

Глава 94 Засада

Спустя какое - то время, Ажуэ и остальные прибыли в Ущелье тьмы. Затем, вся команда отправилась в Долину змей, что бы снова убить Галахера.

Локация, в которой находился этот босс, находился на самом краю Долины. Команда Лу окружила его, и затем напала, от чего монстр начал яростно плевать ядовитой желчью, и размахивать своим громадным хвостом, пытаясь отправить всех этих задира на тот свет.

Но у него ничего не вышло.

Против таких сноровистых, хорошо-обмундированных с высоким уровнем игроков, борьба бессмысленна.

«Мы долго не сможем убивать этого босса, поскольку скоро здесь будет много других игроков, не позже, чем через 2-3 дня» - сказал разочарованный Ажуэ, поглаживая голову монстра щитом. В ответ Галахер яростно попытался нанести ответный удар.

«Пока у нас будет хорошее снаряжение, нам не стоит волноваться о боссах некоторое время вообще. Разве что, у нас будут проблемы с боссами более высокого уровня» - ответил Лу.

«Ты хочешь пригласить в команду новых игроков?»

«Мне все равно, если хочешь, можешь заняться этим» - Лу не слишком интересовался этим.

Он знал многих классных игроков, но в них не было особой нужды. Более того, опытные игроки, обычно, слишком высокомерные. Когда они становятся известными, они, возможно, не захотят остаться в группе наемников Лу.

Когда уровень здоровья Лу снизился до 50%, он выпил баночку с антидотом, который сбрасывал эффект яда, который накладывал на игроков босс. Вслед за этим, монстр пытался бить их хвостом, нанося 70 урона. Однако, с учетом того, что у Лу было больше 1000 очков здоровья, это не представляло для него никакой угрозы.

Внезапно, лицо Лу потускнело.

Когда эти люди успели подкрасться сзади?!

Прежде чем команда Лу успела среагировать, на них пошли все виды атак - Ледяные шары, огненные шары, Темные стрелы, Тайные удары, удары молниями.

За мгновение ока Ремнант, Одинокий цветок и Мартовский дождь оказались убитыми.

Лишь двое успели среагировать вовремя. Лу тут же использовал невидимость, пытаясь спастись от первой волны атаки, в то время как Ажуэ активировал Стену щитов. Благодаря этому он получал лишь урон равный одной цифре, которая раз за разом всплывало на головой его персонажа.

Позади них было около 70 8 0 игроков. Ажуэ, после того, как эффект Стены щитов закончился, не смог держаться долго и потому вскоре был так же убит шквалом атак.

Однако, он выиграл достаточно времени для Лу, что бы тот смог убежать. К тому времени, когда они смогли убить Ажуэ, они просто не смогли найти Лу.

Несмотря на то, что Лу остался живым, он не стал использовать Невидимость, а быстро активировал способность Ускорения, благодаря чему скорость его передвижения увеличилась на 10%.

Спасаясь от противников, Лу как можно быстрее превратился в маленькое леопарда и спрятался в кустах.

«Черт, он опять сбежал!»

«Как такое возможно? Мы бросили на них все свои силы, но не смогли убить его?».

«Его уровень вероятней всего очень высок, поскольку все мои атаки были отбиты...».

«Мой навык Очаровывания тоже был отбит».

«Нам нужно расширить периметр для поисков. Воры, обычно, крайне медленны, когда находятся в состоянии Невидимости. Атакуйте во все места, где вам покажется, что он именно там».

«Среди нас есть танк? Ктонибудь, атакуйте этого босса. У него практически не осталось жизней, поэтому мы можем добить его...».

«Идиот, сперва нужно найти вора. Если мы не найдем и не уьем его, это будет позором для нас. Я убью всех, кто начнет отвлекаться и пойдет добивать босса, прежде чем мы найдем того ублюдка».

«Кто дал тебе право командовать нами? Мы честно не хотим искать вора пока не добьем монстра».

