

Глава 9: Миссия Героев

Итан открыл систему, и в иконке архитектуры появилась новая опция: Кузнечная мастерская.

Эффект мастерской заключался в повышении эффективности Ремесленников Божественного Дракона на 30%.

Проверив детали, для ее постройки потребовалось всего 30 единиц дерева, но это заняло бы целых 2 дня!

Немного подумав, Итан почувствовал, что 2 дня, в течение которых Земные Драконы-Рабочие не могли ничего делать, кроме как строить кузнечную мастерскую, казались немного невыгодными.

Он спросил Ремесленника Божественного Дракона: — Сколько времени сейчас требуется, чтобы изготовить инструмент?

— Мастер, создание инструментов и оружия F-ранга занимает полдня. Требуется 3 единицы железа и 5 единиц дерева .

Имея точную временную шкалу, Итан чувствовал, что постройку Кузнечной мастерской можно отложить, и ему следует пока сосредоточиться на разработке.

Он кивнул, оставив 30 единиц железа, что было как раз ценой призыва одного Воина Дракона, отдал все оставшиеся железо ремесленнику. Таким образом, у них не будет недостатка в инструментах.

Теперь, когда Период Защиты закончился, он не боялся вторжений Героев.

Однако боевые возможности Земных Драконов-Рабочих были действительно слишком низкими. Для подстраховки от безрассудных Героев, Итан сохранил ресурсы для вызова Воина Дракона.

При таком расположении алтарь находился в центре.

Если бы кто-то вторгся, он мог бы за минуту вызвать Воина Божественного Дракона, чтобы разобраться с захватчиками. Если он вызовет Воина Дракона сейчас, Итан едва сможет справиться с ежедневным потреблением пищи. По возможности лучше экономить ресурсы.

...

Тем временем. Внутри Нортвуда (город). Несколько Героев, вели беседу в переулке.

Как члены фракции Героев, они временно сформировали небольшую команду. Однако в этой команде, похоже, было немало разногласий...

— Почему Мия не вернулась? Бенджамин, ты знаешь, что она задумала?

Бенджамин пренебрежительно ответил: — Кто знает, несколько дней назад она взволнованно рассказывала мне о большой работе, что-то о сопровождении каравана .

— Сопровождение каравана? Разве для этого не требуется как минимум оружие D-ранга? Откуда у нее деньги на такое оружие ? Сэмюэль, ее комната рядом с твоей, ты должен кое-что знать .

Услышав свое имя, Сэмюэль беспомощно махнул рукой:

— Не знаю, не спрашивайте меня, капитан. Я знаю, что она тебе нравится, поэтому я не обращал на нее особого внимания... Но несколько дней назад она действительно попросила у меня денег в долг. Но я ей ничего не давал .

Человек, которого назвали капитаном, на мгновение задумался, а затем сказал: — Неважно, поскольку мы пока не можем связаться с ней, мы все еще можем выполнить этот квест .

У всех загорелись глаза от его слов. Если в квесте участвовала вся команда , это обязательно должен был быть главный квест с щедрыми наградами!

Капитан Даниэль посмотрел на всех и вытащил карту.

— Как вы все знаете, Период Защиты Королей Демонов закончился. NPC начали выдавать квесты для крестового похода Королей Демонов, это наша главная цель .Из всех охотничьих квестов на Королей Демонов его награда самая высокая, а награды самые щедрые!

Услышав слова Даниэля, команда почувствовала себя так, как будто их облили холодной водой. Смогут ли они справиться с Королём Демонов, способным совершить набег на караван?

Преследование такого противника? Разве это не просто попытка ухаживания за смертью?

Интерес команды заметно снизился, Бенджамин даже поднял руку и сказал: — Капитан, могу я уйти первым? Я только что вспомнил, что еще не закончил свой квест по сбору, а уже почти время.

Глядя, как группа пыталась разбежаться, как крысы, покидающие тонущий корабль, Даниэль поспешно сказал: — Я подумал, сможем ли мы победить его, поэтому я потратил много денег для найма эксперта NPC! Он эксперт D+ ранга!

Услышав это, группа вернулась на свои места. Эксперт NPC D+ ранга на их стороне? Тогда этот квест можно было бы завершить.

Даниэль беспомощно посмотрел на группу. Для этого квеста требовалась команда, и, поскольку он не доверял другим командам, ему пришлось сформировать эту команду только номинально.

Затем они подробно обсудили некоторые вопросы, особенно о том, как распределять награды. После полных 2 часов споров они, наконец, пришли к соглашению. В конце концов, Даниэль заберёт 50% вознаграждения, а остальные поровну поделят 40%. Остальные 10% достанутся участнику, который покажет себя лучше всех в бою.

Как только все согласились, Даниэль посмотрел на время.

