

- [Велизет.]

- [Да, господин Марбас Зель?]

- [Возьми под свое командование отряд очимуши (нежить воин, который сбежал из битвы, вместо того, чтобы сделать себе сеппуку, после чего его убит крестьянами или воин, который атаковал горожан региона, который должен был защищать и был убит) и уничтожь деревню. Магию не использовать! Сама оставайся незамеченной. Травы, шкуры и другие ресурсы необходимо доставить в Захадар. Астарот обеспечит портал, я уже распорядился. Также, захватите одного пленного. Отведите его подальше в лес. Затем, выведите, при помощи магии, как можно больше информации и убейте. Остальные Астартес пусть возвращаются. Все понятно?]

- [Да, господин Марбас Зель.]

- [Глаза обнаружили гнездо гоблинов. Спихнем все на них. К вам отправится Шенга из отряда Марадер. Под ее подчинение встанут Этия и Саккан. Их задачей будет скрытно убить пару гоблинов и доставить их тела в эту деревню. И все же... вы абсолютно уверены на счет низкого уровня жителей этой деревни?]

- [Абсолютно, господин Марбас Зель.]

- [Хорошо, тогда выполняй. Я буду следить через «глаза».] – Марбас Зель разорвал заклинание телепатической связи.

Очимуши не использовали магию, они были чистыми воинами. Как НИП отряда Астартес, очимуши были элитой 60го уровня. Но, они не были индивидуальны. Эти НИП могли призываться и массово генерироваться подземельем. Также, как и у все подобных массовых НИП, их экипировка была стандартна. Они были облачены в легкие или средние доспехи и использовали полуторный или двуручный меч, на подобие катаны. Их базовая экипировка была необычного качества, но составляла только броню и меч, то есть всего лишь два предмета. Самый высокий параметр у очимуши был ловкостью. Естественно, что они специализировались на уклонении и обладали большой скоростью. Их навыки владения мечем и броней были развиты до уровня мастер. Также они владели навыком уклонение на уровне специалист. Это были хорошие НИП для совершения молниеносных нападений на поселения.

В Эксис, основные параметры персонажей не были такими большими, как в других многопользовательских онлайн играх. При создании персонажа давалось 50 очков на распределение. С каждым уровнем, давалось всего лишь одно очко. Таким образом, на 80 уровне, в сумме, было 130 очков. Множитель уровня был только у очков жизни, маны и выносливости, что должно было делать влияние силы на урон незначительным. Так, обычные значения силы у воинов были: 15, для 20 уровня, и 33, для 80 уровня. Значение урона у оружия, также было невелико. Двуручный меч редкого качества 80 уровня имел значение урона около 33. Даже сумма силы персонажа и урона оружия давала весьма небольшое значение. Тут-то в дело и вступали навыки.

В Эксис были навыки владения конкретным типом оружия, магии или броней. Навыки владения были: новичок, продвинутый, специалист, мастер и великий мастер. Каждый уровень навыка владения позволял выучить более сильные умения, помимо этого он предоставлял множитель. Этот множитель применялся к показателю урона оружия, заклинания, физической или магической защиты доспехов.

Помимо навыков, которые давали множитель к экипировке, существовали навыки, которые

давали множитель к параметрам персонажа, например: магическая сопротивляемость давала множитель к значению воли при определении магического сопротивления.

Такая система наделяла различными эффектами заклинания и активные умения воинов, в зависимости от навыка владения соответствующей магией или оружием. Это ставило великого мастера и специалиста абсолютно на разные уровни, даже при одном и том же наборе заклинаний или активный умений.

Взять уровень умения великого мастера было не так просто. Дело в том, что не все профессии позволяли взять такой уровень умений. Только магистр магии огня мог взять уровень умения великого мастера магии огня. Также, только тень смерти или призрак могли взять уровень умения великий мастер скрытности.

Помимо всего, каждое повышения навыка владения тратило очки умений, которых было не так много. Очки умений можно было потратить на навыки владений, активные умения, заклинания или не боевые навыки. Это приводило к узким специализациям. Стрелки старались выбирать либо лук, либо арбалет, либо огнестрельную винтовку, но не все сразу. Также делали маги и воины. Быть мастеров даже в четырех оружейных или магических умениях становилось уже весьма накладно по очкам умений.

Лучший навык владения, который можно было взять на 60 уровне – мастер. Именно это делало элитных НИП 60 уровня сопоставимых, по итоговых характеристикам, с игроками 80 уровня. Конечно, игроки обладали большим количеством хорошей экипировки, заклинаний и активных умений. Но, НИП, которые были созданы только для боя, не нужно было тратить очки навыков на не боевые навыки, что сокращало разницу между элитным НИП 60 уровня и игроком.

Напасть на поселение силами Захадара и, при этом перевести стрелки на какое-либо гнездо монстров, было обычным делом. Когда местное правительство выдаст задание на расследование нападения на деревню и придут игроки, то они выйдут на гнездо гоблинов, а не Захадар. Свидетелей не останется, следов применения магии не будет. Для следопытов сделают гоблинский след. Если не будет следопытов с уровнем навыка обнаружения великий мастер, то НИП Захадара не раскроют. Очимуши переместятся с помощью врат Астарота. Этия и Шенга не оставят следов. Они мастер и великий мастер в скрытности соответственно.

