

Глава 105 Они хотели забрать трофеи

Руины Дилана были замком, который окружали леса покрытые мрачным туманом. Об этом месте знало не так много игроков.

Что удивило Лу Ли это то, что сегодня там собралось около 300-400 человек.

Может они собирали рейд, что бы убить местного босса Наследника Андзелина?

Андзелина убить было всегда трудно. Он был похож на Дзанилу, и был не просто типичным боссом. Они относились к особому классу монстров, и с текущим уровнем игроков на сервере, даже 500 человек могут не одолеть его.

Лу, найдя укромное место, остановился, что бы восстановить здоровье. Надев бандану, он стал полностью анонимным, а затем начал понемногу приближаться к толпе.

Эти люди действительно сражались с боссом, правда это был не Андзелин, а человекоподобный монстр.

На нем была одета рванная Мантия мага, а его бледное лицо было наполнено аурой смерти...

Посланник чумы Ноис!

Благодаря своему богатому опыту в игре, а так же опираясь на название этой локации, Лу Ли пришел к выводу, что этот босс когда - то был местным бароном Дилана.

Прежде, чем он превратился в монстра, он был частью аристократии и считался гениальным Некромантом. Он был невероятно умен и его способности в Некромагии были весьма серьезные, чего только стоили его проклятия.

Однако, его безумие и жестокость превратили этот город в руины.

Посланник чумы Ноис был монстром, которого призвали некие силы, так же как и Высшего Киноцефала, которого не так давно убил Лу Ли. Они оба были уникальными существами и потому после смерти не возрождались вновь. Лу Ли начал играть довольно поздно в эту игру, поэтому в прошлой жизни не застал этого босса. Однако, он многое слышал о нем, и читал некоторые описания других игроков, которые смогли убить его.

Самым главным условием, позволявшим одолеть этого монстра - сбивать проклятие, которыми он проклинал атаковавших его игроков.

В этой игре сбивать проклятия могли только друиды и маги. Книги навыков для такой способности считались очень редкими, но для крупных гильдий это было чаще всего доступно. Имея в своей команде сотни магов и друидов, пару десятков из них обязательно владели способностями Очищения.

Лу Ли не осмелился подходить сильно близко - босс 15 уровня это не то, что можно убить просто так.

Осмотрев игроков, бьющих босса он определил к какой гильдии они относятся - на их груди был гильдейский значок - Бандитские вельможи.

В Китае они были одной из самых известных гильдий, с 200-х летней историей, в те времена игроки использовали еще клавиатуры с клавишами. И создана она была кучкой богатых детей

богатых родителей.

Несмотря на то, что гильдии пришлось пройти через многие трудности, она смогла выстоять, в основном благодаря финансовой поддержке этих людей.

У гильдии Бандитских вельможей было только одно преимущество. Конечно, богатство всегда приводило к высокомерию.

Если они отправлялись в какую-то локацию, чтобы тренироваться, они монополизировали всю территорию и притесняли остальных, убивая игроков, которые не имели к их гильдии никакого отношения. Кроме того, им удавалось уничтожать и целые гильдии благодаря денежной поддержке извне. Они были настоящей проблемой в виртуальном мире и испортили не одну игру. Однако, игровые компании ничего не могли сделать с ними, поскольку благодаря им они зарабатывали хорошие деньги.

Многие люди в гильдии Бандитских вельможей играли за человеческую расу, и потому Лу никогда не встречался с ними в селении для новичков, откуда он начал свой путь в игре. Иначе, они бы обязательно имели не один конфликт с Лу.

Эта гильдия любила полную власть над всем, за что Лу ненавидел их.

Если кто-то хотел занять место Лу, куда он пришел первый, он бы сделал все, что бы прогнать их.

В «прошлой жизни» он часто вступал в драки как раз из-за таких случаев. Кажется, теперь все повторяется вновь.

Одним из главных среди этой компании был воин 14 уровня Песчаный меч. Он был на 9 месте среди всех игроков сервера. О нем ходили слухи, что он очень мастеровитый игрок, но у него почти никогда не подворачивался случай проявить себя, поскольку гильдия Бандитских вельможей всегда нападала толпой.

