Их экспансия отличалась от Штормовых Охотников, которые просто использовали регионы в качестве охотничьего угодья, прежде чем они продвигались дальше. Пять звезд занимали и контролировали хорошие охотничьи угодья. В последние дни игроки высокого уровня прошли уровень 230, а Высокогорный Лес был очень привлекательной охотничьей территорией для игроков, которые приближались к более высоким уровням. Это была охотничья земля, достойная контроля как одна из основных охотничьих угодий.

Высокогорный Лес находился под контролем гильдии Большие Улыбки.

Конечно, практически невозможно управлять охотничьим угодьем высокого уровня с грубой силой. Если гильдии захотелось бы поймать монстров уровня 230 и выше, нужно было мобилизовать игроков самого высокого уровня гильдии. Должны были быть выведены их основные силы. Вот почему слабые члены гильдии не могли постоянно находиться там, чтобы наблюдать и контролировать этот регион. Наблюдение и управление за охотничьим угодьем были вне Квеста. Игроки более низкого уровня, скорее всего, были бы отправлены обратно домой через специальную службу доставки под названием Игра Окончена в город Руин крепости Хёрд.

По правде говоря, это не было подходящее место для управления. Это был не этап, предназначенный для игроков низкого уровня. Игроки, которые могли посещать это место, имели Навыки и определенную степень славы. Трудно было поговорить или прийти к соглашению с этими Игроками. Гильдии пришлось бы использовать очень внушительную битву, чтобы быть в состоянии применить наказание к тем, кто вторгся в лес.

- Как долго мы будем позволять Хахве Маске пребывать в Высокогорном Лесу?

Однако был игрок, на которого не работал ни один нормальный свод правил.

Он был известным игроком, и слова на него не действовали. Более того, он не стал бы обсуждать какие-либо сделки, и добрый подход к нему тоже не сработал бы. У него не было гильдии, на которую можно было оказывать давление, и никакие формы давления, похоже, не срабатывали над ним.

«Мы уже решили не возиться с Хахве Маской... Разве вы не согласились с этой частью, г-н Хе-бин?»

«Тем не менее, и у нашего терпения должен быть предел. Высокогорный Лес является нашей главной охотничьей территорией под нашим управлением!»

Хахве Маска.

Он игнорировал всю власть, когда он охотился в Высокогорном Лесу. Более того, он не просто так направился туда.

«Более того, Хахве Маска щеголяет тем, что он охотится в Высокогорном Лесу!»

Он охотится на открытом воздухе!

Это было так, словно он рекламировал себя!

«Видео, которое он загрузил, в Высокогорном Лесу, набрало 10 миллионов просмотров. И это всего лишь за один день!»

Чтобы все и без того разрушить, Хахве Маска загрузил видео о себе, охотящимся в Высокогорном Лесу. Он загрузил его на следующий день с минимальным редактированием.

Хахве Маска был YouTube звездой, который может получить миллионы просмотров только от загрузки простого видео танцев скелетов в игре. Он был мегазвездой Полководца.

Он был знаменитой фигурой, поэтому его охотничий видеоролик «Монстр Леса» не имел бы мало просмотров. Он был достаточно популярен, чтобы набрать 10 миллионов просмотров за один день.

Более того, по мере того, как рос успех Хахве Маски, Гильдия Большая Улыбка выглядела все более ничтожной. Он расхаживал в Высокогорном Лесу, находясь под строгим контролем Больших Улыбок.

- Почитайте комментарии ниже недавнего ролика Хахве Маски «Охота в Высокогорном Лесу» Около половины комментариев высмеивают Большие Улыбки.

Начальник гильдии Больших Улыбок рассердился.

По правде говоря, Хе-бибин больше не хотел обращать внимание на Хахве Маску.

Разве он не всегда проигрывал каждый раз, когда возился с Хахве Маской?

Вот почему он не согласился, когда гильдия приняла решение не вмешиваться в дела Хахве Маски.

Однако нынешняя ситуация была совсем другой.

- Мы - одна из ТОП 30 гильдий. Мы величайшая гильдия в Китае. Если мы разрешим Хахве Маске относиться к нам таким образом, мы потерпим крах и фиаско.

Им было все равно, когда во дворе бегала сумасшедшая собака. Им было все равно, игнорируют ли сумасшедшую собаку. Однако, если сумасшедшая собака забегала в дом, и начинала устраивать беспорядок, это была совершенно другая история.

Слова Хе-бибина не были безосновательным. Когда Синклэр услышал его слова, он согласился со словами Хе-бибина.

"Я понимаю. Однако риск слишком высок. Если мы хотим поймать Хахве Маску прямо сейчас, нам придется перенести значительную часть наших войск, присутствующих здесь на Черный Континент».

Все было не так. Казалось, как будто они не могли поймать Хахве Маску. Хахве Маска был удивительный, но в конце концов, он был один. Если они захотят, они смогут убить его.

- Синклэр. Ты...

«Значит, ты хочешь, чтобы я вышел и сразился с Хахве Маской? Это то, что ты пытаешься мне сказать?»

В конце концов это была последняя точка терпения. Это была цена, которую нужно было заплатить, чтобы убить Хахве Маску. Страшную цену пришлось бы заплатить, чтобы поймать ужасающего гения Одиночной Игры. Даже если бы кто-то был готов пожертвовать собой, это было бы проблемой.

«Политика есть политика. Я не буду возиться с Хахве Маской»

«Не могу поверить, что это произнесено твоими устами, Синклэр»

«Пять звезд согласились с этим, и Гидра тоже. Мы не трогаем Хахве Маску».

- Синклэр. В то время как вы были в гильдии Рук, вы были одним из игроков наравне с Матадором Чевом и Штормовой Королевой Шир. Если было препятствие, вы устраняли его. Вы использовали свой Навык Тени, и многие сокрушались этого факта. Вот почему многие гильдии отправили вам такие сообщения

Синклэр мог ясно видеть, что этот заказ выйдет в убыток, поэтому он не хотел подписывать квитанцию.

Нет, если быть точным, он не мог этого сделать.

Его работодатель, нанявший его, не допустил этого.

- Вот почему мне интересно. Какое решение примет Матадор или Штормовая Королева?

«Я приму твои слова как комплимент».

Синклэр закончил разговор с Хе-бибином после того, как он получил последнее слово.

«Реальная цель Хе-бибина – чтобы я пал от рук Хахве Маски. Он хочет, чтобы мое влияние уменьшилось»

После окончания звонка Синклэр издал горький смех.

Синклэр мог догадаться, почему Хе-бибин попытался его приманить. Хе-бибин не пытался наказать Хахве Маску. Когда Большие Улыбки изменили состав, а Синклэр стал главным, Хе-бибин стал изолированным в гильдии. Ему нужен был план, который изменит его положение. Синклэр хорошо знал об этом.

«Черт»

Вот почему он отказался от повторения Квеста.

«Черт»

В настоящее время Синклэр пытался убедить себя, что именно поэтому он отказался от повторения Квеста.

<http://tl.rulate.ru/book/1140/279561>