— Давай пойдём сейчас и покончим с этим быстро .

— Хорошо! Увидев единодушное согласие, Даниэль несколько возгордился.

— Не волнуйтесь, пока вы будете усердно работать, я вас не подведу! Давайте сделаем это!

Затем Даниэль пошел на площадь и нанял несколько NPC F-ранга по 2 золотых монеты за каждого. Обладая боевой мощью F-ранга, они были идеальным пушечным мясом для истощения энергии Короля Демонов.

Вскоре он вывел десять NPC и членов команды из города, чтобы встретиться с NPC D+ ранга.

В пути группа не отдыхала. Расстояние было недалеким, и, опасаясь, что другие команды могут добраться туда первыми, они добрались до окраины заброшенного храма чуть более чем за час.

Затем система Героев выдала предупреждение:

[Динь! В радиусе 30 километров есть Король Демонов! Хозяин, будьте бдительны!]

Даниэль услышал голос системы и приказал команде продолжать путь.

Он подсчитал, что с начала безопасного периода прошло 3 дня, так что даже если бы Король Демонов быстро развивался, его сила была бы не выше D-ранга. С нынешней силой их команды они могли бы сражаться даже с Королём Демонов C-ранга! И этот Король Демонов был лишь его первой целью!

Собрав награды и обновив свое снаряжение, ему не нужно было бы полагаться на других, и он мог бы сражаться с Королём Демонов в одиночку! Это создало бы цикл наград за квесты, получение опыта для повышения уровня и награды за улучшение экипировки — убийство двух зайцев одним выстрелом! (П.П. Наивный идиот)

А убийство 300 Королей Демонов будет означать успешную зачистку.

Этот Король Демонов в заброшенном храме станет его первой ступенькой, его первой точкой опоры, заложившей фундамент его великой жизни!

Вскоре Даниэль прибыл на окраину заброшенного храма Итана.

[Динь, Король Демонов в радиусе 3 километров!]

Он прошептал Бенджамину:

— Бен, ты самый быстрый среди нас, иди и сначала проверь ситуацию. Если что-то не так, возвращайся немедленно!

Бенджамин нахмурился.

Эта разведка была непростой задачей, и если его поймут, остальные, скорее всего, бросят его и сбегут. Он выглядел огорченным и уже собирался отказаться, как вдруг вспомнил о сделке, заключенной ранее днем...

— Каждому, кто выступит исключительно хорошо, я, Даниэль, обещаю дать дополнительно 10% вознаграждения!

Бенджамин стиснул зубы, думая про себя: «С этими 10% я могу получить лучшую экипировку, которая значительно облегчит любые будущие квесты.»

— Хорошо, я пойду! — воскликнул Бенджамин, полный боевого духа.

Даниэль одобрительно похлопал Бенджамина по плечу, его глаза наполнились похвалой.

Бенджамин нашел возвышенность и использовал свое врожденное мастерство.

Врожденные навыки — это способности, которыми обладает каждый Герой, и они различаются по силе. Есть невообразимо мощные навыки, вроде превращения в дракона и наследования его аномальных способностей, но есть и слабые, вроде земледелия.

Врожденным умением Бенджамин был Соколиный Глаз. Это умение позволяло ему наблюдать за целями с большого расстояния. В качестве разведывательного навыка — Соколиный глаз очень подходил, но имел и свои недостатки.

Бенджамин знал, что если он применит Соколиный Глаз к другим, то те, кто находится под пристальным взглядом Соколиного Глаза, почувствуют определенное необъяснимое беспокойство, которое потенциально может их насторожить. Если ему повезет, и цель окажется несколько неосторожной, то они ничего не заметят. Он не мог не молиться, чтобы этот Король Демонов не заметил его...

Бенджамин начал с равнины, и первое, что он увидел, была плантация.

Плантация находилась под открытым небом, вокруг не было препятствий.

Он увидел очертания земляных драконов-рабочих и почувствовал холодок. Земные драконы-рабочие не имели каких-либо особенно явных драконьих характеристик, и существа, незнакомые с драконами, часто принимали их за ящериц.

Бенджамин не был исключением и принял земляных драконов за ящериц.

«Такая большая ящерица... неужели это Ящер (Король Демонов)?»

Если бы это был Ящер (Король Демонов), его боевая мощь была бы неплохой. Тем не менее, он все равно не может сравниться с их командой!

Бенджамин взволнованно отозвал навык Соколиного Глаза и поспешно побежал обратно к Даниэлю.

—Капитан! Этот Король Демонов Ящер! Его боевая мощь неплоха .

Дэниэл показал ему большой палец вверх: — Хорошо, молодец! Теперь, когда мы знаем подробности о противнике, давайте начнем формулировать боевую стратегию!

<http://tl.rulate.ru/book/93999/3195856>