Игроки, которые получили квест, в котором было необходимо убить Вестника чумы, не относились к гильдии, поэтому он начал запрашивать помощи у соратников по гильдии. Он подумал, что со своими товарищами по команде они смогут своровать награды убитого босса у игроков, которые не были частью их гильдии. А награды за этого монстра и выполнение квеста были весьма заманчивыми. Поэтому гильдия дала добро.

На игроков, которых они убили в начале, они уже не обращали внимания.

Лу, спрятавшись за разрушенной стеной, скрутился в клубок. Даже если бы он не был в режиме невидимости, его бы вряд ли кто-то заметил.

Сперва он решил убить парочку людей, чтобы сбавить свой гнев, но увидев, что сейчас они бьют босса, он передумал.

С вестника чумы бывало выпадал череп – один из ингредиентов, необходимых для улучшения Кольца Верховенства. Эти останки попадались в игровом мире очень редко, и в «прошлой жизни» Ажуэ говорил, что потратил около полугода, чтобы собрать три черепа.

Лу Ли решил подождать, а затем быстро украсть добычу из босса.

Однако, одно дело хотеть, а другое суметь это сделать.

Во первых, в этот момент нужно быть как можно ближе к монстру, а ведь на поле боя находятся сотни игроков, атакующие стрелами, которые разлетаются в разные стороны. При таких обстоятельствах вору трудно оставаться в режиме невидимости.

Более того, что бы такое большое количество игроков не превратилось в сумбур, игроки делились на группы по 5-10 человек, где назначался командир, который бы сразу же заметил незнакомца, который пытается сделать вид, что он свой.

Кроме этого, нужно наизусть знать все способности босса. Думать, что босс будет бить только определенную часть противников было бы жестоким заблуждением.

И наконец, игрок должен иметь хорошую реакцию. Если успеть нанести финальный удар по монстру, то этот игрок получит весь опыт и заберет все выпавшее снаряжение.

Механизм выдачи наград за убийство в этой игре был уникальным. Не важно, сколько урона было нанесено толпой игроков, если финальный удар наносил один игрок, то тот получал 20% опыта и имел право забрать снаряжение.

Иногда это создавало кучу проблем. Например, что бы забрать 20% опыта себе, некоторые игроки платили другим игрокам, что бы те снесли боссу большинство здоровья, а затем добивали его одним ударом. А некоторые переигрывали других, и быстро врвались в момент, когда можно было нанести смертельный удар. Однако, обычно это приводило к тому, что этот наглый игрок заканчивал собственной гибелью.

Таким образом, было весьма понятно, зачем многие гильдии разгоняли посторонних с территории, когда собирались отправиться убить очередного босса.

Однако, Лу Ли не признавал такого поведения. Даже если они хотели занимать полностью территорию для себя, они не имели права убивать других. Для Лу это было дико убить соперника просто так.

У вестника чумы в арсенал была парочка мощных способностей, например такая как Проклятие вестника чумы. Это был трюк, который одновременно мог нанести ущерб 20 игрокам. Если на игроке оставалось Проклятие больше чем 10 секунд, это вызывало Ярость Вестника чумы.

Это было только Проклятие, и не казалось самым пагубным оружием монстра. Однако, так казалось на первый взгляд тому, кто совсем не знал, к чему приводит Ярость Вестника чумы.

Ярость вестника чумы: Превращает жертву в бомбу, нанося 400-600 урона игрокам вокруг в радиусе 30 метров. В добавок к этому наносит 300-500 урона каждые 2 секунды в течении 10 секунд.

На данном этапе игры, не было ни одного игрока, который мог выжить в таких условиях. Это был приговор не только одному персонажу, а всей команде.

Сотни игроков, бившие босса, не имели ни малейшего понятия, что их ждет впереди.

Лу Ли выбрал очень хорошее место. Найдя темный угол, он смог спрятаться от Вестника чумы, поэтому на него не действовали его Проклятия. Так же его не могли ударить другие игроки.

Даже если кто - то посмотрит в его сторону, никто не заметит его, поскольку не придаст этому значения. В конце концов, Руины Дилана полностью окутаны туманом.

<http://tl.rulate.ru/book/4015/267583>