

После того, как Вождь орков рухнул, члены Нулевого Крыла наблюдали, как их шкала опыта стремительно заполнялась, прежде чем они услышали звук системного уведомления.

Системное сообщение

Система: Поздравляем! Вы победили Вождя орков с менее чем 100 игроками. Награда: 10 репутации Острова Грома и 500 очков вклада Острова Грома.

"Какая щедрая награда! Неудивительно, что в прошлом различные сверхдержавы обеспечивали себе такое огромное преимущество".

На Острове Грома были две важные вещи, которых жаждали различные крупные гильдии и игроки.

Первая была репутацией Острова Грома, а вторая – очками вклада Острова Грома. Репутация игрока определяла его авторитет и статус на Острове Грома.

Как и в Храме Бога Моря, игроки могли использовать очки вклада для покупки уникальных предметов на Острове Грома, таких как зелье Грома.

Для игроков на главном континенте зелье Грома было совершенно бесполезно. Однако для игроков, исследующих Море Смерти, это было божественное зелье.

Зелье Грома не давало дополнительных базовых атрибутов, но оно давало игрокам бафф силы грома. С помощью этого баффа игроки могли не только наносить на двадцать процентов больше урона морским монстрам или монстрам на островах, но и сдерживать их, заставляя монстров избегать их и снижая их шансы столкнуться с засадой. Зелье также ослабило восприятие монстров игроками.

Когда команды набирали членов для исследования Моря Смерти в прошлом, они почти никогда не принимали игроков без зелий Грома.

Возможно, во внешнем регионе Моря Смерти было не так уж много морских и островных монстров, но во внутреннем регионе морской зоны количество монстров росло экспоненциально. Если не соблюдать осторожность, их могут окружить и убить.

Внутренняя область Моря Смерти также содержала большую часть возможностей и сокровищ в морской зоне. Следовательно, если бы игроки хотели пожать богатый урожай из Моря Смерти, у них не было бы другого выбора, кроме как рискнуть отправиться в его внутреннюю область.

Между тем, зелье Грома не только обеспечивало более безопасный проход во внутреннем

регионе, но и увеличивало боевую мощь игроков, поэтому зелье было обязательным предметом в море.

Игроки могли купить зелье Грома только с очками вклада Острова Грома, но их было значительно трудно заработать. Как правило, игроки могли получить только небольшое количество очков вклада от выполнения местных квестов острова. К сожалению, судьба распорядилась так, что таких квестов было немного. Не каждый мог заполучить его в свои руки. Игроки будут получать высокоуровневые квесты только после того, как они достигнут определенного статуса на Острове Грома. Эти высокоуровневые квесты давали больше очков вклада, чем ежедневные задания, каждый из которых давал от десяти до двадцати очков вклада.

Между тем, каждое зелье Грома стоило десять очков вклада, и каждое зелье имело десятичасовую продолжительность. Также у него не было перезарядки. Игроки могли потребить даже два зелья Грома одновременно, получая два стека силы грома и увеличивая свой урон на тридцать процентов, одновременно снижая свои шансы быть обнаруженными в течение пятнадцати часов.

Теперь же члены команды Нулевого Крыла получили пятьсот очков вклада после убийства Босса-хранителя лагеря. Десять очков репутации Острова Грома, которые они заработали, также были драгоценны. Получив сто очков репутации, игроки могли принимать больше ежедневных квестов и несколько высокоранговых скрытых квестов, увеличивая количество репутации, которую они могли зарабатывать в день.

К сожалению, кроме Ши Фэна, члены команды, скорее всего, больше интересовались добычей Вождя орков, чем наградами системы.

Однако никто не осмеливался сосредоточиться на этих предметах, так как два Орка генерала были всё ещё живы.

Однако после смерти Вождя орков команда Феникса Дождя официально взяла под свой контроль лагерь орков. Доказательством успешной оккупации лагеря стал магический барьер, окутавший лагерь после смерти главного Босса. Окружающая мана собиралась внутри барьера, увеличивая плотность маны лагеря.

В результате основные атрибуты двух Орков генералов резко упали. Было ясно, что барьер подавляет Орков. В то же время внутри лагеря открылся телепортационный канал. Из канала начали выходить NPC шестидесятого уровня. В общей сложности в лагерь телепортировались сто охранников NPC, десять из них были второго порядка, а остальные – первого порядка.

Первое, что сделали эти NPC после их прибытия, это повернулись, чтобы напасть на двух Орков генералов.

