Глава 67: Роза Колдмун

Молния разорвала небо, и черные тучи сгустились - оба признака того, что вот-вот начнется ливень.

Держа в руке клинок Плачущего Огня, я стремительно прокладывал себе путь по небольшой дороге в лесу с помощью своей Темной Осы. По обеим сторонам тропинки виднелись игроки примерно 30-го уровня, объединившиеся для убийства монстров. Они действовали без колебаний, даже несмотря на приближающуюся грозу. Их решимость повышать уровень не могли поколебать неблагоприятные погодные условия.

Я проверил свой опыт. Я был на 40-м уровне с 24%. Я должен был как можно скорее достичь 50-го уровня. Только на 50-м уровне мои навыки достигнут 5-го ранга, что позволит мне бросить вызов боссам 60-го уровня. В противном случае я мог забыть о получении Жетона Героя. Кровавые Наемники не могли вечно действовать только с нами тремя. Мы могли привлечь игроков дальнего боя, таких как лучники, маги, и игроков поддержки, таких как священники, тактики и барды, только после создания гильдии.

Сильная гильдия должна иметь хороший, сбалансированный состав классов.

Бип~!

Ду Тринадцатый прислал мне сообщение: "Лу Чэнь, мне кажется, что в нашей мастерской Кровавых Наемников должен быть священник. Мы все - кучка игроков ближнего боя, которым нужно лечиться. Отсутствие собственного эксклюзивного священника - это отстой".

Я ответил: "У тебя есть кто-то на примете?"

"На данный момент нет. Но сейчас я прошу твоего мнения. Должны ли мы выбрать девочку или мальчика для нашего священника?"

"Есть ли разница?"

"Да! Я планировал набрать двух человек. Женщину-священника и женщину-мага или женщину-лучницу. Если мы сделаем это, у нашей мастерской не будет проблем с уровнем или убийством боссов".

Я задумался на некоторое время, затем ответил. "Если получится, мы должны попытаться нанять мужчину-священника и мужчину-лучника. С женщинами проблемы начнутся слишком легко. Мы - настоящая игровая мастерская, нам не нужно заниматься этими грязными делами. Я очень хочу, чтобы наша мастерская стала одной из лучших".

Ду Тринадцатый ответил только через несколько минут. "Да, ты прав. Сначала я пойду осмотрюсь. Если я действительно не смогу найти парней, тогда я смогу только с неохотой выбирать девушек. Хаха..."

Я немного потерял дар речи. Может, трехногих жаб в наше время и трудно найти, но двуногие мужчины были повсюду на улицах!

На самом деле, все это было из-за меня. Во мне было какое-то неощутимое сопротивление, которое было против того, чтобы девушки присоединялись к нашей мастерской Кровавых Наемников, хотя я и сам не знал, почему это так.

.....

Холмы Отражения были чрезвычайно обширной зоной в горном лесу. Повсюду водились дикие животные и злые духи. Это был рай для высокоуровневых игроков и ад для новичков.

Дальний каньон соединялся с остальным миром длинной тропой, тянущейся через дикую местность. Я шел вперед со своей Темной Осой, замечая по обе стороны дороги нескольких игроков, занимающихся гриндингом. Но со временем количество встречных игроков уменьшалось, и когда я добрался до границ Холмов Отражения, я почти никого здесь не увидел.

Я увидел девушку-лучницу-суккуба с длинным луком, выскочившую из кустарника в лесу. Она была 34-го уровня, и, будучи суккубом, имела врожденное преимущество - 5% прибавки к точности, восприятию и способностям обнаружения. Кроме того, суккубы были маленькими и очень ловкими. Они были лучшим выбором для лучников. Линь Исинь тоже была суккубом, но она выбрала для себя ближнюю дистанцию, став легендарной женщиной-богом битвы.

Хотя лучница-суккуб была не так красива, как Линь Исинь, она выигрывала в зрелом очаровании. Кожаные доспехи обтягивали ее роскошное тело, открывая изгибы. Ее грациозная походка по тропинке с луком произвела бы глубокое впечатление на любого мужчину.

Роза Колдмун LV-34, бронзовый лучник.

Ее уровень довольно высок. По крайней мере, достаточно высокий, чтобы бегать по этой высокоуровневой карте.

"Эй, не ходи! Эй, красавчик!" - крикнула девушка-лучница, сделав сильный акцент на слове "красавчик".

