Глава 16. Пещера 'Мистер Бим' (Часть 3)

Скелет Воин приземлился на спину гнилодревого медведь, вонзая в него свой клинок. Затем наступив на спину медведя снова, он отскочил от него словно пружина.

*Куоооо!*

Гнилодревый медведь поднял свое тело вверх. Изначально конечно, он хотел так сбросить скелета, но тот оказался проворнее его.

После аккуратного приземления, Скелет Воин быстро ретировался и скрылся в чаще лесных массивов.

Потеряв из виду скелета, медведь испустил гневный рев, при этом яростно маша руками. Он демонстрировал свою агрессию. И чтобы остановить его приступ гнева...

*Чпок!*

Камень. Прилетел точно в нос гнилодревого медведя.

Из-за внезапного каменного 'арт обстрела', гнилодревый медведь пришел в замешательство.

*Куо?*

Разгневанный медведь снова встал на свои четыре лапы.

Затем широко раскрыв пасть, устремился на Хурокана. Конечно, его это не особо беспокоило, чтобы еще обращать на это свое внимание.

Скелет Воин начал действовать. Он яростно побежал в сторону гнилодревого медведя, словно волк на четырех конечностях. Челюсти Скелета Воина, на основе синего оборотня, были достаточно сильны, чтобы оттяпать от медведя приличный кусок плоти. Кроме того, на гнилодревом медведе четко виднелись с десяток подобных укусов.

*Кууоооо!*

Даже выпуская столь яростный рев наполненный болью, он не переставал двигаться в сторону Хурокана. Но Хурокан даже ничего и не предпринимал, как медведь свалился, словно марионетка с отрезанными нитями.

Постепенно накопленный урон опустил шкалу его здоровья до 0.

Затем.

[Вы получили уровень.]

Хурокан достиг 11 уровня.

Великолепная скорость.

Он потратил 5 дней на получение с 1 по 10 уровни. И дня не прошло с того момента, как он еще раз поднял свой уровень.

Этот отличный темп хорошо демонстрировал реальные возможности Хурокана и причины его

уверенности в себе.

'Скорость прокачки на высоте, такая же, как когда-то на моем мечнике.'

Его слаженность со Скелетом Воином становилась все лучше, с каждым последующим боем.

Обновление Скелета Воина было правильным решением.

Хурокан уставился на волчий череп Скелета Воина. Все таки волчья челюсть был дана ему не для красоты. Его челюсти были гораздо мощнее, чем он полагал.

Кроме того, его движение стали гораздо лучше, в отличие от того момента, когда он был обычным скелетом.

'Я знал, что навык использовал характеристики использованного монстра в качестве основы, но они превзошли все мои ожидания.'

'А если я использую кости дракона, то получится ли у него использовать его дыхание?'

Потенциал Скелета Воина был гораздо выше ожиданий Хурокана.

‘Уровень его боевых навыков тоже повысился.'

При участие скелета в каждой битве, не удивительно, что он так быстро рос в своих навыках.

‘Такими темпами я смогу достигнуть Е ранга по достижение 20-го уровня.’

Конечно были и плохие новости.

‘Проблема в том, что у меня недостаточно маны, чтобы использовать проклятья.'

Когда он достиг 10 уровня, он выучил одно из заклинаний черной магии .

А именно [Метка Демона].

Это был полезный дебафф навык, который снижал статы цели на 10%. Однако, из всего множество пройденных боев, количество раз когда он его применял, можно было пересчитать по пальцам одной руки.

'Магия проклятья слишком ценна...'

Эффективность магии проклятья намного превосходила магию призыва. Иначе зачем было возводить проклятых магов в отдельную категорию? Помимо снижения стат, ветвь проклятий имела и другие заклинания. Были проклятья, что увеличивали раны, замедляли лечение, или создавали иллюзии. Даже среди Топ-30 гильдий всегда велась ожесточенная борьба за магов-дебафферов. Как результат, самые известные Маги Проклинатели не вступали в гильдии, а выступали в роли фрилансеров. Поскольку они не получали штраф за несовместимость атрибутов, то они хорошо справлялись с любыми противниками.

'Я еще даже не притронулся к своей модификации тела...'