NPC наносили гораздо больше урона, чем игроки. Излишне говорить, что они прикончили Орков генералов за короткий миг.

* * *

Между тем, все наблюдающие сверхдержавы на Острове Грома были ошеломлены исходом битвы.

Никто из них не думал, что Нулевое Крыло действительно уничтожит лагерь всего с пятьюдесятью игроками. На самом деле, члены Нулевого Крыла победили Вождя орков так быстро, что битва закончилась до того, как прибыло подкрепление Императора Девяти Драконов...

- Старшая Сестра Феникс, Старший Брат Е Фэн действительно преуспел! Теперь у нас есть лагерь! - воскликнула Синий Феникс, наблюдая за лагерем Орков на экране перед собой.

Феникс Дождя тоже не могла сдерживать волнения.

Чудо!

Она должна была признать, что Ши Фэн был чудотворцем. С небольшой командой из пятидесяти игроков он победил команду из ста двадцати человек Императора Девяти Драконов и занял лагерь Орков до прибытия вражеского подкрепления. Этот впечатляющий подвиг войдет в историю Острова Грома.

Теперь, когда Ши Фэн занял лагерь Орков, другим игрокам будет очень трудно попытаться украсть тот у него.

Магический массив лагеря не только подавит вражеских игроков, но и защитники также получают помощь NPC в бою. Несколько сотен игроков было просто недостаточно, чтобы украсть лагерь.

Они почти гарантированно удержат лагерь на протяжении всего состязания. С лагерем монстров они получают две временные системы телепортации на Острове Грома. Они также будут претендовать на участие в следующем соревновании с другими сверхдержавами.

Кроме того, они теперь квалифицированы, чтобы вести переговоры с супер-гильдиями, такими как Священный Храм и Боевые Волки.

* * *

Тем временем команда Императора Девяти Драконов и игроки Чуда молча смотрели на магический барьер вокруг лагеря Орков.

- Мастер Павильона, что нам теперь делать? - спросил Боевой Дракон.

- Мы... отступаем, - заявил Император Девяти Драконов, явно взбешённый. На мгновение ему даже показалось, что он сейчас упадёт в обморок от гнева.

Ши Фэн захватил лагерь Орков, который он расчищал часами за десять коротких минут. Он не хотел бы ничего больше, чем сожрать Ши Фэна сырым.

Однако Император Девяти Драконов знал, что не сможет вернуть лагерь обратно, даже если на его стороне будет более четырёхсот игроков. Помимо того, что Ши Фэн мог доставить подкрепление в лагерь, нынешние пятьдесят игроков в барьере представляли собой огромную угрозу. Более того, если члены его команды войдут в лагерь, их основные атрибуты резко упадут.

После рассмотрения NPC-охранников первого и второго порядка у его команды не было никакой надежды вернуть лагерь.

Наблюдая, как Император Девяти Драконов молча повернулся и ушёл, Боевой Дракон бросил на лагерь последний взгляд.

Это был первый раз, когда он встретил кого-то, кто мог оттолкнуть Императора Девяти Драконов так далеко. Даже различные супер-гильдии никогда не делали этого, но Ши Фэн сделал. Более того, Ши Фэн сделал Императора Девяти Драконов бессильным отомстить.

* * *

В лагере Орков, шкала опыта каждого значительно поднялась, когда Орки генералы умерли.

Однако, в отличие от Вождя орков, два Орка генерала не сбросили ни одного предмета.

Блэки и остальные были смущены, но Ши Фэн оставался невозмутимым.

На Острове Грома только Боссы-хранители сбрасывали добычу.

Прикончив двух Орков генералов, Ши Фэн направился к куче предметов, которые сбросил Вождь орков. Затем он начал оценивать предметы, и наблюдавшие за ним члены Нулевого Крыла занервничали.

Внезапно Ши Фэну позвонила Тихая Мелодия. Сбитый с толку, Ши Фэн принял вызов.

- Поздравляю. С этой победой Нулевому Крылу будет легко путешествовать на Остров Грома и обратно, - поздравила Тихая Мелоди.

- Заместитель Мастера Храма Мелодия, вы связались со мной только для того, чтобы поздравить? Пожалуйста, ближе к делу, - спокойно сказал Ши Фэн.

- Старейшина Е Фэн довольно прямолинеен. Поскольку это так, я не буду тратить слова. Глава моей гильдии хочет поговорить с Вами наедине. Могу я узнать, Вам это интересно? - уточнила Тихая Мелодия.

<http://tl.rulate.ru/book/8682/2307389>