

В конечном итоге, Племя Невероятных Людей смогло избежать печальной участи, которая постигла Племя Бога Войны на прошлой временной линии – погибнуть под весом колоссального богатства Финансовой Группы Век. Однако это вовсе не значит, что теперь они могут расслабиться; лидерам гильдии всегда нужно следить за ситуацией, чтобы не допустить внутреннего раскола в будущем.

Подсчёт потерь также был завершён – альянс Племени Невероятных Людей потерял свыше девяноста тысяч игроков, из которых шесть тысяч были непосредственными членами Племени. С другой стороны, они истребили пятьсот десять тысяч вражеских игроков, а все остальные спаслись бегством.

Когда записи битвы добрались до форумов, игроки просто не знали, как это прокомментировать. Закончить такое масштабное сражение всего за пару часов? Племя Невероятных Людей поистине невероятно! А эта ошеломляющая разница в потерях? Просто удивительный результат! Как только крепость Эдгартон попала в руки Племени, Альянсу Магов пришёл конец.

Племя Невероятных Людей моментально оказалось в центре внимания. Очень скоро игроки начали сравнивать их с Ангельским Корпусом, который был неоспоримым гегемоном Сатринской Империи. Ни одна гильдия или организация в империи не могла оспорить их абсолютную власть! И теперь Племя Невероятных Людей замахнулось на такой же статус в Империи Виридиан.

Тем не менее, между ними по-прежнему оставалась огромная разница. Ангельский Корпус уже имеет свыше сотни больших и малых вассальных гильдий, организовав непобедимый альянс Империи Сатрин. С другой стороны, помимо ветвей собственной гильдии, у Племени Невероятных Людей есть только пять союзных гильдий. Им нужно пройти очень долгий путь, если они хотят сравниться с мощью Ангельского Корпуса.

На даже так, монолитный альянс Племени Невероятных Людей по-прежнему вызывал всеобщее восхищение.

Когда Племя Невероятных Людей окончательно закрепилось в крепости Эдгартон, пять побочных ветвей гильдии начали массовый набор новых игроков. Как только этот процесс будет завершён, элитные члены побочных ветвей смогут присоединиться к основной гильдии Племени.

Кроме того, Священная Империя, Сапфировый Храм и другие союзные гильдии тоже начали вербовать новых игроков. Учитывая размер и населённость Города Лунного Света, недостаток добровольцев им определённо не грозит.

Услышав о том, что Племя Невероятных Людей набирает новых игроков, весь Город Лунного Света буквально взорвался от волнения. Бесчисленные игроки наводнили несколько вербовочных пунктов Племени, которые были открыты в разных районах города. Стоит отметить, что среди добровольцев было множество игроков, которые ещё несколько дней назад

сражались на стороне Альянса Магов. Нашлись даже те, кто приехал из других городов! Все новички мечтали попасть в основную ветвь Племени Невероятных Людей, и многие из них действительно были опытными экспертами!

Многие талантливые игроки рано или поздно достигают бутылочного горлышка и сталкиваются с непреодолимыми трудностями. Если они продолжат оставаться на месте, их постепенно настигнут, а затем и вовсе обойдут остальные игроки. Неудивительно, что эти люди хотели попасть в гильдию, которая практически полностью состоит из экспертов.

Но особенно сильно этого желали эксперты Воровского класса, ведь в Племени Невероятных Людей состояли такие мастера, как Нирвана Флэйм, Король Мира, Сан и множество других могущественных Воров. Рядом с этими легендами каждый из них сможет чему-нибудь научиться.

Поток добровольцев был подобен прорванной плотине, поэтому Племя Невероятных Людей быстро расширялось. Финансовая Группа Век была попросту бессильна им помешать. На самом деле они уже давно сосредоточили своё внимание на Империи Сатрин. Потеряв большую часть инвестиций в Империи Виридиан, Век больше не мог также активно сдерживать развитие Племени.

