

Лилия смотрела на хаотичную сцену перед собой и была совершенно ошеломлена.

Она просто не могла понять, почему в городе разгорелась битва.

Тем не менее, прямо перед ее глазами возникла вещь, считавшаяся логически невозможной.

f□□□□□□□□o□e□.c□□

Более того, что было еще более непонятным для нее.

В такой масштабной осаде человеческий игрок-авантюрист по имени God Slayer фактически не погиб!

Нет, не только не погиб...

Казалось, он был совершенно невредим!

Как ему это удалось?

Сомнения в сердце Лилии усилились, и она решила понаблюдать за битвой со стороны.

В это время атака со стороны здания прекратилась, и казалось, что следующий раунд атаки был наготове.

Майк все еще стоял на месте.

Он не хотел увеличивать свою награду, как в прошлый раз, это было бы только потерей для него.

Поэтому он решил просто стоять и первым принять удар на себя.

Когда все последователи культа Рагнарса нападут на него, только тогда он сможет дать отпор.

В это время некоторые из NPC ближнего боя культа Рагнарса уже бросились на Майка.

Они размахивали своим оружием или кулаками и без колебаний атаковали Майка.

В их глазах Майк был самым большим врагом Культа Рагнарса.

Пока они встречаются друг с другом, они атакуют без колебаний.

Однако после целого ряда атак их враг выстоял.

С другой стороны, они были ранены своими собственными атаками. Они чувствовали себя так, словно их удары попали в непробиваемую гору.

Бог Истребитель, который был перед ними, вообще не получил никакого урона. Каждая атака блокировалась зонтиком в руках Божьей Истребительницы.

Однако они сами были ранены отскоком атак.

Но эта небольшая трудность не заставила их сдаться.

Они без колебаний продолжали атаковать Богоубийцу.

Постепенно один класс рукопашного боя за другим падал.

Когда их тела больше не могли выдерживать удары, их жизни подошли к концу.

С точки зрения игроков, их очки здоровья упали до нуля.

□□□□□□□□□□l.c□□

Когда все игроки ближнего боя упали, Майк наконец-то зашевелился.

Он медленно пошел к храму, стоящему перед ним.

Бесчисленные огненные шары, пули и стрелы обрушились на Майка, как ураган.

Майк, с другой стороны, ничуть не пострадал. Он просто шел вперед, встречая атаки.

Эта сцена попала в поле зрения Лилии, которая находилась далеко на углу улицы. Она была сильно потрясена.

"Кто этот авантюрист? Почему он так силен?!"

Хотя имя, God Slayer, было известно всем человеческим NPC, эльфийские NPC все еще мало знали о нем.

Лилия даже начала колебаться, стоит ли разговаривать с Истребителем Богов, потому что он казался ей человеком, которого она не могла позволить себе обидеть.

Обидев его, она, скорее всего, навлечет на себя беду.

Если посмотреть на трупы, сваленные на улице, то конец этих парней был лучшим примером.

Пока Лилия размышляла, храм Бога Огня впереди рухнул.

В руинах божественный огонь на алтаре Бога Огня был на грани разрушения.

Пронесся порыв ветра, и огонь погас.

Все руины были усеяны трупами, и только одна фигура стояла среди руин.

Его звали Истребитель Богов.

"Следующий город - это... Солодовый город?"

Майк взглянул на карту и определился со следующей целью атаки.

Если Храм Бога Огня в Малт-Сити будет уничтожен, то последователи Храма Бога Огня полностью исчезнут с территории гномов.

Затем он мог подумать о том, чтобы отправиться на территорию троллей и убить верующих Огненного Бога.

Если он будет придерживаться жесткого графика, то сможет покончить со всеми за один день.

Пока он размышлял, сзади него раздался незнакомый женский голос.

"Ты... Привет".

Майк обернулся и посмотрел. Это была красивая местная девушка из расы эльфов. Она также была тем, кого игроки называли NPC.

"В чем дело?" Майк не испытывал симпатии к расе эльфов. Это была его первая встреча с женщиной по имени Лилия, поэтому он был настроен относительно дружелюбно.

"Я хотел бы спросить, какого качества браслет, который вы только что выковали?"

Лилия спросила осторожно, но это заставило Майка почувствовать себя немного недовольным.

"Простите, я уже отказался от участия в конкурсековки, так что это мое личное дело. Я не хочу тебе говорить", - прямо ответил Майк.

Если бы в этом не было необходимости, Майк не стал бы сообщать другим людям о некачественном божественном артефакте.

Ведь это тоже был один из его козырей.

Подумайте об этом. Хотя вероятность этого была очень мала, но что, если Майк окажется в опасности в будущем?

Этот некачественный божественный артефакт мог бы помочь ему избежать опасности. Он мог мгновенно вернуть Майка в то место, где он уже бывал.

Если бы это был артефакт, то он был бы еще более мощным. Например, он мог бы мгновенно перемещаться в места, в которых раньше не бывал.

Конечно, некачественные артефакты были неплохими. Майку очень понравился этот браслет.

Услышав слова Майка, Лилия, казалось, поняла, что вела себя грубо. Она тут же махнула рукой и сказала,

"Нет, нет, нет, вы неправильно поняли. Я не пытаюсь получить информацию о вас.

Я просто ищу мастера-кузнеца и хочу поручить ему одно задание".

"Я видел, что вы человек-авантюрист... Простите, я не хотел вас обидеть. Я просто хотел сказать, что при нормальных обстоятельствах гномы лучше куют".

"И как человек-авантюрист, вы участвовали в соревновании по ковке. Возможно, у вас есть какие-то уникальные методыковки.

"Более того, это было показано в процессековки, который вы продемонстрировали на соревновании только что. Это правда".

Майк не стал отрицать.

Методковки авантюристов был настолько прост. Им нужно было только поместить материалы в печь.

Просто было слишком мало игроков, которые выбрали стиль игры жизненного типа. Для сравнения, игроков, выбирающих боевой стиль, было больше.

Поэтому местные жители всегда были слишком мало знакомы с жизненными навыками искателей приключений.

Майк задумался на мгновение и кивнул,

"У меня действительно есть уникальный методковки, который принадлежит авантюристам. Я также думаю, что мои кузнечные навыки очень хороши".

"Итак, ты хочешь нанять меня?"

Лилия смотрела в глаза Майку в течение двух секунд. Прошло всего две секунды, прежде чем она приняла решение.

"Да, я хочу поручить тебе миссию, но я могу рассказать тебе только часть содержания, потому что это очень конфиденциальное дело.

"Если вы считаете, что сможете выполнить это задание, я расскажу вам остальное содержание."

Перед Майком появилось диалоговое окно. Оно было фиолетовым.

[Эльфийская миссия]

[? ? ?]

Содержание миссии показывало только три вопросительных знака. Хотя этот вид специальной миссии не был обычным, он уже появлялся во Втором Мире.

Только по ходу выполнения миссии можно было постепенно узнать ее конкретное содержание.

Увидев это двусмысленное диалоговое окно, Майк улыбнулся.

В глазах игроков особое всегда означало высокую прибыль.

"Я согласен. Давайте найдем место, чтобы обсудить содержание миссии".