

Глава 160 Дойная корова

Он не был ни святошей, ни тем, кто собирался признавать свою вину. Перед этим, когда гильдия Служения имперским секретам попыталась убить его, он не заморачивался на счет мести. Однако, пришло время для возмездия.

«Кто это? Почему стал? Тебе жить надоело? «

Увидев, что Лу не собирается уходить, члены гильдии Служения имперским секретам удивились и затем побежали в его сторону.

«Вы мне это говорите?» - сказал Лу тихим тоном.

«Ты что глухой?»

Это был Ураган, один их наемных охотников на головы в гильдии, в его задачи входило в первую очередь зачистка территорий. Поняв, что Лу не сдвинется и с места, он подтолкнул его.

Это был банальный способ разжечь драку с другим человеком. Когда их эмоции накалялись до предела, тут же начиналось сражение.

Все это время, Лу Ли стоял спиной к сопернику. Когда он наконец повернулся, Ураган увидел, что его лицо было полностью спрятано под черной банданой, и было видно лишь его серые глаза.

«Ты...» Ураган был немного удивлен. Он не ожидал, что лицо Лу будет скрыто.

«Ненавижу людей, которые хотят управлять всем и не делиться с другими».

Лу сжал кулаки и затем нанес по сопернику Удар тьмы.

Урагана это повергло в шок, увидев бандану Лу, но после того, как Лу ударил его, он засмеялся. «Так смешно – ты даже не включил режим Невидимости. Ты хочешь драться со мной в открытую, со мной, настоящим воином».

Секунду спустя, ему было уже не смешно.

Система: Эффективность навыка Удар тьмы 94%, нанесено 250% урона, цель оглушена на 2 секунды.

Когда воин оказался оглушенным, Лу вскользь атаковал его еще раз.

Система: Эффективность навыка Удар в спину 89%, нанесено 112% урона, на цель наложен эффект Снижения брони!

Система: Эффективность навыка Засада 86%, нанесено 107% урона, цель парализована на 1 секунду!

Очнувшись от оглушения, Ураган понял, что он еще и парализован.

Между Оглушением и парализацией была разница.

Первое действовало при любых обстоятельствах все свое время, в то время как последнее

могло отмениться, если по игроку наносился удар. Однако, в таком состоянии, цель не сможет двигаться или делать другие действия.

Для Лу, эта разница не играла важной роли.

Вонзив свой кинжал в горло Урагана, он начал проводить им слева направо.

Удар в горло!

Ураган наблюдал, как уровень его здоровья стремительно падал, он был почти мертвым.

Он быстро среагировал и тут же использовал Топот.

Не важно, что это не был навык массового поражения. Ураган развернулся и начал бежать. Он знал, что поблизости есть Жрец из его же гильдии, тот, между прочим, начал бежать на помощь своему другу.

Топот не зацепил Лу Ли. Используя на полную Удар в горло, он активировал режим Невидимости.

У Воина оставалось еще немного жизней, поэтому Удар в горло 4 уровня не смог прикончить его полностью. Но даже если Воин не погиб после первого круга ударов, это не означает, что он выживет.

Ураган сделал глубокий вдох, увидев Целителя. Ему показалось, что Вор не преследует его.

Прежде чем он смог успокоиться, в его глазах потемнело, мир вокруг стал черно - белым.

Он умер?

Целитель жалостливо опустил свой посох. Он не понимал почему Ураган не выпил целебное зелье. Разве он не знал, что на нем был эффект Кровотечения?

Этот эффект накладывается на соперника при использовании Удара в горло, и в течении некоторого времени наносит большой урон.

Уставившись на мертвое тело Урагана, Жрец почувствовал холодом за спиной.

Ему действительно нужно было написать жалобу разработчикам. Такого страха он еще не испытывал....

«Умри!»

От одного удара навыком Удар в спину, жрец тут же превратился в летучего призрака. Его тело теперь светилось белым цветом, он превратился в парящего трупа.

Черт, он совсем забыл про Ценность дуэли.

Лу вытащил на экран специальную панель, что бы увидеть свои показатели, где была графа с ценностью дуэлей.

Это была новая штука от разработчиков, появившаяся после последнего обновления игры. Раньше, игровая компания не имела такой функции. Они всегда поощряли игроков напасть друг на друга.

Но после одного инцидента с Дуэлями, они решили изменить игровую политику.