«Верно, тем более мы можем с помощью системы отслеживать его местонахождение каждые 30 минут, поэтому мы можем смело сперва убить босса».

Хоть они и знали, что недооценивать этого вора не стоит, 70-80 человек смогли подкрасться сзади и напасть на него. Кто думал, что может пойти что то не так?

Эта кучка идиотов просто не могла не повестись на соблазн убийства почти мертвого босса.

«Я в порядке, но пока не идите сюда» - ответил Лу в микрофон, объясняя своим товарищам по команде, что происходит.

«Ремнант немного расстроилась, поэтому я пока попытаюсь поднять ей настроение» - ответила Мартовский дождь.

Конечно, маленькая охотница уже неоднократно умирала в этой игре, но это было первый раз, когда ее убили другие игроки.

Лу чувствовал небольшую вину. В конце концов, все эти игроки пришли за ним.

От последних событий он потерял бдительность и совсем забыл, что за его голову назначена награда.

Эта группа лиц пришла только за ним.

После второго обновления, была представлена новая система вознаграждения. Заплатив 10

золотых монет, игрок мог выставить задание с наградой с Зале для наемников.

Человек, который выставил награду за Лу оказался весьма богатым. Его убийство стоило 10 золотых монет, а задание позволяло убивать его не меньше 10 раз. Это означало, что в общем за его голову предлагалось 100 золотых монет!

Каждый игрок мог потратить 10 серебряных монет, что бы попробовать завоевать такую награду. Каждые пол часа, игроки тратили 50 серебряных, что бы видеть местоположение нужной жертвы.

Лу потратил целое утро в этом подземелье, и совсем не ожидал, что охотники за головами придут за ним именно сегодня.

Было убито не только четверо его товарищей по команде, но он так же раскрыл эту локацию другим игрокам.

Он не убегал, а пытался скрываться поблизости в лесах.

Он был настолько близок к ним, что слышал все, о чем они говорят, и потому мог различить кто есть кто.

Некоторые из них были членами Служения Имперским секретам, а их лидера звали «Прости, но я сильнее, чем ты». Он торопил игроков, что бы те как можно быстрее нашли Лу, но к сожалению из этой гильдии было всего 20-30 человек. Остальные же были ему незнакомы, и скорее всего присоединились к ним спонтанно лишь ради выгоды.

Система позволяет тем игрокам, которые присоединились к команде, выполняющей задание за вознаграждение, получить 80% от общей суммы.

Убийство Лу принесло бы 8 золотых монет, но не факт, что большинство в итоге получит хоть что - то. Поэтому многие решили не искать Лу и добить босса. В этот момент у Галахера было меньше половины его жизней, и его можно было убить в течении нескольких минут, имея в команде 70-80 человек.

Прости, я сильнее, чем ты решил пойти на компромисс: «Поторопитесь, быстрее убивайте босса, все снаряжение получит тот, кто первым заберет его. Если кто - то решит выпавшие предметы отвоевать и нападает на другого игрока, остальные незамедлительно убейте его.

Затем он приказал игрокам из своей гильдии пристально следить за временем и как можно скорее искать местоположение Лу, пока это возможно. По каким то причинам , у него было плохое предчувствие. Он был в прошлый раз, когда его гильдия пыталась словить и убить этого парня, и он уже осознавал, на что способен этот игрок.

И хоть Лу жаждал разорвать этих людей на мелкие кусочки, он пытался держать себя в руках.

Он постепенно отступал в более безопасные места, и хладнокровно наблюдал за тем, как кучка этих идиотов билась с боссом под командование их главаря.

Поскольку игроков было много, уровень здоровья Галахера стремительно падал.

30%!

Гигантская змея наклонилась назад, и затем сделав глубокий вдох, начала плевать ядом в

игроков.

Босы в состоянии агонии были очень сложным соперником, и Галахер не был исключением. Его яд и атаки массового поражения усложняли игрокам задачу.

Эта волна ядовитой атаки накрыла больше, чем половину игроков.

<http://tl.rulate.ru/book/4015/266084>