Я обернулся, мое страшное лицо, скрытое плащом, улыбалось. "Почему, красотка?"

Роза Колдмун была ошеломлена, а затем сразу же ответила: "Впереди действительно опасная карта, Холмы Отражения. Мобы там уже 45-го уровня, так что если ты пойдешь еще глубже, то в девяти случаях из десяти ты умрешь. Как насчет того, чтобы объединиться и убить нескольких леопардов? У меня есть квест на их убийство, я могу поделиться им с тобой".

Я не мог не улыбнуться. После короткого обмена мнениями она стала больше похожа на маленькую девочку, которая хочет затащить меня с собой в игру.

Я покачал головой и извиняюще сказал: "Извини, но я здесь не для того, чтобы выполнять задания. Я здесь, чтобы добывать еду. Ты должна видеть, что я фуражир".

Девушка-лучница кивнула с улыбкой. "Хорошо, раз уж ты идешь туда, несмотря на опасность, удачи!"

Когда я разворачивался обратно, я случайно увидел злобный блеск в ее глазах. Я слабо почувствовал, что что-то не так, но не знал, в чем дело, поэтому просто продолжил движение вперед с клинком Плачущего Огня.

Какая разница, что она задумала. С моим питомцем и мной вместе, кто в Плавучем Ледяном Городе сможет нас остановить?!

.....

Вскоре после этого в лесу поднялся горный ветер, а затем раздался волчий вой. Затем передо мной появились два огромных волка голубого цвета. Они были точно такими же, как описала девушка-суккуб.

Холмовой волк LV-45

Я глубоко вздохнул, увидев, как два моба 45-го уровня продвигаются вперед. Эти двое не должны оказывать на меня слишком сильного давления!

Я приказал своей Темной Осе атаковать волка слева, а сам поднял свой длинный меч и нацелился на холмового волка справа. Я побежал, а затем скользнул к нему, две атаки сразу же обрушились на его голову!

ПРОМАХ!

1792!

Помилование и Сильный удар были настолько сильны, что даже монстр 45 уровня мгновенно потерял бы половину своего HP.

"Аргррр!" рыкнул Волк, а затем смахнул когти вниз.

Я быстро отступил, но все равно попал под его когти. В моей груди мгновенно потеплело, так как часть моего HP уменьшилась.

184!

Доспехи Призрачного Божества снова всплыли, как будто я был защищен призраком. Если бы не этот навык, боюсь, что удар этого огромного волка уничтожил бы по меньшей мере 250 моих HP; это было бы опасно. Скорость атаки холмового волка намного превосходила скорость атаки Кровавого Скелета, да и сила атаки тоже была неплохой. В целом, его DPS был примерно в 2 раза выше. Поскольку со мной не было священника, я должен был быть очень осторожен против такого монстра с высоким уроном. В противном случае все могло стать ужасным.

Мой меч снова взметнулся и нанес еще два удара по голове горного волка. Я по дуге обогнул его с левой стороны, уклоняясь от его атаки. Дождавшись окончания действия базовой атаки, я снова взмахнул мечом и нанес два удара, запивая их небольшим зельем здоровья.

"Вуууу..."

Горный волк рухнул с жалобным воем, убитый шестью молниеносными ударами, но и мое HP уменьшилось на треть. Урон холмового волка был слишком страшен.

Зелье здоровья вместе с Регенерацией нежити быстро восстановили мой HP до полного. Высоко подняв клинок Плачущего Огня, я бросился на холмового волка, которого окружила моя Темная Оса. Не прошло и минуты, как два моба 45-го уровня пали под моим клинком!

Темная оса восстанавливала здоровье очень быстро, быстрее, чем я. Пока она непрерывно убивала монстров, ей не нужно было лечиться. В конце концов, ее HP и защита были довольно высоки.

Я раздвинул пальцы и крикнул трупу холмового волка: "Смертельный грабеж!".

Навык активировался, и в моих руках появилась волчья шкура голубого цвета...

Шкура горного волка: Шкура 4 ранга.

Очень хорошо, скоро я снова разбогатею. Шкура 4 ранга была необходимым предметом для изготовления кожаных доспехов 30-40 уровня из железа и бронзы. Портные на этом этапе игры уже имели высокие ранги, так что рынок не скоро насытится шкурками и кожами 4 ранга. Я должен был воспользоваться шансом получить прибыль до этого!