Давно был один министр, которого затем уволили. Он занимал высокую должность. Начав играть в эту игру, он добился много в Травничестве и Алхимии.

Однажды, этот старик выставил свою пятую точку, когда рылся в траве, собирая различные травы для своей профессии. Игроки, проходящие мимо, подумали, что это было некрасиво с его стороны, и потому убили его за это.

В связи с этим старик пострадал не только физически, но и психически. Поэтому, выйдя из игры, он обратился к своему зятю Главе Департамента по наблюдению за порядком в интернете. Затем, он агрессивно осудил случившееся в игре.

На самом деле, его зятю не особо хотелось браться за это дело, но он боялся последствий. Он лишь беспомощно прислал ноту предупреждения от лица Департамента.

Игровая компания обдумала это и решила, что слишком brutальные реалии в игре плохая идея.

С тех пор, в игру были введены новые правила сражений.

Если игрок брал на себя инициативу убить другого, то он получал определенную Ценность сражения. Если игрок собирался убить противника, который на 5 уровней ниже, Ценность сражения удваивалась. А если игрок убивал игрока, занимавшегося в игре только прокачкой профессий, то Ценность сражений так же удваивалась.

Чем выше у тебя будет Ценность сражения, тем больше предметов выпадет из твоего соперника. Их число могло достигать даже до трех предметов.

Были так же 3 способа снизить Ценность сражения.

Первым было время. Каждый час, Ценность сражения снижалась на одно очко.

Вторым способом было взятие задания с наградой. Если игрок убивал другого игрока с достаточно высокой Ценностью сражения, они оставались квитами. Убийство игрока с высокой Ценностью сражений давало игроку более высокие награды. Те, кто владел высокой Ценностью сражений, и были убиты другими, отправлялись в тюрьму самой системой, и находились там до тех пор, пока их Ценность сражения не снизится до нуля.

Третьим способом было как раз все то же заключение в тюрьме.

За каждый проведенный час в тюрьме, Ценность сражений улетучивалась.

Это отличалось от того, если вы хотели снизить этот показатель другими способами. Даже если игрок покидал игру, Система все равно высчитывала время его нахождения за решеткой.

Когда приходило время для выхода из игры в прошлой жизни Лу, многие игроки собирались вместе и отправлялись намеренно в тюрьму, что бы снизить Ценность сражений. Этот парадокс был настоящим спектаклем. Однако, это осуждалось праведными людьми, называвшими такой поступок моральной несостоятельностью.

Многие люди не хотели покидать игру находясь в заключении, поскольку тогда система не наградит их удвоенным получением очков Опыта, как это делается, если персонаж остается в

своей комнате в трактире.

Вдобавок ко всему, те, кто по собственному желанию отправлял в недалекие места, могли так же уйти оттуда. Но, если вас отправляли туда за то, что вас убили охотники за головами, то вам приходилось ждать, пока не обнулится вся Ценность сражения.

«Всем быть на чеку. В деревне Чертополоха появился замаскированный Вор. Его снаряжение очень серьезное. Не лезьте в одиночку» - сообщил всем командир группы, получив новости от других игроков.

Получив два очка Славы, Лу стал вести себя немного осторожней. Оглянувшись по сторонам, он увидел свою новую цель.

Критерием для выбора было только одно условие – хорошее снаряжение.

Парень, на которого пал выбор Лу, имел неплохое обмундирование. И хотя Лу не видел его точных показателей, он мог на вскидку определить, что его ценность достаточно высока.

После серии ударов Базовый удар, Удар в спину, Засада и Удар в горло, он был убит.

Лу поднял выпавшие предметы с земли и снова исчез.

На этот раз это были ботинки из ранга Стали для Магов, которые давали игроку +10 Интеллекта и +3% к скорости передвижения. Это были неплохими атрибутами, поэтому их можно будет продать не меньше, чем за 7-10 золотых монет.

После того, как система подверглась некоторому макро-контролю, стоимость золота остановилась примерно на отметке 100\$ за золотую монету. Это означало, что за такие ботинки Лу сможет выручить несколько сотен долларов. Именные брендовые кроссовки стоило в реальной жизни примерно столько же.

Учитывая все расходы на обычное проживание, средний игрок, вероятней всего, не смог бы заработать такую сумму за день.

Сейчас у Лу было 3 очка Славы.

Несмотря на его Ценность сражений, Лу не перестал искать новых дойных коров.

<http://tl.rulate.ru/book/4015/290581>