

— Но все-таки, что же такое «профессиональные характеристики»? У меня появилось какое-то «Лидерство».

— Да, оно определяется суммой всех характеристик, — ответила Люсия.

Я взглянул на своё окно состояния.

— Кажется, тут чего-то не хватает...

Общее количество очков составило 3 252 единицы, однако Лидерство было всего лишь на 3 192.

— Это из-за того, что я нахожусь у Вас в подчинении. Общее количество очков Лидерства уменьшается или увеличивается в зависимости от числа и уровня Ваших подчиненных. Я знаю, что у Игроков, у которых не было профессии, разница между общим количеством очков и очками профессиональных характеристик отличаются, но стоит поменять профессию и они вырастут в 10 раз.

— А, вот как.

Это была пятая профессия Люсии. Так как она находилась под моей властью, 60 очков профессиональных характеристик были «списаны».

— Пожалуй, стоит начать с навыков.

— Как пожелаете.

Недолго думая, я выбрал «Власть».

[Власть (профессиональный навык)]

Монарх: Чхве Хён Сон

Рыцарь: Люсия

И, собственно, это все, что было написано. Я взглянул на Люсию.

[Имя: Люсия

Уровень: 1

Профессия: Бессмертный рыцарь (героический)

Звание: Палач гоблинов (легендарный), Палач орков (легендарный), Получивший первое редкое достижение (редкий), Получивший первое героическое достижение (героический), Получивший первое достижение легендарного уровня (легендарный), Палач ящеров (легендарный), Палач кобольдов (легендарный), Палач рогатых кроликов (легендарный), Палач черных летучих мышей (легендарный), Первый разрушитель уровней (низкий), Палач саблезубых тигров (легендарный), Палач огров (легендарный)...

Характеристики:

Сила - 300+427;

Ловкость – 300+402,

Выносливость – 300+445,

Магия – 300+403,

Сила воли – 300+435

Специальные навыки: Торговля

Профессиональные навыки: Меч рыцаря, Клинок мракоборца, Щит мракоборца, Вера рыцаря, Щит веры, Атака рыцаря...

Активные навыки: Провокация (низкий уровень), Смертельный удар (низкий уровень), Каменный щит (низкий уровень), Твёрдый шаг (низкий уровень), Щит (низкий уровень), Искусство верховой езды (низкий уровень), Крепкий щит (низкий уровень), Исцеление (низкий уровень), Лечение других Игроков (низкий), Большая провокация (редкий), Блокирующий щит (героический)...

Пассивные навыки: : Крепкое тело (низкий уровень), Выносливость (низкий уровень), Базовое мастерство владения мечом (низкий), Среднее мастерство владения мечом (редкий), Базовое мастерство владения щитом (низкий), Среднее мастерство владения щитом (редкий), Железное тело (редкий), Ветер возрождения (редкий), Ветер исцеления (редкий)...

— А?

Неожиданно перед моим взором появилось окно состояния Люсии.

— Я могу видеть Ваш статус?

— Да, это одна из способностей монарха. Вы должны владеть информацией о своих подчиненных, чтобы поручить им работу по уровню и способностям, — спокойно ответила Люсия.

Тогда я пошел дальше по списку и ткнул на «Знамя короля».

[Знамя короля (профессиональный навык)]

Увеличивает характеристики монарха и подчиненных, в зависимости от числа слуг.

В подчинении: 1 человек

Увеличивает все характеристики на 0%]

«Пока что это бесполезный навык»

Безусловно, сейчас он не представлял особой пользы, так как не увеличивал мои характеристики ни на йоту.

Я перешел к оставшимся двум профессиональным навыкам: «Продвижение» и «Ликвидация». Думаю, о их значении нетрудно догадаться.

[Продвижение (профессиональный навык)]

Позволяет назначать на должность подчиненных

Расходует Лидерство.

[Ликвидация (профессиональный навык)]

Позволяет отклонить присягу подчиненного

Освобождает от Власти.

Не восстанавливает Лидерство после отмены.

