Элита Племени страдала от засад, главными подозреваемыми были Альянс Магов, Божественные Защитники и Ангельский Корпус. Однако это не означало, что виновником этого не мог быть и кто-то другой. Другие гильдии очень даже хотели, чтобы Племя и Альянс Магов рвали друг друга на куски, поскольку это означало, что они могут напасть со стороны и пожинать все выгоды для себя.

Даже если их элиты били налево и направо, Племя могли только стараться изо всех сил держаться и сохранять свою бдительность, пока они расследовали, почему Изверги нацелились на них.

Обдумав это, Не Ян решил, чтобы Сан отслеживал игроков Извергов и проверял, сможет ли он найти какие-либо подсказки относительно их местонахождения. Учитывая навыки Сана, независимо от того, с какой ситуацией он столкнулся, побег никогда не будет проблемой.

Не было никакого смысла торопиться с действиями, основанными на предположениях. Не Ян знал, что ничего хорошего сейчас не выйдет из войны с Альянсом Магов и Божественными Защитниками. Лучше было подождать, пока Племя не станет сильнее.

Хотя размер Племени оставался неизменным и составлял 60 000, все пять гильдий филиалов выросли за 100 000 игроков. Высшие элиты филиалов гильдии получали шанс войти в основную гильдию. Точно так же те, кто больше не справлялся с обязанностями в основной гильдии, рискуют быть пониженными в гильдии ветвей. Таким образом, качество игроков в Племени будет расти все выше и выше, намного превосходя качество их оппонентов в Альянсе Магов и Божественных Защитников.

Мощь тех, кто состоял в Племени уже хорошо известна. Если выставить 10 игроков из Племени против 10 из Альянса на равном игровом поле, игроки из Племени в большинстве случаев выйдут победителями. Иногда другие гильдии значительно превосходили Племя по числу, но они все равно заканчивали тем, что их били и в хвост, и в гриву. Ситуации 1 на 2, 1 на 3 и 1 на 4 обычное дело для игроков Племени. Если бы член Племени не смог хотя бы держаться против двух противников равного уровня, то от такого позора он бы даже не показался в гильдии. Это была разница в качестве!

Не Ян понимал, что Племя однажды полностью затмит гильдии, такие как Альянс Магов. В спешке нет необходимости.

[ Тебе тоже нужно быть начеку. Я получил известие, что Кровавые Изверги планируют принять меры и против тебя, ] – предупредил Гу Хуай.

Он полностью верил в навыки Не Яна. Тем не менее, быть окруженным и атакованным восемью лучшими ворами было все еще страшной перспективой.

[ Не переживай за меня! придётся удивить их, если они думают, что могут так легко убить меня, ] – усмехнулся Не Ян.

Он не был тщеславным. С его превосходными навыками и снаряжением, даже если он не сможет победить их, побег не будет проблемой. Если он хочет бежать, никто в мире не сможет остановить его!

[ Ох, точно! Как поживают Чжай Хао, Лю Сюйчен и Ли Руи? ]

[ Они довольно трудолюбивы. Проведя некоторое время в подземельях с Сесеми Кейком и его людьми, они значительно улучшили свои навыки. Их снаряжение тоже намного лучше. Недавно я отправил их под крыло Блейдлайта. Он заботится о них. Я сомневаюсь, что они станут лучшими экспертами, но, по крайней мере, они будут гораздо более опытными, чем раньше. У Чжай Хао есть шанс попасть в топ-200. Я также вижу, как Лю Сюйчен стремится в топ-500. Что касается Ли Руи ... Я не могу ничего обещать; он просто не такой талантливый. Я бы поставил его в топ-3000, ] – сказал Гу Хуай.

Не Ян почувствовал уверенность, узнав ситуацию с Чжай Хао и другими. Он позволит им продолжать прокачку самостоятельно. Даже если Ли Руи немного отстаёт, он может стать капитаном отряда, что тоже неплохо.

[ С другой стороны, открылась Крепость Хилтон. Другие гильдии уже отправили экспедиционные команды. Я слышал, что добыча за убийства демонов там даже лучше, чем из элит и лордов в других местах, ] – Гу Хуай сменил тему.

Другие крупные гильдии уже отправились в Хилтон, не стоит отставать от них.

Не Ян некоторое время размышлял. После фарма Диллонса еще ради нескольких уровней скорость прокачки начнет замедляться. Итак, почему бы не совершить поездку в Крепость Хилтон? Это также дало бы ему возможность получить награду за его успешное пророчество.

[ А как насчет Блейдлайта и других? Они хотят пойти в Крепость Хилтон? ] – спросил Не Ян.

У этих товарищей по гильдии определенно имелись свои дела и цели.

[ Блейдлайт говорит, что он определенно хочет посетить Крепость Хилтон. Награды Славы от убийства демонов могут быть использованы для покупки сетов славы, которые имеют намного лучшую PvP-характеристики, чем обычное снаряжение. Альянс Магов и Божественные Защитники уже там. Так что, конечно, мы также должны идти. Единственная проблема в том, что нам будет трудно избежать неприятностей, если мы пойдем. Все наши враги там. Это только вопрос времени, когда начнется драка. ]

[ Пусть Блейдлайт и остальные идут вперед. Я собираюсь получить еще несколько уровней. Я отправлюсь в Крепость Хилтон завтра или послезавтра. ]

[ Хорошо, я передам. ]

Как правило, экспедиционная команда, отправляющаяся в Крепость Хилтон, должна состоять из не менее 1 000 игроков, иначе было бы легко нарваться на неприятности.