Сосуд Жизни был замечательным решением, чтобы восполнить пробел в отсутствие выносливости. А для этого требовалось изучить ветвь модификации тела. К сожалению, он не мог получить в свои руки даже книгу навыка Перешивка Кожи, чтобы начать эту ветвь

развития.

В конце концов все упиралось в деньги.

Книга навыка Перешивка Кожи, позволяла перешивать кожу с монстров на себя , и ее приобретение стоило денег.

Помимо этого Хурокану требовалось приобрести экипировку, что восполнила бы его пробел в объемах маны. И это тоже стоило денег.

И Хурокана беспокоило их отсутствие.

‘Должен ли я начать ПК?’

К нему уже забирались не добрые мысли, о начале ПК игроков.

Конечно, подобное не входило в его планы. Хотя он был достаточно вовлечен в ПК, за что в ПВП битвах его прозвали Великим Палачом, но он никогда не убивал от скуки, или ради чужих предметов.

Против Топ-игроков он сражался честно и справедливо. Что касается его ПК игроков, то он занимался этим только в случае мести своим обидчикам. Вообще, он никогда ни шел на конфликт первым. Да и в своих ПК похождениях он всегда был в меньшинстве. Хурокан всегда встречал свой конец в одиночестве. Хотя он никогда не отказывался от боя и удовлетворялся лишь вернув обиду с троицей, но он никогда не трогал случайных игроков.

И тот факт, что Хурокан задумался о подобных вещах, ясно показывало его затруднительное положение. Ведь в течение ближайших трех месяцев он должен был добиться определенных результатов.

‘Ц…’

Хурокан цокнул языком.

'Я хочу, что бы кто-нибудь меня спровоцировал.'

Понимая ход своих мыслей, словно загнанного в угол, Хурокан покачал головой.

'Ааа, я хочу, чтобы какой-нибудь тупой, безмозглый мудак наехал на меня! Мне нужно-то всего лишь трое, пусть придут ко мне, я немного отрежу им руки, и получу свои законные деньги с их предметов.'

Он закончил свои мысленные потуги.

“Фуух”.

И с глубоким вздохом встал со своего места.

□□□

[Вы достигли Мистера Бима.]

Хурокан посмотрел на вершину горы перед своими глазами. Вершина этой горы выглядела словно колонна ведущая в небо. Немного своеобразный был пик этой горы.

Мистер Бим.

Это 1800-метровая гора, и довольно небольшая в сравнение с остальными горами в "Полководце".

‘На это ушло целый день.'

Хурокан прибыл сюда спустя 26 часов после выхода из замка Фигар.

Ну, если бы он сразу направился к Мистеру Биму, то смог бы достичь его за 4 часа. Но он никуда не спешил. В его поисках не было ограничений по времени, поэтому он взял на себя смелость поднять пару уровней и сделать парочку новых видео роликов.

Самое главное, прибытие к Мистеру Биму не завершали его поиски.

'Найти здесь пещеру… ну, "Полководец" славиться своими тупыми заданиями.'

Ведь настоящие трудности только начинались.

Сколько пещер было на горе Мистера Бима? Их было гораздо больше одной или двух штук. Да даже будь она одна, попробуй отыскать ее тут.

Плюс, здесь встречались монстры до 30 уровня. Пусть они не были боссами, но на данный момент Хурокан не сможет с ними справиться. Ну, может и смог бы, будь он обвешан униками.

Наконец-то Хурокан отправился на поиски.

Задания выдающие титул Восходящей Звезды обычно собирали вокруг себя много внимания. Пусть вероятность встретить подобное задание крайне низка, но людям всегда нравилось надеяться на лучшее, это словно выиграть в лотерею.

Поэтому Хурокан планировал выпустить бесплатный видео ролик. А титул Восходящей Звезды был его приманкой. План состоял в том, что бы обеспечить себе приток фанатов своим необычном стилем ведения боя. Чем больше фанатов, тем больше денег.

Моя первая цель, достичь тысячи постоянных зрителей!’

Хурокан начал восхождение на гору.

□□□

Онлайн игры - это свободные земли. Здесь законы были не властны. В пределах игровой системы игроки могли использовать абсолютно все. Это включало ПК, кражу монстров, и воровство. За подобные вещи здесь тебя не посадят в тюрьму.

