

В окрестностях стояло множество зданий, а Магическая башня была самой высокой и самой заметной.

Когда Маг завершал свое продвижение по классу, он имел право изучить по крайней мере одну Продвинутую магию из Магической башни. Здесь он также мог изучать различные типы магии.

Подавляющее большинство Великих Магов хотело бы отказаться от многих своих старых заклинаний после входа в Магическую Башню и выбрать новые, исходя из их потребностей.

Магические башни, как правило, содержали тысячи заклинаний, поэтому большинство Великих Магов вышли бы оттуда совершенно другими людьми.

По слухам, в Империи Виридиан насчитывалось в общей сложности 10 Магических Башен. Три были расположены в Удаленной тундре, Море Бесконечных Бед и Дикой Трясине и служили домами для бесчисленных мощных заклинаний. Две стояли довольно близко друг к другу в Калоре и Нисоде. Но в них было всего около 600 заклинаний, причём самые распространенные.

Расположение оставшихся пяти Башен оставалось загадкой довольно долго, в прошлой жизни. Башню в крепости Криппс обнаружили совсем не сразу. Но она контролировалась Победоносным Возвращением, и только члены гильдий имели доступ к ней. Если посторонние хотели войти, не только они должны были быть в дружеских отношениях с Возвращением, им также пришлось бы заплатить 6000 золотых.

Магических башен в Калоре и Нисоде не хватало. Когда игроки услышали, что в Крепости Криппс есть Башня, они бросились туда. Даже если им придётся потратить немного золота, заклинания внутри стоили того!

Башни обычно не разрушались под воздействием времени, потому что их защищала мощная магия. Даже если бы Крепость Криппс была разрушена, эта Магическая Башня все еще бы возвышалась там.

До тех пор, пока Племя сохраняет право собственности на Криппс, эта Магическая Башня будет оставаться ее стратегическим ресурсом!

Башня станет наградой за захват крепости. Средние крепости рядом с Нисодом, Городом Лунного Света и другими городами также имели подобные здания в качестве награды, такие как Арена Воинов, Молитвенный зал Жрецов, Священное Святилище Паладинов или Укрытие Воров.

«Нашим Магам действительно повезло», – сказал Не Ян.

Магическая башня сослужит добрую службу магам Племени.

Средний – высший ранг крепости Победоносного возвращения, захваченной в прошлой жизни. На 100 уровне они как-то пытались захватить Продвинутую Крепость, но были уничтожены. После этого они больше никогда не пробовали это сделать. Расширение Потерянная История выпустили гораздо раньше в этой жизни, поэтому произошли некоторые изменения.

Излишне говорить, что Крепость Криппс сыграет важную роль в росте Племени. Её географическое положение также способствовало её стратегическому значению, поскольку она была окружена четырьмя союзными цитаделями. Путешествие между любыми из них

займет всего 20 минут. Это станет якорем, который все объединяет и облегчает быструю мобилизацию войск.

Если они преуспеют, Не Ян определенно переместит главную штаб-квартиру гильдии в Крепость Криппс и сделает ее новой базой Племени.

Из четырех крепостей одна принадлежала Племени, две – Священной Империи, и одна – Сапфировому храму. С Крепостью Криппс, в центре, регион будет непроницаем.

Важность Магической Башни неоспорима. Племя, естественно, будет использовать её в полном объеме.

Не Ян подошел к Башне, но его остановил слабый экран света. Когда он попытался прикоснуться к нему, он почувствовал сильную отталкивающую силу.

Дорожка из синего камня вела ко входу. Магическая энергия в воздухе была мертвой, заставляя пепельно-серую башню выглядеть мрачной и спокойной.

Допускаются только Великие Маги.

Не Ян повернул голову и сказал:

«Те из вас, кто преуспел в продвижении по классу, не стесняйтесь проверить эту Башню».

Ластбой, Саммер Баг и Сани Сауф успешно продвинулись к Великим Магам, поэтому им разрешили войти в башню.

«Босс, мы пойдём глянем».

Трое подошли к барьеру. Они потянулись и почувствовали, что их руки легко проходят через экран света. Выйдя на дорожку, они пошли ко входу в Башню. Если бы они могли успешно изучить заклинания внутри, они вышли бы намного сильнее, чем раньше.

После того, как трое вошли в Магическую башню, все остальные продолжали зачищать мобов в крепости.

Не Ян был довольно расслаблен. Блейдлайт и другие даже не нуждались в том, чтобы он отдавал приказы.

В этот момент Гу Хуай сообщил Не Яну, что люди, которых он назначил наблюдать за пятью игроками из Ангельского Корпуса, потеряли из виду Эльфийского вора.

У воров были разные навыки, позволяющие им войти в скрытность, поэтому опытный человек мог легко сбросить любую слежку.

Гу Хуай был чрезвычайно прилежным в отслеживании пяти посетителей. Только скользкому вору удалось избежать его лап.

Что Ангелский Корпус намерен делать с одним вором?