— У «Ликвидации» много минусов.

— Конечно. Но с другой стороны подчиненные, которые уходят от Вас, почти ничего не теряют.

— И?

— В течении какого-то времени они не могут присягнуть другому монарху

— А-а-а... — протянул я, но мне всё ещё мало что было понятно.

«Разве это можно назвать минусом?»

Да, возможно, в мире Люсии это было большим потрясением, но здесь это не такая уж и большая проблема.

— Кроме того, понижается уровень, характеристики и навыки.

— Понижаются?

— Да, но это снижение не вечно. Я знаю, что всегда можно поднять уровень или снова изучить ту или иную книгу.

— И сколько длится этот спад?

— Ну, я знаю лишь что после присяги все показатели придут к первоначальному виду.

— А, вот как.

Другими словами, подчиненные просто лишаются достижений и всех плюшек, которые они заработали или получили, находясь под покровительством монарха. В любом случае, каждый что-то да терял или лишался.

— А может ли сам подчиненный попросить отказа присяги?

— Конечно. В итоге все лишения останутся прежними.

Эта система была направлена на сохранение отношений между монархом и его слугами.

— А сколько вообще нужно человек, чтобы был эффект от «Знамени короля»?

— Насколько мне известно, не менее десяти.

— Ого! Потребуется достаточно много времени, чтобы его задействовать.

Возможно, на это уйдет вся жизнь или даже больше. Десять подчинённых – это просто невозможно.

— Я так не думаю. Вы заслуживаете не десять, а сотни и тысячи подчиненных.

В ответ я лишь рассмеялся.

Фукуока, Япония.

Весь город превратился в рай для монстров. В небе обитали чозо, на земле – гоблины и орки. Некогда в городе насчитывалось около 400 особей чозо, однако сейчас их число увеличилось до 1500, так как из незапечатанных пространственных врат продолжали выходить монстры. Правительство Японии было обеспокоено увеличением численности чозо, но ничего не могло с этим поделать, ведь после первой схватки с человекоподобными монстрами количество ранкеров и высокоуровневых Игроков значительно убавилось, и Япония несла большие потери.

На этом фоне мнения в правительстве разделились. Одни считали, что необходимо мобилизовать всех Игроков для борьбы с чозо, другие хотели просить помощи у международного сообщества. Кроме того, Игроки также не желали лишний раз вступать в смертельную схватку.

Тем не менее, численность чозо продолжала расти. В конечном итоге их стало так много, что своими силами Япония уже не могла с ними справиться.

— Какие итоги переговоров с ООН? — с беспокойством спросил министр Танака.

— Они еще не завершились, но подходят к концу. Все азиатские страны, как и США с ЕС, настаивают на том, что в первую очередь необходимо разобраться с чозо. Пока дела в Фукуоке стоят на первом месте.

— Конечно, столько денег было потрачено на все это!

Япония активно лоббировала решение проблем с чозо, в то время как все остальные страны были заняты решением своих внутренних проблем. Однако после того как ситуация в мире нормализовалась, лоббирование проблемы дало свои плоды.

После Второго катаклизма Япония была не единственной страной, где монстры чувствовали себя хозяевами территории. В частности, наибольший ущерб понесли наименее развитые государства.

Благодаря лоббированию Япония смогла вынести вопрос о решении проблем в Фукуоке на повестку дня ООН.

— Это ведь хорошо?

— Да, я бы хотел, чтобы сформировали целую экосистему.

— Еще совсем чуть-чуть и все закончится. Даже если они расширяют территорию, не стоит сдаваться и опускать руки.

— Как скажете.

— Теперь, все закончится.

Если Игроки со всего мира присоединятся, то они смогут нанести ответный удар.

Стая чозо слонялась по небу и охотилась. Из-за того, что монстры продолжали выходить из подземелий, нехватки в пропитании они не ощущали. Несмотря на то, что охота на других монстров решала вопрос с едой, вопрос об увеличении силы и мощи оставался открытым.

