

Глава 214 Полное преимущество

«Здесь не так много игроков, но это не означает, что нам не повезет на кого – то наткнуться». – сказал Лу, проведя пальцем по лезвию своего кинжала. «Развлечемся?»

Внизу спуска, друг с другом сражалась группа игроков.

Альянс явно проигрывал, как в численности, так и в способностях.

Что касается Орды, они действовали умно, когда надо нападали, или отступали временно назад.

Очевидно, что ими руководил способный командир.

Численность бойцов из Альянса сокращалась. Почти всем приходилось сражаться одновременно с двумя игроками, или с одним соперником, которого постоянно целил Жрец.

«Пора. Я пойду первый. Лунносвет, твоя задача убить как можно больше Жрецов. Марта..» - Лу замолчал....» Пришло и твое время действовать».

Пройдя большой и тернистый путь через всю долину Песни войны, Марта больше не боялась, и потому не собиралась все время прятаться в кустах. Несмотря на то, что Лунносвету не очень понравилось то, как она ведет себя в бою, но по крайней мере они оба сделали вывод, что у нее есть талант.

Марта схватила свой посох и уверенно кивнула.

Лу осторожно подкрался сзади Друида в режиме Невидимости, его соперник, судя по всему, был их командиром. Причина, по которой он сделал такой вывод, заключалась в том, что все пристально слушали его команды.

Если бы он не был командиром, тогда не было бы смысла так внимательно слушать его. В конце концов, он же не какая – то красotka, на которую можно так пристально глазеть.

Игроки из Альянса не были такими идиотами, как это могло показаться на первый взгляд. Временами, несколько игроков пытались вырваться из окружения и убить командира. Но, Орда хорошо обороняла своего предводителя, да и стоит отметить его индивидуальное мастерство.

Лу терпеливо выжидал нужного момента. Даже если Лунносвет резко сбежит к ним вниз и ворвется в самый разгар драки, Лу все равно будет выжидать конкретно своего момента.

Из ниоткуда на стороне Альянса появился еще один Воин, он действовал как настоящий профессионал!

Все внимание Друида в этот момент было отвлеченно Лунносветом. Несколько Магов из Орды попытались окружить и подавить Лунносвета.

Он, в свою очередь, смог быстро отреагировать на это, и сразу же активировал навык окаменелая кожа. Это значительно повысило его Защиту и позволило ему отразить все вражеские навыки массового поражения, а затем смог атаковать Магов.

Игра каким классом на таких полях сражений сложнее всего?

Воины!

Когда действие эффекта Окаменелой кожи подошло к концу, Лунносвет активировал свой второй навык, позволяющий поглощать различные виды урона, Ярость!

Это был самый эффективный навык для Воина. На максимальном уровне этой способности, навык Ярость способен понизить Защиту в обмен на 30% Атаки, 30% скорости Атаки и 30% для Шанса критического удара.

Более того, он будет неуязвим какое – то время перед вражескими навыками массового поражения.

Включив Ярость, он сразу же использовал навык Вихрь, и начал крутиться словно юла в толпе игроков из Орды.

Некоторые говорят, что у Воинов есть всего лишь три козыря. Это объяснялось двумя тезисами.

Во первых это их навыки – Рывок, Ярость, Вихрь, с помощью которых можно убить практически любого.

Второй тезис заключается в том, что они владеют тремя эффективными заклинаниями: на увеличение Атаки, ее скорости и повышение вероятности критического удара. Сейчас, можно встретить таких Воинов, которые способны убить врага с одного удара!

Лично сам Лу был свидетелем того, как Лунносвет наказал Мага всего за один удар, несмотря на то, что у него были неполные жизни, начнем с этого.

Друид, командир Орды, так же увидел свирепость Лунносвет и потому приказал своим окружать его по максимуму.

Игроки из Альянса, которые едва держались на ногах, наконец получили шанс отдышаться и начать сражение с новыми силами.

Спустя какое – то время у Лунносвета оставался критический уровень здоровья!

В конце концов, он был обычным игроком, а не Богом. Но стоит сказать, что атаковать с полной силой врага, с учетом того, что в этот момент тебя атакует 4-5 игроков, так же впечатляло.

Когда Лунносвет был готов распрощаться с жизнью, в него прилетел светящийся шар.

+689!

+56, +62, +44....

После этого, сразу же половина его здоровья восстановилась.

«Ничего себе уровень исцеления» - сказал про себя Друид. Ему оставалось лишь отдать приказ сдерживать этого сумасшедшего Воина, и наконец самому вступить в бой.

«Воры и Воины, убейте Жрецов!»

Это был последний приказ, который он отдал прежде чем получить удар навыком Лу Базовый удар.

Базовый удар, после которого последовал навык Удар в спину, успешно наложил на Друида

эффект снижения брони. Тот, в свою очередь, мгновенно превратился в медведя – нужно отметить, что превращения у Друидов способны отменять эффекты от заклинаний.