Цао Сю был хитрым и проницательным человеком. Он прекрасно понимал, какую угрозу будет представлять Племя Невероятных Людей, если дать им время на развитие. Именно поэтому он прикладывал столько сил, чтобы уничтожить эту угрозу в самом зародыше.

[Нам следует немного передохнуть, прежде чем начинать войну с Божественными Защитниками,] – распорядился Не Ян.

Они одержали блистательную победу, но общие потери Племени тоже оказались весьма ощутимыми.

[Также, мы должны как можно быстрее начать исследование Лесов Грифонов, иначе воздушное превосходство Ангельского Корпуса станет слишком ощутимым.]

[Я передам это Блейдлайту. Они быстро подготовят экспедицию,] – ответил Гу Хуай.

[Есть ещё какие-нибудь важные новости?] – спросил Не Ян.

В данный момент Племя Невероятных Людей обладает огромным влиянием и силой, но это не значит, что они могут игнорировать остальные гильдии и организации империи.

[Ах да, у меня есть несколько хороших новостей. Племя Бога Войны уже разгромило несколько союзных гильдий Семьи Туоба и объединило весь Нисод. Альянс Безумного Сражения тоже справляется со своими проблемами. На данный момент осталась всего одна гильдия, которая

продолжает им противостоять. Священная Империя, Сапфировый Храм и Сияющее Священное Пламя быстро растут. Поскольку в Калоре больше нет места для развития, я приказал им расширяться и открывать филиалы в других городах империи,] – сообщил Гу Хуай.

Не Ян был рад этим новостям. Помимо полного контроля над Калором, Племя Невероятных Людей развивалось и в других городах, но особенно – в Крепости Хилтон. На данный момент им принадлежит свыше шестидесяти процентов элитной недвижимости в бизнес районе крепости. Недавно он приказал Гу Хуаю и Бёрду собрать общую торговую статистику и с удивлением обнаружил, что в настоящее время они получают более шестисот тысяч золотых в день, из которых триста тысяч распределяются между членами гильдии, двести тысяч тратятся на обновление сокровищницы, а всё остальное откладывается в казну на чёрный день.

Таким образом, финансовое положение Племени оказалось довольно надёжным.

[Есть ещё несколько моментов, на которые нужно обратить внимание. Примерно десять гильдий из Города Лунного Света готовятся создать альянс, чтобы противостоять нашему расширению. Кроме того, Клинок Бога-Палача и Империя Пенубра по-прежнему быстро развиваются. Мне кажется, что скоро произойдёт очень большое потрясение, но я не смог узнать никаких деталей. В любом случае, сейчас в Империи Виридиан нет силы, которая может представлять для нас угрозу. Думаю, что вскоре мы сможем разобраться с Божественными Защитниками,] – закончил Гу Хуай.

Услышав эти слова, Не Ян невольно нахмурился. Прямо сейчас Племя Невероятных Людей переживает настоящий расцвет. Им конечно нужно оставаться на чеку, но зачем превращаться в параноиков?

Днём Не Ян посещал занятия в академии, а вечером заходил в игру, чтобы отдать несколько приказов гильдии и продолжить тренировку навыков.

В таком ритме прошло ровно десять дней и навыки Не Яна заметно улучшились.

Юноша медленно скользнул за спину Дикого Воина и применил Спинолом.

Спинолом 11 уровня!

– 22 721

Его урон увеличился почти в три раза!

Восемь секунд оглушения!

Узнав о таком мощном эффекте контроля толпы, любой Воин содрогнётся от ужаса. Даже Воин в божественном снаряжении будет подавлен оглушением Не Яна. Возможно, только Воины

Мастерского класса и Воины с Божественной бронёй смогут противостоять его ужасающему оглушению.

Если Не Ян высвободит весь свой урон, он сможет уничтожить Дикого Воина всего за двадцать секунд! И да, это по-прежнему были монстры 100 уровня! Обычно, если игроки сами не достигли 100 уровня, то даже в команде из пяти человек у них есть все шансы проиграть подобному монстру.