[ Если Сапфировый Храм, Священная Империя, Сияющее Священное Пламя, Племя Богов Войны и Альянс Безумного Сражения тоже хотят туда, попроси их присоединиться к нам. Чем больше, тем лучше, ] – сказал Не Ян.

Игроки в Племени сразу же принялись за дело. Они готовились отправиться в Крепость Хилтон.

Блейдлайт и Смоук Стаб стали лидерами экспедиционной команды. Они вели войско из 2 000 человек. В него вошли 1 000 игроков из Племени и 1 000 сильнейших из Священной Империи, Сапфирового Храма и других союзных гильдий.

[ Нам стоит что-то знать, прежде чем отправиться в путь? ] – спросил Блейдлайт.

[ Будь осторожен по дороге туда, ] – ответил Не Ян.

Эти простые слова несут много смысла.

[ Понял. Не волнуйся. Если Альянс, Защитники и Корпус не отправят крупные силы, они не смогут ничего нам сделать, ] – сказал Блейдлайт со слабой улыбкой.

Было гарантировано, что не только путешествие, но и их время в Крепости Хилтон будут изобиловать проблемами. Однако, Не Ян доверил экспедицию в умелые руки. Он решил довериться им и перестать беспокоиться.

[ Гу Хуай, сколько людей из Альянса Магов и Божественных Защитников находятся в Крепости Хилтон? ] – спросил Не Ян.

[ Около 5 000 – 6 000 из их лучших. Однако наших сил должно быть более чем достаточно, чтобы справиться с ними, ] – сказал Гу Хуай.

Сила игроков из Племени несравненна. Каждая война, в которой они участвовали до сих пор, была ясным доказательством этого.

Не Ян фармил Диллонса еще два дня, достигнув 88 уровня. Наконец, на второй день он получил Ключ маны. Ключ выглядел точно так же, как на скриншотах, которые он видел на форумах из своей прошлой жизни. Этот ключ был размером с большой палец. Он был кристально черного цвета и излучал мощную магическую ауру.

Ключ Маны (Легендарный): Специальный предмет

Описание: Вращающееся колесо судьбы. Ключ, используемый Легендарным Вором Клуни. Может быть оборудован в слот для аксессуаров.

Свойства: Удача +3, есть определенный шанс открыть любой сундук.

Ограничения: Нирвана Флэйм

Примечание: Этот предмет не может быть продан или потерян.

На первый взгляд свойства Ключа Маны не казались такими уж удивительными, но только такой человек, как Не Ян, проживший одну жизнь, знал, насколько он драгоценен. С точки зрения Не Яна, это был божественный предмет. Удача +3 может значительно увеличить шанс успеха при крафте или шанс выпадения хороших предметов при охоте на монстров. Помимо этого, было также много других скрытых применений. На самом деле бонус Удачи тут вторичен. Важно тут другое. Ключ позволял игроку открыть любой сундук, даже тот, для которого он не отвечал требованиям.

Возможно, самым важным моментом было то, что игроки получали бонусное мастерство при открытии сундуков с помощью ключа маны. Это лучший предмет для тренировки навыка Взлома. В прошлой жизни кто-то использовал Ключ Маны, чтобы поднять навык Взлом до Грандмастера.

Грандмастер Взлома вообще почти не встречался. В прошлой жизни число тех, кто поднял свой Взлом до этого ранга, не превышало пяти. Многие люди искали их услуги, но несколько воров с Грандмастером Взлома взимали непомерные комиссионные. Это было потому, что они могли открывать редкие сундуки, которые обычные игроки не могли. Обычная команда не могла себе этого позволить. В то время Не Ян непрерывно занимался поиском сокровищ в течение шести месяцев, чтобы поднять свой Взлом до Мастера, но он только повысил свой уровень мастерства на 35%. Исходя из этого, можно было только представить, как трудно было добраться до Грандмастера.

Не Яну очень повезло. Наконец, он получил самый ценный предмет, который выпадал из Диллонса.

С учетом ограничений, Не Ян был единственным, кто мог использовать этот Ключ Маны. Он убрал ключ в свою сумку. В ближайшем будущем он найдёт ему хорошее применение.

Не Ян проверил сумку. У него осталось только около 300 дротиков. Он придержит их. Возможно, он будет использовать их позже.

Закончив сеанс прокачки, Не Ян задумался, сколько еще уровней он поднимет, сдав Рунные камни.

Не Ян вернулся в Калор. Гу Хуай сказал ему, что рунные камни, которые они собрали, уже в его личном хранилище. Взглянув на свое личное хранилище, он нашел горы рунных камней на последней странице. Это было захватывающее зрелище. После их подсчета казалось, что там более 600 сетов магических рунных камней. Похоже, Гу Хуай не переставал их скупать последние несколько дней.

Всего было 600 сетов. Гу Хуай, вероятно, потратил как минимум 300 000 золота, чтобы выкупить их всех. Через несколько месяцев стоимость этих рунных камней, вероятно, возрастет до 1 000 000 золотых. Тем не менее, для Не Яна, уровни были гораздо важнее, чем золото. Он с радостью выбросит 1 000 000 золота, если это означало подняться на несколько уровней прямо сейчас.

Не Ян перенес все рунные камни в свою сумку и направился к Мудрецу Клемми.

http://tl.rulate.ru/book/4003/557940