

Золотой Дракончик и Не Ян быстро разобрались со стадом Кровожадных Дикобразов, засоряя землю трупами. Как и первый, каждый из их трупов растворялся в частицах света перед исчезновением.

Не Ян проверил квест «Сердце Святого Духа». Он очистил в общей сложности 56 мобов.

Пока Не Ян продолжал очищать злых существ, он мог в конце концов разблокировать все печати на Мече Зеннарда. Это было лучшее оружие, которое он когда-либо видел, намного лучше, чем так называемое божественное снаряжение, размещенное на форумах в прошлой жизни. Когда с него снимут все печати, меч будет поистине удивителен.

Набор Тирана Абака и Меч Зеннарда это лучшее снаряжение, которое Не Ян будет развивать в этой жизни!

У Не Яна был танк – Золотой Дракончик, во фронте, в то время как он неоднократно применял Обряд Нежити со спины. В конце концов, он поймал пять Кровожадных Дикобразов: двух обычных, двух лидеров и одну элиту. Их урон был незначительным, но они обладали высоким здоровьем и крепкой бронёй, что делало их приличными мясными щитами.

Не Ян продолжал собирать стада Дикобразов, используя свои мясные щиты, для сдерживания урона. Когда один из них умирал, он просто захватывал еще одного.

Эффект Темной Магии +100% от Жемчужины Судьбы Императрицы Финас значительно увеличил эффективность Обряда Нежити. Шанс успеха обряда был намного выше, чем раньше.

Не Ян, Золотой Дракончик и пять его кровожадных дикобразов сметали все на своем пути, оставляя за собой след из трупов.

Дзынь!

С чётким звоном, Не Ян засветился и, наконец, достиг 37 уровня.

Не Ян проверил таблицу лидеров по уровню. Тан Яо и Кровожадный Клинок занимали две верхние позиции, будучи 53 и 52 уровня соответственно. Они шли буквально нога в ногу. Многие игроки из Альянса Магов и Божественных Защитников также быстро поднимались в рангах.

Кровожадные Клинки, Альянс Магов и Божественные Защитники подбирались к вершине таблицы только из-за безостановочного конфликта в Калоре, в результате чего игрокам из Племени оставалось мало свободного времени для прокачки. Тем не менее, Племя Невероятных Людей по-прежнему занимало непоколебимую позицию с 6 игроками в топ-10 и 27 игроками в топ-50.

Уровень каждого был уже настолько высоким. Не Ян действительно немного отставал в сравнении с ними.

«Мне нужно быстрее нагнать их», размышлял Не Ян.

«Скоро я найду посёлок или деревню и спрошу о ближайшем городе в округе».

В то время как Не Ян занимался гриндом мобов, он заметил яркие магические взрывы на равнинах впереди. Это явно игроки Злой фракции!

«Сначала я должен взглянуть. Будет хлопотно, если они обнаружат меня, пока я крошу здесь мобов», – подумал Не Ян, прежде чем начать пробираться туда. Он приказал Дракончику и пяти Кровожадным Дикобразам продолжить гринд.

Тело Не Яна растворилось в темноте, словно он был духом в ночи.

Не Ян приблизился и остановился примерно в 10 метрах от игроков. Он увидел несколько фигур. Они выглядели совершенно иначе, чем любой, кого он видел на поверхности, с бледно-белой кожей, лишенной следов жизни, со светлыми волосами и бесплотными телами.

«Этот вид ... они призраки!» – воскликнул Не Ян.

«Кажется, я в Империи Нежити...»

Классовая система Империи Нежити находилась на более простом уровне по сравнению с другими империями в Подземном мире, в неё входили Темный Шаман, Спектральный Рыцарь, Мёртвый Всадник, Темный Чернокнижник, Некромант и Спектральный вор.

Из этих шести классов Некромант был главной силой Империи Нежити. Благодаря способности вызывать все виды нежити и монстров, они могут нанести столько же урона, сколько и Маг.

Шаманы были похожи на жрецов в том смысле, что их основная задача заключалась в исцелении. Темные Чернокнижники известны как самый страшный класс. Они могут сделать игроков беспомощными, своими изнурительными проклятиями, а также умеют использовать мощную магию.

Спектральные рыцари танкуют во фронте, с мечом и щитом в руках, они напоминают Воинов, в то время как Мёртвые Всадники более ориентированы на атаку, как Берсерки.

Наконец, не в последнюю очередь, Спектральные Воры довольно печально известны.

Среди всех классов воров среди остальных выделялись нежить и эльфийские воровы. Первые были экспертами по контролю толпы, в то время как последние являлись экспертами в скрытности, оба этих аспекта важны для вора.

Кроме того, у воров нежити имелось уникальное расовое умение Воля Мертвеца, которое позволяло игроку игнорировать Магию Контроля Разума в определенной степени. Несмотря на то, что его продолжительность была короткой, оно было весьма полезным в PvP.

Именно поэтому игроки рассматривали нежить и эльфийские расы как наиболее подходящие для класса Вор. Люди были близки ко вторым, благодаря их способности разряжать ловушки и использовать магические инструменты.

Однако расовые черты не определяют силу, но вот мастерство – это другое дело. Если вы хотите стать действительно сильным, вам придется полагаться на свои собственные способности; в противном случае это было бы бесполезно, независимо от того, какую расу вы выбрали.