«Он хочет поспешить, и помешать вашей атаке на Крепость Криппс?»

«Даже если да, это не имеет значения. Это всего лишь Эльфийский вор», – ответил Не Ян.

С таким количеством присутствующих игроков Племени, один вор не мог совершить многого.

«Надеюсь, это ничего».

Несмотря на его оптимистичные слова, Гу Хуай почувствовал приступ беспокойства.

Не Ян ухмыльнулся. Он был уверен в своих способностях и умело подкреплял их фактами. Очевидно, он не стал бы беспокоиться о чем-то таком незначительном.

Команда методично продвигалась вперёд, пока не дошла до открытой площади. Там они увидели несколько тысяч Фантомных Мечников, патрулирующих округу. В центре стоял гигантский медведь, похожий на пешую крепость.

Все резко втянули воздух. Это был лорд 70-го уровня, Черный Гризли!

Победоносное возвращение и Сияющее Священное Пламя пали бесчисленное количество раз, пытаясь уничтожить Гризли и понесли невообразимые потери. Лишь позже, когда они поняли, как с ним разобраться, они, наконец, одолели эту махину.

У Гризли в арсенале имелась особая способность, которая позволяла ему поглощать здоровье от любого трупа поблизости. До того, как он мог использовать свою способность Трупный Пожиратель, было жизненно важно, убрать трупы с площади, даже ценой уровней. Падшим придется возродиться на кладбище и спешить вернуться в бой.

У Гризли также имелся навык под названием Темный рев, который наносил урон всем ближайшим противникам. Воины с их высоким здоровьем и защитой могли выжить, но любой Маг, стоящий в радиусе 100 метров, будет немедленно убит! Жрецам немного полегче, так как они могли кинуть Сияющий барьер на себя, чтобы смягчить урон.

Его последний навык назывался Тёмное Расширение, который наносил непрерывный урон всем противникам в радиусе 30 метров. За это время было важно, чтобы главные танки были защищены Отражением Зла Паладинов, иначе их смерть гарантирована. Что касается других Воинов, ими пришлось бы пожертвовать и заменить новой партией; в противном случае главные танки не смогли бы удержать Гризли. Для их выживания требовалось большое количество пушечного мяса.

В прошлой жизни, чтобы продемонстрировать свое достижение, Победоносное Возвращение выпустили видео того как почти 7 000 их игроков одолели Гризли. Не Ян смотрел это видео и запомнил, как шла битва.

В то время, с Гризли упали три Суб легендарных предмета после победы. Их свойства выставили онлайн, заставляя игроков задыхаться от страха и зависти, включая Не Яна. Но в этой жизни они являлись просто интересными безделушками. В конце концов, его нынешний набор снаряжения был еще лучше, и уже рассматривался как божественное снаряжение игрока.

Не Ян огляделся. Площадь окружали ряды зданий. Большинство из них были низкими, лишь пять или шесть были относительно высокими.

Важно, чтобы они убрали всех Призрачных Мечников в непосредственной близости от Гризли!

«Маги, бегом на крыши зданий!» – Приказал Не Ян.

Маги добрались до крыш, используя лестницы, где это возможно, или полагаясь на специальные предметы. Тем, у кого таких предметов не имелось, помогли их товарищи. У магов было умение Спасение, которое позволяло им телепортировать союзника под угрозой к себе. Но его также можно использовать другими способами, как сейчас.

Все Маги были разбросаны по крышам окружающих зданий.

«Сан, Уан Страйк Вао, следуйте за мной, сагрим мобов. Все остальные, ждите здесь», – сказал Не Ян, затем продолжил объяснять им свой план. С их помощью, агр Мечников пройдет легко.

Три Вора бросились в разные стороны.

Не Ян прибыл к середине открытой зоны. Вытащив свой Арбалет, он выстрелил во всех близлежащих Призрачных Мечников, собрав почти 300 на себя.

Не Ян быстро дал дёру, Мечники бросились за ним. Все они активировали Рывок, размахивая мечами, преследуя его.

С Призрачными Мечниками довольно трудно справиться. Если позволить им подойти слишком близко, они использовали бы всевозможные навыки контроля толпы. К счастью, Не Ян был довольно быстр.

Вскоре первая группа Призрачных Мечников добралась до указанного места, после чего с неба полился шквал заклинаний, принося хаос и разрушения. Не Ян использовал Штормовой Шаг, чтобы избежать урона. Он быстро вышел из зоны атаки и перепрыгнул через низкую стену.

Под густым ливнем магии Призрачные Мечники издавали скорбные крики, прежде чем рухнуть на землю один за другим.

Тяжелый поток магии областного действия полностью окутал их. Примерно через полминуты, когда дым и пыль улеглись, в глазах игроков воцарились разрушение и трупы, разбросанные повсюду, вместе с блеском добычи. На краю зоны атаки стояло всего несколько призрачных мечников, которым удалось выжить.

<http://tl.rulate.ru/book/4003/307106>