

"Победа!"

"Молодец!" – игроки, глядя на то, как разрушается божественное воплощение, радостно закричали.

И тут же все взгляды обратились к герою, который нанёс решающий удар:

"Это же Ланчбокс!"

"Какая крутая атака! И как он ловко использовал навыки!"

"Как он это сделал?"

Ланчбокс, не обращая внимания на похвалы, молча собрал кристаллы божественной крови, разбросанные по земле.

В этот момент перед всеми игроками появилось системное сообщение:

□Дзинь!□

□Сюжетный босс «Божественное воплощение Улля» повержен!□

□Победитель: Игрок «Ланчбокс»□

□Все игроки, участвовавшие в битве, получают награды в зависимости от нанесённого ими урона!□

□Начался расчёт наград...□

Ланчбокс тоже увидел системное сообщение, но, в отличие от других игроков, у него ещё и запустилась кат-сцена, в которой чиби-версия* богини запускала фейерверки...

Обычно чиби-персонажи выглядят достаточно милыми, говорят детским голосом и нередко отличаются капризным или нервным характером. Другими заметными чертами чиби-стиля являются огромные овальные глаза персонажей, занимающие большую часть лица, а также схематично прорисованные конечности. Пальцы на руках обычно не изображаются, создавая ощущение того, что персонаж носит варежки, кроме того, упрощению подвергаются и ступни, на месте которых рисуются клиновидные элементы, служащие продолжением ног.

А затем он получил награду:

□Дзинь!□

□Вы нанесли 4,53% урона боссу. Вы получили 4532 опыта и 1373 очка репутации□

□Как победитель босса «Божественное воплощение Улля», вы получили дополнительную награду: 1000 очков репутации, 3 очка идеального воскрешения и уникальный титул «Бесстрашный»□

□Бесстрашный: Ваше сердце не знает страха, даже перед лицом богов!□

'Бесстрашный?'

Ланчбокс, прочитав описание титула, закрыл окно и, поднявшись на ноги, направился к остальным игрокам.

Другие игроки, получив награды, с радостью начали обсуждать добычу.

"Где кристаллы божественной крови? Я видел, как много их выпало!"

"Этот босс такой щедрый... Не зря он - божественное воплощение".

"Как минимум двадцать штук!"

"Кажется, Ланчбокс их собрал".

"Как мы будем делить кристаллы?"

Ланчбокс, подойдя к Ли Му, протянул ему двадцать шесть кристаллов:

"Раздели их".

Ли Му, удивлённо подняв брови, кивнул и взял кристаллы.

На него уставилось семьдесят пар жадных глаз.

Ли Му, глядя на игроков, которые смотрели на него с нетерпением, задумался.

"У меня есть два предложения", - сказал он. "Проголосуем. Большинство побеждает".

"Первое: обменять все кристаллы на очки репутации и поделить их поровну".

"Второе: бросить кости и разделить кристаллы в зависимости от того, кому сколько выпадет".

Игроки переглянулись, кивнули и начали голосовать. Большинство проголосовало за первый вариант.

Кристаллы божественной крови можно было использовать только для того, чтобы обменять их на очки репутации, так что, по сути, это была валюта, и игроки решили, что честнее будет поделить их поровну.

Ли Му, увидев результаты голосования, кивнул:

"Хорошо. Тогда обменяем их на очки репутации. 26 кристаллов - это 20 800 очков. Нас 73 человека, так что каждый получит по 284 очка. Оставшиеся 68 очков отдадим Ланчбоксу, который нанёс последний удар. Все согласны?"

Игроки закивали.

Ланчбокс: "Согласен".

Солёный Котёнок: "Без возражений".

Жареные помидоры: "Не думал, что после дележа нам достанется так мало..."

Демасия: "Ха-ха, это же почти 300 юаней!"

* * *

Ли Му, увидев, что все согласны, выдохнул с облегчением.

Он посмотрел на небо и сказал:

"Кристаллы пока останутся у меня. Давайте продолжим зачищать Изумрудный Град. Постараемся до рассвета выполнить задание «Уничтожить всех гоблинов», а, когда все соберутся, построим портал и выполним оставшиеся цели".

Появление воплощения Улля отвлекло игроков от охоты на гоблинов.

Но теперь, когда босс был убит, они могли вернуться к выполнению задания.

Многие гоблины, воспользовавшись суматохой, сбежали из Изумрудного Града, но некоторые остались, прячась в руинах в надежде, что их не найдут.

Но им не повезло.

Благодаря некой таинственной силе, многие игроки, достигшие 11-го уровня, получили навыки разведки, которые позволяли им видеть врагов, чей уровень был ниже их уровня.

Кроме того, игровая система заботливо показывала в журнале заданий, сколько гоблинов осталось в городе.

Ив, используя свою способность чувствовать жизнь, подсчитал их количество.

Игроки, выслушав Ли Му, разбрелись по руинам в поисках гоблинов.

То тут, то там раздавались крики гоблинов и радостный смех игроков... в ночной тишине это звучало довольно жутко.

Ли Му не стал присоединяться к охоте. Он надел снаряжение, спрятал кристаллы божественной крови в карманы и направился к portalу.

Он хотел отдать кристаллы Берсерку, который охранял портал, чтобы тот принёс их в жертву богине.

Было слишком рискованно носить их с собой – они могли выпасть из карманов.

Ли Му хотел как можно скорее обменять их на очки репутации, чтобы не потерять.

Это была его ответственность. Игроки доверяли ему, и он не хотел их подвести.

Даже если из-за этого он получит меньше опыта и очков репутации.

'Хорошо бы, если бы в этой игре были рюкзаки. Да, реалистичность – это круто, но не нужно же во всём её придерживаться! Неудобно таскать всё с собой', – подумал он, чувствуя, как оттягивают карманы кристаллы.

'Но, с другой стороны, это часть очарования игры... Говорят, что высокоуровневые маги могут создавать магические сумки. Может, когда я прокачаюсь, то сделаю себе такую'.

Ночной лес был тёмным и тихим, но эльфы, обладающие ночным зрением, не боялись темноты.

Ли Му уверенно шёл по лесу.

И тут его охватило чувство опасности!

Он напрягся, и, повинуясь инстинкту, отпрыгнул в сторону...

В тот же миг в том месте, где он только что стоял, сверкнул меч, разрубив дерево толщиной с его руку!

Если бы Ли Му не успел увернуться, то его бы разрубили пополам!

Он в ужасе обернулся и, увидев нападавшего, зарычал:

"Жареные помидоры?! Ты что творишь?!"

ID игрока: Жареные помидоры

Это был 11-уровневый игрок, который участвовал в битве с сюжетным боссом!

<http://tl.rulate.ru/book/47336/4493372>