Марбас Зель начал размышлять о текущей обстановке. Было бы неплохо сделать какую-нибудь прислугу. Может быть горничную или дворецкого. То, что НИП входят в тронный зал и встают на колени у входа – слишком напрягало. Было бы лучше, если бы они не входили до разрешения, которое он мог передать через прислугу.

Еще, надо придумать то, как называть боссов. Называть их боссами было как то странно. Может быть начальники владений? Ну, это может и подождать.

- Хууу... Я вымотался. Думаю, что на сегодня достаточно. Когда НИП вернуться, закончу с работой и посплю. – Марбас Зель устало потянулся руками вверх.

На мониторах десятков очимуши уже начали вырезать крестьян в деревне. Они передвигались от цели к цели, со скоростью недостижимой обычному человеку, и ликвидировали ее в мгновение ока.

Глаз находился достаточно высоко над деревней и на экране нельзя было разглядеть детали. Несмотря на это, Марбас Зелю что-то показалось странным. Что-то было не так, но он не мог понять, что именно.

- [Господин Марбас Зель, появился сильный противник типа ближнего боя.]

В голове Марбас Зеля раздался женский голос. Это была Велизет, которая руководила отрядом очимуши на месте.

- [Можешь определить его силу более точно?] – спросил Марбас Зель, ища незваного гостя на мониторах.

- [Судя по тому, как он справился с одним очимуши, его уровень 80.]

- [Пусть все очимуши сосредоточатся на нем. Также, призови им в помощь своих демонов. Самой в бой не вступать!]

- [Как прикажете, господин Марбас Зель.]

Игрок 80 уровня, в зависимости от экипировки и распределения навыков, мог представлять различную степень опасности для очимуши. Если он, хотя бы на половину, экипирован предметами легендарного качества, то 90% того, что очимуши проиграют. Если же этот игрок экипирован полностью предметами необычного качества, то, скорее всего, будет потерян только один из очимуши. Без потерь было не обойтись потому, что у очимуши была очень слабая защита.

Когда Марбас Зель нашел игрока на мониторе, то очимуши уже окружили его. Завязалась молниеносная битва. НИП накнулись сразу со всех сторон, не давая и шанса на уклонение. Игрок был растерзан, как кошка стаей собак. Все-таки это были не обычные НИП, а элита из высокоуровневого подземелья. К сожалению Марбас Зеля, как он и рассчитывал, один из очимуши пал. Учитывая убитого игроком ранее, было потеряно два очимуши.

- [Велизет.]

- [Да, господин Марбас Зель?]

- [Какой предмет «выпал» с него?]

- [Очимуши сняли: меч «Смертельный вихрь», меч «Бритва Масамуне», средняя броня «Броня императора», перчатки «Перчатки мастера фехтовальщика», ботинки «Сапоги древнего странника», шлем «Свидетель нескончаемой осады», плащ «Плащ неустанной битвы», кольцо «Кольцо души клинка», амулет «Антимагическая защита великого инквизитора». Все предметы эпического качества.]

- [Что!?... Девять предметов!?] – Марбас Зель вскочил на ноги.

- [Да, господин Марбас Зель. Что-то не так? Очимуши не крали себе ничего.]

- [Нет, нет... тело еще не исчезло?] – Марбас Зель пристально всматривался в экран. Голубой дым из его глазниц теперь не легонько парил, а валил, как из носа кипящего чайника. Он прекрасно видел, что тело еще не исчезло, но все равно задал этот вопрос.

- [Исчезло?.. Нет, господин Марбас Зель. Тело на месте.] – недоуменно ответила Велизет.

Марбас Зель собрался с силами, сел на трон и активировал консоль управления глазами. Он понял – что именно было не так. Ему надо было во всем убедиться.

Марбас Зель приблизил изображение и сглотнул. Мало того, что ни одно из тел не исчезло, так

повсюду была кровь. Все было залито кровью. Рядом с некоторыми телами крестьян лежали отрубленные головы. В Эксис нельзя было отрубать конечности. Под телом игрока, также было много крови. Это не могла быть игра.

- [Какие будут приказы, Господин Марбас Зель?]

- [Господин Марбас Зель?]

Велизет беспокойно пыталась звать своего господина через заклинание телепатической связи, но он не отвечал.

- [Все, назад!] – наконец Велизет услышала приказ своего господина, прозвучавший дрожащим гневным тоном, после чего последовал разрыв связи.

Марбас Зель отключил трансляцию глаз. Он согнулся, сидя на троне, и взялся обеими руками за голову. Если это действительно не игра, то он только что стал виновником уничтожения деревни с населением около двух сотен человек. Мужчины, женщины, дети... убиты были все. К тому же, был убит игрок.

Может быть такие ошибки обновления? Может быть тела не исчезают из за ошибок? Точно! Надо всего лишь выйти из игры – это будет доказательством того, что это все еще игра.

Марбас Зель попытался дать команду на выход, но ничего не вышло. Теперь, он заперт в этом теле. Теперь, он – Марбас Зель, неживой демон, босс подземелья Темный Храм Захадар.

<http://tl.rulate.ru/book/15306/302703>