Но даже так, обычно люди подобным не занимались. Это считалось невежливым. Большинство игроков старалось придерживаться элементарных правил. Проблема заключалась в тех, кто делал то, что им не велено.

Семья Ральф.

Все три члена этой группы относились именно к данной группе игроков.

Два мечника и целитель, их общий уровень 62, в среднем 21.

Они были друзьями в реальной жизни, так что поднакопив немного денег они вместе решили приобрести "Полководца" и насладиться этой игрой. Все шло нормально, до данного момента. Проблема заключалась в том, что наслаждение им приносило бесчисленное ПК слабо выглядящих игроков.

Они провоцировали целей своего ПК. Сначала они крали монстров, на которых те нападали. В "Полководце" нет ничего более бесящего, чем кража твоего монстра. Ведь на каждого монстра ты тратишь огромное количество усилий и времени. В первый раз могли стерпеть, но второго такого шанса тебе не дадут.

“Что это за ребята сейчас проходили?”

“Ты про ту группу из 3-ех игроков?”

“У них нестандартное снаряжение. Мы не мало подзаработаем убив их.”

“Но если они являются частью какой-нибудь гильдии, то у нас начнутся проблемы.”

Правило номер один – никогда не трогай сторону, если подозреваешь ее в нахождение в гильдии. Если они это сделают, то гильдия придет уже по их душу.

"Ц... Сегодня нет ни одной хорошей добычи. Всего несколько дней тому назад здесь было полно охотящихся игроков.”

“Это потому, что здесь генерировалось множество монстров. Теперь же большинство новых заданий появляются к западу от замка Фигар. Скорее всего, все остальные уже там.”

“Тогда почему бы не убить кого-нибудь из встречных?”

“Даже не думай об этом.”

Правило номер два – не ПКашь случайных игроков.

“Нас сметут словно мусор, если не будем осторожны.”

"Я знаю. Я просто спросил."

Есть определенная разница между просто ПК и ПК в качестве мести. Хотя оба эти метода не приветствовались, но в первом случае могли вмешаться третьи стороны, нежели во втором.

“Джайю прав. Что может быть лучше, чем поглумиться над низкоуровневыми неудачниками? Какое же удовольствие давить этих раков.”

Семья Ральф была не совсем обычно группой ПК игроков. Они относились к тому типу людей, которым доставляло удовольствие доставать свои целей после их ПК, они действовали так до тех пор, пока полностью не выпустят пар.

“Эй, Эй.”

Они нашли удачную находку.

“Как насчет него?”

“Кого?”

“Вон того парнишки.”

Появилась добыча. Они заприметили игрока взбирающегося в гору не через тропы.

"Давайте посмотрим. Его вещи, это должно быть снаряжение выданное Ассоциацией Завоевателей? И он должно быть мечник, верно? Иначе, он бы тут один не бегал."

“Но если он тут один, не значит ли это, что он не новичок… а просто играет в одиночку?”

В "Полководце" трудно было найти игроков одиночек, обычно все собирались в группы из 3-ех человек.

Встретить одиночку можно лишь по двум случаях.

В первом, игрок был выше по уровню, чем монстры на данной локации. Во втором же, это просто временная аномалия, ему просто повезло еще не умереть.

Семья Ральф снова посмотрела на свою жертву.

Они не могли сказать, как именно он выглядел потому, что он был в маске. Ну а т.к. он был далеко, то и разобрать его телосложение они тоже не могли. Но опять же, телосложение в "Полководце" не играло никакой роли.

Но охотясь на легкую добычу в последние пару дней, их шестой чувство подсказывало им.

“Он явно слабак. Он не один из про-игроков.”

“Согласен.”

“Да, я тоже чувствую исходящую от него ауру неудачника.”

'Это будет пустяковым делом!'

Каждый раз, когда они это чувствовали, дела шли как по маслу.

"Ладно, это наша последняя охота у Мистера Бима. Потом уйдем отсюда куда подальше."

---

Лучше в комментариях расскажите, какой получилась глава. А то я сегодня не выспался, поэтому она мне кажется немного косячной. :D

http://tl.rulate.ru/book/1140/31403