Оглушение от использования навыка Базовый удар сразу же перестало действовать после превращения. Однако, к сожалению для Друида, скорость его действий была просто смешна по сравнению с тем, на что был способен Лу.

Лу сразу же заметил на то, как медленно реагирует его соперник, и потому решил использовать навык Засада, от чего Друид замер на месте, оставшись парализованным. А затем нанес обычный удар, Лу использовал навык Удар тьмы (с оглушением), а затем Удар в горло (с эффектом кровотечения).

Друид начал пятиться назад, а после просто упал на землю.

Игроки, находившиеся немного дальше были озадачены, поскольку не понимали, почему их командир молчит. Обернувшись, они случайно увидели лежащего командира на земле, но рядом с ним никого не было!

Все, кто увидел эту картину, слегка испугался – а прошло ведь всего 10 секунд!

Лу идеально рассчитывал время на убийство и всегда правильно использовал цепочку использования навыков. Этот Друид был лишь главным в небольшой команде игроков из гильдии Места Славы. Разве он мог вовремя отреагировать на действия игроков из калибра Лу?

С начала до конца, он так и не понял, кем был убит.

Смерть командира не повергла игроков из Орды в отчаянии или большой страх. Вместо этого, они стали еще злее, и потому начали стараться еще больше.

Игроки из Альянса погибали один за одним, но это не касалось игроков из команды Лу. Лунносвет стал более сдержанным, и сейчас стоял прямо перед Мартой, взяв весь урон на себя.

В виртуальных играх удар какой –нибудь магией не мог пройти сквозь тебя, поэтому всегда можно было заслонить собой Жреца.

Благодаря своему хорошему снаряжению и превосходным навыкам, команда Лу оказалась невероятно эффективной. Преимущество было полностью на их стороне, они смогли повязать много игроков из Орды.

Лу вскользь бегал во все стороны, постепенно забирая жизнь за жизнью. Его главной целью были игроки, у которых был не полный уровень жизни, поскольку он мог убить такого игрока даже с одного удара. С самого начала, игроки из Орды не заметили, но с каждой минутой, видя свои потери, им казалось, что этот бегающий в разные стороны Вор настоящий Бог Смерти.

Им уже не хватало человек для того, что бы окружить Лу.

После того, как сражение подошло к концу, команда Лу вежливо отклонила заявки в друзья от игроков Альянса, и затем просто отправились дальше.

«ты многих убил сегодня. Сколько у тебя сейчас очков Славы?» - спросил Лунносвет.

«Все они были наемниками, поэтому я набрал всего 70-80 очков Славы» - ответил Лу, после

того как глянул на свою статистику. Ему по - прежнему нужно было набрать больше 100 очков Славы, дабы вернуться в положительное ПВП значение.

«В прошлый раз, я смог убить Старшего Сержанта 4 ранга и получил за это 40 очков Славы» - сказал Лунносвет, по его голосу можно было сделать вывод, что этого было мало.

«А какой сейчас ранг у тебя?» - Лу стало любопытно.

«Умер много раз, поэтому сейчас у меня 6 ранг я Старший сержант. Если бы не многочисленные проигрыши сопернику, я бы уже давно имел звание Центуриона. Из того, что я знаю, в игре сейчас не больше 10 Центурионов» - разочарованно сказал Лунносвет.

Система начисления очков Славы в этой игре была довольно сложной. Простыми словами, каждое звание имело свой диапазон очков, меньше 100 очков Славы делало вас Рядовым, 100-500 очков Капралом, 500-1000 Сержантом, а 1000 -2000 делало вам Старшим Сержантом 1 ранга. За каждые тысячу очков Славы, это звание повышалось лишь в рангах, и достигнув отметки 10000, игрок получал звание Центуриона.

После Центуриона шел Лейтенант, Бригадный генерал, Генерал, Маршал, Гранд Маршал, Верховный глава армии, Верховный главнокомандующий...

Если игрок умирал на поле боя, они теряли определенное количество очков Славы, и количество потерь было сложно предугадать. Однако, это предотвращало вероятность того, что игроков начнут нанимать для того, что бы зарабатывать очки Славы.

Убийство игроков разного ранга, естественно, награждало победителя разным количеством очков Славы. За убийство Рядового или Капрала игрок получал один поинт, и таких было множество в игре. За убийство Сержанта вы могли получить 5 поинтов. Группа игроков из Орды, которую недавно убил Лу, состояла из двух Сержантов. Такие персонажи в последнее время стали появляться все чаще и чаще.

Убийство Старшего Сержанта 1 ранга давало игроку 10 очков, в то время как за убийство Центуриона можно было получить не только очки Славы, но и другие награды.

К сожалению, несмотря на то, что ребята провели в Долине Песни войны 3-4 часа, Лу и его команда ни разу не наткнулась на Старшего сержанта, не говоря уже о Центурионе.

К счастью, поскольку здесь было много новичков, Лу мог быстро получить звание Рядового спустя 3 часа, что позволило сделать его ПВП значение не отрицательным.