Чозо с золотыми крыльями взглянул на пустое здание и взгрустнул, ведь вкусная еда, которую он с удовольствие поглощал, закончилась. И теперь он был в поисках новой добычи.

Монстр расправил свои золотые крылья и с рёвом взмыл в небо. Все его собратья направлялись в человеческие земли. Место назначения было уже predetermined: чозо направлялись к зданию с изображением золотых волн. Методом проб и ошибок монстры выяснили, что в нём прячется нечто вкусное.

Здание, к которому направлялись человекоподобные монстры, было сильно повреждено, и где-то у подножия, среди камней, валялась вывеска «Хранилище камней Ямато».

Власти Японии очень сильно удивились, когда стая чозо начала двигаться в одном направлении. Тем не менее, на протяжении недели Игроки со всего мира продолжали стекаться в страну восходящего солнца, и проблема с чозо оставалась лишь вопросом времени. Однако неожиданно монстры начали двигаться в неизвестном направлении, и правительству Японии пришлось отложить боевую операцию, так как власти страны не были уверены в победе и не желали разбрасываться ресурсами в лице Игроков.

Всё население Фукуоки и окрестных регионов было эвакуировано, а вся инфраструктура – брошена. Поэтому чозо оккупировали ее и начали питаться камнями, топливом и другими «вкусными» средствами. Однако они не могли насытиться так, как им хотелось бы.

Это было связано с тем, что большую часть камней правительство Японии все же вывезло вместе с людьми во время эвакуации. Не прошло и четверти дня, как чозо вновь начали передвигаться.

Из-за внезапно открывшихся врат правительство страны успело изъять из регионов все, представляющее ценность, за исключением Фукуоки. А то, что осталось, не могло удовлетворить гигантскую стаю чозо. И голодные монстры все ближе начинали приближаться к районам, где все еще находились люди. Перед правительством страны встал выбор: перейти к действиям или бросить мирное население на произвол судьбы. И, конечно же, власти выбрали первый вариант.

Я продолжал охоту вместе с Люсией, однако она становилась все менее эффективной из-за большой конкуренции. В подземельях Северной Кореи я свободно мог охотиться, можно даже сказать, что все подземелья находились в моем распоряжении, но в Южной Корее монополизировать подземелье попросту невозможно.

Север был открытым, поэтому многие Игроки отправились туда, однако на Юге их осталось не

меньше. Впрочем, благодаря этому зачистка низкоуровневых подземелий что на Севере, что на Юге, была практически завершена.

После завершения своей работы по зачистке подземелий я намеревался посетить подземелье героического уровня.

— Да, сегодня тоже непруха, — сказал я.

В ответ на это Люсия разразилась смехом. Конечно, скорость, с которой мы работали в Северной Корее, выходила за рамки возможного.

— Не стоит расстраиваться, повелитель. Постепенно, шаг за шагом, Вы все равно становитесь сильнее.

— Да, наверно, — улыбнулся я.

С помощью Люсии я возобновил продажу предметов. В частности, через нее я начал продавать второстепенные товары, которые не мог выставить сам из-за небольшого количества слотов в окне торговли.

Для Люсии же продажа современных предметов была проще пареной репы. Продавая один камень, она могла не только получить десятки миллионов очков, но и потратить их на что-нибудь другое.

Я считал, что скорость продажи товаров слишком медленная, однако для Люсии, которая не могла продать книгу навыков или камень на протяжении нескольких месяцев, скорость была, напротив, очень быстрая. Как я и обещал, я отдавал Люсии 10% от общего объема продаж, благодаря чему общее количество очков у нее быстро начало увеличиваться. Теперь Люсия понимала, как мне удалось быстро достичь таких высот, продавая товары своего мира.

Стоило мне включить свой телефон, как он тут же зазвонил. Это была Син Юн А.

— Да, Юн А, слушаю.

— Хён Сон, ты только вышел из подземелья?

— Ага.

— Не хочешь прокатиться до Японии?

Услышав вопрос, я задумался.

<http://tl.rulate.ru/book/19080/604218>