

Глава 306: Чья территория?

Не говоря ни слова, я сделал несколько шагов назад с Мечом Чистилища, тихо дойдя до края леса. Я был готов к отступлению.

В это время воин 81 уровня по имени Маленький Лягушонок рядом с Воином вышел со своим боевым топором и закричал: "Сломанная алебарда погружается в песок, ты думаешь, что можешь вот так просто уйти? Проклятье, ты осмелился бросить вызов Прощальной Песне? Тогда оставь свою жизнь здесь. Я заявляю тебе - наш Воинский Альянс правит Городом Неба!".

Как только он заговорил, Маленький Лягушонок активировал свой навык "Заряд" и нацелился на меня.

"Ха!"

Видя импульсивность другого, я улыбнулся. Я видел всю анимацию заряда. В тот момент, когда его умение активировалось, я быстро сделал два шага вправо, чтобы увернуться от удара умения. Инстинктивно я продолжил движение, мой клинок направился в то место, где должен был появиться Маленький Лягушонок после заряда!

Треск!

Отчаянный Гамбит. Густой красный оттенок окутал мой клинок и вонзился в грудную броню другого!

4178!

Вместе с криком Маленький Лягушонок упал и мгновенно умер. Этот воин 81-го уровня явно был из тех, кто при каждом повышении уровня вкладывает 5 очков в силу. Его НР было слишком маленьким по сравнению с такими экспертами, как Смеющийся На Небесах!

.....

"Проклятье! Он убил Маленького Лягушонка..."

Группа игроков Воинского Альянса были в ярости. Не успел Воин отдать приказ, как игроки ближнего боя с воем набросились на меня. В их клинках было либо пламя, либо лед - прелюдия к атакам пламенем и ледяным лучом. Эта группа людей была очень высокомерной и не скрывала своих намерений атаковать.

"Умри!"

Я сделал несколько быстрых шагов назад и поднял руку для Тысяча косых ударов миража!

Клан!

Энергия моего меча разделилась на восемь частей и хлынула в толпу. Игроки Воинского Альянса закричали, и над их головами пронеслись огромные цифры урона -

4012!

3874!

3902!

.....

Сразу же четыре воина были убиты, а у трех рыцарей-магов и странника осталось лишь немного HP. Такой мощный удар поразил их.

Но я еще не закончил!

Я бросился вперед с высоко поднятым мечом. Я внезапно подпрыгнул и ударил!

Бум!

Сила Боевого Сокрушения бушевала повсюду. Четверо игроков ближнего боя завyli, упали на траву и превратились в остывшие трупы.

Я держал Меч Чистилища и стоял на ветру, мой плащ развевался. Я направил свой меч на толпу Воинского Альянса и сказал: "Город Неба еще никому не принадлежит. Если вы хотите бросить мне вызов, вперед!".

"Глоток!"

Взгляд Воина был суровым. Он сглотнул и сказал: "Отступайте! Мы только что вошли в Город Неба и не хотим сражаться ни с какими фракциями. Давайте оставим все обиды до открытия системы территорий! Хмпф, Лу Чэнь, помни, что ты сказал сегодня. Однажды я заставлю тебя узнать, кому принадлежит Город Неба!".

Затем Воин ушел вместе с Октябрьским Дождем, Прощальной Песней, Смеющимся Над Небесами и другими, оставив после себя восемь трупов. Очевидно, что Воинский Альянс затаился и собирал свои силы. Им не нужны были бессмысленные смерти. На самом деле, я уже был на границе леса. Я мог в любой момент отступить туда, применить партизанскую тактику и расправиться с ними методом "бей и беги". На открытой местности я им явно не противник, но в лесу у них не было шансов на победу. Никто из них не мог сравниться с 12-м местом Зала Славы CGL в одиночном бою, даже Прощальная Песня.

В предыдущей битве я оказался в таком плачевном состоянии из-за того, что попал в засаду. Будучи ассасином, Прощальная Песня имел преимущество в инициативе благодаря своему потенциалу засады. Без этого, это был бы не бой. Я мог убить его за две атаки, в то время как ему приходилось тратить огромные силы, чтобы справиться со мной. Это было классическое противостояние классов.

Преимущество ассасина заключалось в контроле зоны и умений. Бесшумный Удар "Прощальной песни" оглушал на 1 секунду, удар Холодным Ядом - на 3. Он мог сдерживать противника в течение 5 секунд. Этого было достаточно, чтобы убить большинство экспертов, включая Линь Исинь. В этом и заключалась сила ассасина. Оглушить до смерти и не дать врагу шанса на ответный удар. Элемент неожиданности был на их стороне, ассасины были королями PvP в открытом мире.

.....

Я открыл большую карту и обнаружил, что Воин и остальные ушли далеко. Я не стал обращать на них внимания и продолжил поиски!

Я пришел в Сухой Город. Вторая группа горожан закончила подготовку, и отсчет времени начался сразу после моего появления. Я сопровождал группу во временный лагерь снабжения.

На этот раз нападения адских гончих были более яростными. Не успели мы отойти далеко, как большая стая адских гончих прыгнула в нашу сторону. Я, естественно, встретил их лоб в лоб и использовал Тысяча косых ударов миража, чтобы отвлечь их внимание. Окруженный адскими гончими, я выпил зелье здоровья и использовал "Стойкость Мертвых", чтобы едва удержаться на ногах.

В это время навык Боевое Сокрушение был очень важен. Его быстрое комбо из трех ударов позволяло почти мгновенно убить всех адских гончих, и скорость моего совершенствования и повышения уровня значительно возросла!