Не Ян наблюдал за шестью игроками из тени. Их группа состояла из Темного Шамана, Некроманта, двух Темных Чернокнижников, Спектрального Рыцаря и Спектрального Вора. Некромант вызвал Воина-скелета. На нем была одета потрёпанная броня, ржавый шлем на голове, и разбитый топор в руке.

Всего перед ним стояло семь врагов.

Не Ян активировал Непостижимое Озарение. Все они были около 45-го уровня, который считался выше среднего среди базы игроков.

Впервые Не Ян встретился с игроками из Злой фракции. Он не знал, насколько они сильны. Несмотря на то, что он посещал Подземный мир в своей прошлой жизни, местом, в которое он отправился тогда, было Племя Демонов.

Империя нежити и Племя демонов являются союзными народами, точно так же, как Империя Виридиан и Сатрин.

Не Ян не мог слышать, о чем они говорили. Только после того, как он немного приблизился, он понял, что игроки говорили на языке Нежити Ванбия, который был одним из основных языков в Империи Нежити.

К счастью, он изучил язык нежити Ванбия[1]. В противном случае у него возникли бы проблемы с путешествием по Подземному миру.

Они болтали на разные темы. Не Ян слышал только кусочки их разговора.

«Вили Сикс, какой диапазон у твоего ночного зрения?» – спросил Некромант. Он скастовал черный огненный шар на ладони и отправил его в Кровожадного Дикобраза.

«65 метров, все еще слишком мало, чтобы удобно передвигаться», – ответил Вор, по имени «Вили Сикс».

«Хмм... Если бы я знал, что так будет, я бы купил это снаряжение с + 12 к ночному зрению за 30 золотых», – сказал Некромант с небольшой досадой. Жаль, но корабль уже ушёл.

«Снаряжение с ночным зрением +12 стоит всего 30 золотых!?» – Про себя закричал Не Ян в изумлении. Такое снаряжение уйдёт за 3000 золотых на поверхности!

Их имена были выделены черным цветом, что означает, что они принадлежат к вражеской фракции. Мало того, что Не Ян мог свободно напасть на них, но он также не был бы наказан красным именем, убив их. Вместо этого он получил бы Убийство во имя славы.

Игрок в Империи Виридиан мог получить воинское звание в соответствии с Убийствами во имя славы: Командир десяти (Десятник), Командир сотни (сотник), Командир 1000 человек (Тысячник), Командир 10 000 человек (Старший Тысячник), Генерал, Великий Генерал

Игрок с военным званием мог пользоваться особыми привилегиями, такими как приобретение Сета Славы по сниженной цене. Разумеется, сет, который был доступен, отличался в соответствии со званием. Генерал мог купить пред легендарный Сет Славы, в то время как Великий генерал мог купить Легендарный комплект Славы. Сеты Славы обычно имели свойства, ориентированные на PvP.

Помимо Сета Славы, игроки с высокими рангами также могли стать членами парламента Империи Виридиан и участвовать в правительственных делах. Они могли обладать властью чуть ли не затмить небеса. Если бы Не Ян смог стать членом парламента, у него было бы множество методов раздавить гильдии 7 уровня и ниже.

Чем выше военный ранг, тем лучше. Тем не менее, вы не могли стать Великим Генералом,

просто бессмысленно убивая толпы людей. Вам также придётся выполнить квесты SSS-ранга. В прошлой жизни, было несколько генералов и только один великий генерал, личность которого никто не знал. Великий Генерал никогда не раскрывал себя публике. Генералы и Великие Генералы были существами, которые убили бесчисленное число врагов, как игроков, так и NPC. Их постоянно преследовали и окружали враги и все равно они выходили целенькими из, казалось бы, безнадежной ситуации. Они гордо стояли на вершине цепочки власти!

Не Ян задавался вопросом, какого ранга он достигнет к тому времени, как снимет все печати с Меча Зеннарда.

Не было никакого вреда в попытке поднять его военное звание. Может быть, он действительно сможет стать Генералом или Великим Генералом.

Не Ян уставился на шесть игроков перед ним. В диких землях, игроки Злой фракции обычно использовали любые средства, чтобы убить своего противника.

Не Ян не враждовал с этими людьми. Однако они принадлежали к разным фракциям, поэтому неизбежно становились врагами. Если они обнаружат его первыми, то сделают то же самое.

Поразмыслив над этим, Не Ян приказал Золотому Дракончику и пяти Кровожадным Дикобразам окружить эти шесть игроков.

«Вили Сикс, пойдика, приведи еще несколько мобов», – сказал Некромант.

«Хорошо».

Вили Сикс, одетый в пепельно-серый кожаный доспех, вошел в скрытность, исчезнув из поля зрения.

Не Ян огляделся, но больше не мог определить позицию Вора. Его Предрасположенность к Тьме была слишком низкой, да и дальность видимости оставляла желать лучшего. Он мог ясно видеть вещи только в пределах 10 метров от себя. Все остальное – тьма.

В такой тёмной среде Воры были чрезвычайно пугающим классом. Если у вас не было достаточной осведомленности о Тьме, вы бы были убиты, прежде чем даже узнали, что произошло.

[1] Не Ян изучил этот язык еще в 167 Главе.

<http://tl.rulate.ru/book/4003/263785>