Со своей текущей силой Не Ян вполне может сразиться с игроками Мастерского класса, даже будучи обычным Вором, ведь он уже был не слабее, чем обычный Теневой Танцор.

Повесив на Дикого Воина оглушение, он начал спамить его Кражей.

Кража удалась! Вы получили 2 золотых и 23 серебряных монеты

Кража удалась! Вы получили 3 золотых и 12 серебряных монет

...

Уведомления выскакивали одно за другим, и вскоре раздался долгожданный мелодичный звон.

Не Ян быстро проверил панель навыков.

Навык Кража достиг 10 уровня

«Да! Я наконец-то прокачал её до десятого уровня! Фуух, это было тяжело...»

Не Ян моментально пришёл в восторг. Он убил почти пять дней, чтобы поднять Кражу с 9 до 10 уровня! После достижения 8 уровня вероятность успеха выросла до 50%, а после 9 – до 70%. Теперь, на 10 уровне, она достигла невероятной отметки в 90%, не говоря уже о том, что вероятность украсть снаряжение тоже заметно возросла.

Юноша наконец-то понял, почему Кража 10 уровня называлась божественной. Кого-то такой навык наверняка заставит рыдать от боли, ведь этот навык позволяет украсть даже снаряжение противника!

Проверив шкалу развития Кражи, Не Ян понял, что ему понадобится не меньше месяца, чтобы улучшить её до 11 уровня. Вот только у него вряд ли найдётся столько свободного времени.

Ему пришлось отложить прокачку Кражи в долгий ящик, да и 10 уровня было уже более чем достаточно.

Остальные навыки Не Яна тоже выглядели довольно впечатляюще: Спинолом 11 уровня, Удар в Спину Обратным Хватом 10 уровня, Встречный Удар 10 уровня, Фантомное Убийство 10 уровня, Быстрый Удар 10 уровня, Удар в Спину 7 уровня, Удушающий Удар 8 уровня, Сотрясающий Удар 9 уровня, Пинок 15 уровня...

Даже один из этих навыков может вызвать неслабый шок!

Для обычных игроков даже один навык выше 5 уровня уже считается отличным достижением, вот только Не Ян собрал с десятков высокоуровневых навыков... насколько безумным должен быть его урон?

Навыки Не Яна достигли ненормально высокого уровня, но даже среди них особенно сильно выделялся Пинок.

У Пинка практически отсутствует кулдаун, поэтому его прокачка протекала быстрее любого другого навыка. Тем не менее, после достижения 15 уровня его эффекты достигли небывалой силы. В описании было сказано, что удар по жизненно важной области может даже покалечить цель. Не Ян не знал какие области монстра считаются жизненно важными, но после серии экспериментов он выяснил, что удар по колену накладывает на цель онемение и снижает её скорость, а удар по голени или бедру оказывает более слабый эффект.

Хотя все навыки Не Яна повысили свой уровень, он до сих пор не мог утверждать, что полностью их освоил. Даже покинув эту карту, ему придётся и дальше оттачивать их исполнение.

Тем не менее, с текущими навыками у Не Яна не возникнет проблем с переходом на класс Теневого Танцора. Дополнив свой текущий рост бонусами от нового класса, он испытает огромный прирост силы и на порядок превзойдёт обычных Теневых Танцоров. Впрочем, это и не удивительно, ведь его отправная точка уже на порядок выше, чем у других игроков.

Не Ян вспомнил Дикого Берсерка с которым сталкивался ранее. Бросив взгляд на панель навыков, он решил, что пора убить этого монстра и открыть Легендарный сундук!

Добив Дикого Воина, Не Ян поднял очередную книгу навыков и направился к Дикому Берсерку.

«Интересно, что я вытяну с этого парня...»

Когда Кража достигла 10 уровня, Не Ян захотел испытать её на более сильном противнике и Дикий Берсерк был идеальной целью!

Через шесть минут Не Ян наконец-то заметил массивную фигуру Дикого Берсерка. Он тут же активировал скрытность и начал медленно продвигаться вперёд.

<http://tl.rulate.ru/book/4003/639025>