К моей радости, когда я убивал монстров, горожане переставали двигаться. Таким образом, смертей почти не было. В противном случае, если бы я убивал монстров, а они продолжали идти, их бы уничтожила следующая стая адских гончих, и мой квест был бы официально провален!

После хаотичной битвы, в которой я убил множество адских гончих, шкур в моей сумке стало более 400, что сделало бой еще более приятным!

Когда я отправил вторую группу горожан во временный лагерь, пришла третья волна.

Я медленно подошел к входу в город и нахмурился. В предыдущей волне были убиты два стражника NPC. К счастью, никто из горожан не погиб, так что это не повлияло на мой квест.

"Уважаемый воин, твой острый меч защитит наши жизни. Я представляю жителей города, чтобы выразить тебе свое уважение!" Пожилой мужчина с тростью вышел вперед и почтительно обратился ко мне. Над его головой висела надпись "Мэр Сухого Города". Очень хорошо, после защиты двух групп, даже мэр пришел выразить свою благодарность.

Группа старых и молодых вышла, держась за руки. Я продолжал охранять фронт, а Небесный Обсидиановый Жадный Волк, виляя хвостом, следовал за мной. Он был ни близко, ни далеко, он не участвовал в битве, но все равно получал опыт. Да, ради того, чтобы эта тварь быстро подняла уровень, я пожертвовал почти половиной накопленного опыта, надеясь, что в будущем она меня не разочарует!

Я вышел из города. В третьей волне было не так много адских гончих. Я чувствовал себя немного подавленным. Во второй волне нападало более 300 адских гончих. Неужели в третьей волне их будет меньше?

В тот момент, когда я размышлял, из густого леса впереди послышался шорох. Даже листья начали коллективно дрожать. Я был потрясен и поспешно поднял меч, крикнув: "Стойте, впереди вражеская атака, прекратите движение!".

Не успел я договорить, как на меня хлынула волна адских гончих. Очевидно, по замыслу квеста они должны были собрать всю свою огневую мощь на мне. Это было хорошо. Они должны были убить меня, прежде чем трогать горожан. Славная жертва - удел воинов!

Клан!

Я вытащил Меч Чистилища и ринулся вперед, атакуя орду адских гончих без всякой оглядки на свою жизнь. Я активировал Доспех Призрачного Божества и открыл бой ударом Тысяча косых ударов миража. Из меча вырвались полосы энергии, и стая адских гончих в мгновение ока превратилась в трупы. Мой опыт быстро рос!

Вскоре я был окружен адскими гончими. Острые когти оставляли следы на Обсидиановой Драконьей Чешуйчатой Броне. К счастью, эта броня была высококлассной вещью, и любая небольшая вмятина заживала сама по себе. Урон адских гончих был не так уж велик, и у меня все еще оставалось свойство 10% поглощения урона. Скорость прокачки была великолепной!

И снова "Боевое Сокрушение"!

Динг~!

Системное уведомление: Поздравляем, Боевое Сокрушение поднялся в ранге!

.....

Очень хорошо, Боевое Сокрушение II. Может, теперь он будет еще мощнее?

Столкнувшись с ордой адских гончих, я использовал Боевое Сокрушение 2 ранга через семь секунд. Среди яростных воющих взрывов, более тридцати адских гончих погибли с жалобным воем. Кажется, радиус действия увеличился?

Я внимательно изучил детали навыка. Как и ожидалось, после достижения 2 ранга Боевое Сокрушение мог наносить урон всем целям в пределах квадрата 6х6 ярдов. Убийство более 30 монстров за раз было вполне ожидаемым.

Поэтому, столкнувшись с яростными атаками более 500 адских гончих, я использовал "Стойкость Мертвых" и зелья здоровья, чтобы выжить. Тысяча косых ударов миража и Боевое Сокрушение и так были впечатляющими козырями, но вместе со всплеском урона они превратились в величайшую машину для убийства монстров!

Изначально мне требовалось не менее 2 часов, чтобы закончить убийство монстров, но с таким усилением я закончил за 30 минут!

Бах!

После того, как мой Меч Чистилища отрубил голову последней адской гончей, я наконец-то выдохнул. Монстры были так плотно собраны вместе. Если бы они напали сначала на горожан, я бы плакал.

Я видел брошенные камни и потрепанное снаряжение. Хотя я знал, что снаряжение не представляет собой ничего хорошего, я все равно чувствовал гордость. Я в одиночку убил группу монстров, и я был игроком ближнего боя. Это было так здорово!

Я прошелся вокруг, и Смертельный Грабеж принес еще одну большую добычу. В моей сумке оказалось более 800 шкур. Я мог только представить, сколько еще я получу, если будет еще две волны!

Я посмотрел на Небесного Обсидианового Жадного Волка. Через полчаса он достиг 27-го уровня! Я проверил его статьи.

Небесный Обсидиановый Жадный Волк

Уровень: 27

Атака: 540

Защита: 486

НР: 5400

Ловкость: 510

.....

Рост был поразительным, а защита приближалась к 500. Я считал, что этот питомец может быть полезен, когда достигнет 50-го уровня. Его атака была высока, а по НР он был похож на быка. Было бы глупо не использовать этого питомца в качестве атакующего мясного щита.

В это время я услышал звуковой сигнал. Хэ И отправила сообщение: "Лу Чэнь, проверь форумы!".

<http://tl.rulate.ru/book/73807/2748431>