Я до смерти любил "Смертельное грабеж". Для меня это был просто навык номер один, позволяющий разбогатеть!

Отложив два куска шкуры горного волка, я продолжил свой путь. Окружающий лес был полем сумрака, земля была усеяна множеством следов животных. Некоторые из них были даже больше моих!

Я поднял голову, и мои глаза засветились. Недалеко впереди меня находился простой и грубый лагерь ночных существ. Там стояли пять NPC, безучастно глядя по сторонам.

Я быстро зашагал туда энергичными шагами, полный энергии. Хорошо, что я уже был Костяным Лордом. Хотя я и был нейтральным существом, в глазах обычных Ночных Существ я был одним из них, так что они были бы относительно близки со мной!

"О, уважаемый лорд, вы действительно соизволили прийти в эти дикие земли..."

Когда я приблизился, убийца Ночного Существа с кинжалом в руках подошел ко мне и опустился на одно колено. "Ваше присутствие здесь позволило нам поверить, что королева София не оставила нас, жалкую нежить. Должно быть, она послала вас, чтобы рассказать нам о нашей победе, верно?"

Я кивнул, затем сказал какую-то бессмысленную чушь: "Королева София приказала мне передать вам, что наша империя скоро снова поднимется!".

"Хахаха..."

Несколько скелетов в лагере танцевали от радости, каждый из них был вне себя от восторга. Только длиннобородый пророк-нежить в палатке хранил молчание.

Я огляделся и понял, что этот старец нежити был высшим авторитетом в этом временном лагере. Над его головой плыл ряд слов: "Командующий холмами". Он вскинул свой волшебный посох и дрожащим голосом сказал: "Уважаемый повелитель, вы тоже это видели. Почти полгода нас осаждали дикие звери. Многие из нашей нежити были разорваны на куски. Мы должны истребить волков в этой пустыне, иначе наш лагерь Ночных Существ развалится!"

Дзинь~!

Системное уведомление: Принимаете ли вы квест [Убить холмовых волков]? (Ранг квеста: D)

Описание: Осмотрите окрестности и убейте не менее 200 холмовых волков. Соберите 40 клыков холмовых волков и отдайте их командующему холмами за очень щедрую награду!

.....

Я принял задание и отправился убивать холмовых волков. Эти монстры 45-го уровня годились не только для охоты. Я мог также добыть шкуры 4 ранга и выполнить квест. Три зайца одним

выстрелом - вот это была эффективная добыча!

Взяв с собой Темную осу и клинок Плачущего Огня, я бродил вдоль границы холмов в лесу, убивая каждого встречного волка. Если мне везло, выпадало большой магический камень. Если же не везло, я все равно мог добыть шкуру 4 ранга. Такой способ добычи очень меня радовал.

Около двух часов прошли в мгновение ока. По меньшей мере 300 холмовых волков погибли под моим клинком, потому что в моей сумке было 312 шкур, 14 больших магических камней и 40 клыков холмовых волков. Квест был завершен, и окружающие горные волки были почти все уничтожены мной. Они больше не представляли угрозы для лагеря.

Я вернулся на временную базу ночных существ и сдал клыки холмовых волков. Старый скелет был так взволнован, что чуть не развалился на части. Взяв в руки квестовые предметы, он с чувством сказал: "Эти бесчеловечные дикие звери, наконец-то свершилось правосудие! Почтенная нежить, вы получите щедрую награду!"

Дзинь~!

Системное уведомление: Вы завершили квест [Убить холмовых волков]. Вы получили 8400 EXP и 240 репутации!

……

Взмах!

Золотой столб света пронесся надо мной, и я достиг 41-го уровня. Всего за четыре часа я поднялся на четвертое место в Небесном рейтинге. Продолжайте, продолжайте, давайте поднимемся на третье место!

После того как я завершил свой квест, лицо старого скелета все еще было омрачено беспокойством. Он сказал низким голосом: "Сейчас в Холмах Отражения происходит жестокая резня. Эти безжалостные нежити забыли указ королевы Софии и отправились резать мирных жителей холмов. Молодое ночное существо, я надеюсь, что ты сможешь войти в каньон, убить 100 Скелетов Кровавых Теней и принести мне их пальцы!".

http://tl.rulate.ru/book/73807/2124901