

Казнь – особый навык Воина, которым он может мгновенно убить свою цель, когда её здоровье падает ниже определенного уровня. У Воинов высокого ранга этот уровень может достигать 10%, но в битве против Элиты и Лордов шанс на успешное срабатывание Казни крайне низок.

Пылающий меч Пэддока (Суб Легендарный)

Требования: 630 Сила, 350 Ловкость.

Свойства: Атака 830-936, Сила +50, Крит +20, 10% Шанс нанести 300% Критический урон, Игнорирование уровня +11.

Пылающий Раскол: Наносит 150% Огненного урона и дополнительно 100 урона от огня каждую секунду в течение 10 секунд.

Перезарядка: 20 минут.

Пылающий Меч: Огненная пелена меча, превращает 50% вашего урона в огненный.

Длительность: 3 минуты.

Перезарядка: 1 день.

Ограничения: Воины, может быть экипировано только членом Праведной Фракции.

Чёрный Гризли сбросил две части Суб Легендарного снаряжения, пылающий меч Паддока и ожерелье ложной смерти Лэнгдона.

Не Ян поделился статистикой Огненного меча Паддока в чате.

[Кто хочет этот меч, начните торги.]

[50 000 очков заслуг!]

[90 000 очков заслуг!]

...

В конце концов, Эджлэсс получил Пылающий меч с окончательной ставкой 610 000 очков заслуг, которая затем была равномерно распределена среди всех участников экспедиции. Поскольку пришло 5000 игроков, каждый получил примерно 120 очков заслуг.

Ожерелье ложной смерти Лэнгдона (Суб Легендарный)

Требования: Сосредоточенность 50, Сила Воли 50.

Описание: Лэнгдон был легендарным вором, который успел столкнуться с многочисленными невероятными существами. С помощью этого ожерелья он избежал бесчисленное количество опасностей.

Свойства: Защита 53-56, Ночное видение +11, Предрасположенность к тьме +9, Маскировка +30, Шанс нуллифицировать магию разума.

Ложная смерть: Сбрасывает все агро, вводя в состояние фиктивной комы. Это умение действует только против существ с низким интеллектом.

Ограничения: Вор, может быть экипировано только членом Праведной фракции.

Не Ян рассмотрел еще один Суб Легендарный предмет.

Ожерелье Лэнгдона было определено одним из лучших ожерелий, предоставляя ночное видение, темную предрасположенность и полезное умение.

Не Ян решил сохранить ожерелье для себя, а затем дал каждому члену экспедиции 200 очков заслуг.

Он не экипировал свое Ожерелье Обманщика и хранил его в сумке, пока то не понадобится. После чего он одел ожерелье Лэнгдона.

Несмотря на то, что с Гризли только что упали две единицы Суб Легендарного снаряжения, по сравнению с прошлой жизнью, он все еще был доволен этим результатом.

Не Ян отправил Блейдлайта, Смоук Стаба, и остальных на раздачу очков заслуг. Исключая компенсацию павшим, каждый член получил примерно 1000 очков заслуг.

По мере того как ценность золота постепенно падала, ценность очков заслуг повышалась. В настоящее время 100 очков заслуг приравниваются 1 золотому в Племени Невероятных Людей. В каком-то смысле каждый член получил 10 золотых.

Команда экспедиции обыскала оставшиеся участки крепости Криппс и обнаружила еще несколько сундуков с сокровищами.

Не Ян начал восстанавливать различные здания в Крепости, сначала подключив ее точку

перехода к другим цитаделям и Калору. Более чем 10-метровые наружные стены крепости снова ожили и были усилены несколькими десятками меньших стен. Он разместил штаб гильдии рядом с Магической башней, а также отремонтировал большое количество жилых домов.

Крепость Криппс эквивалентна среднему городу. Со многими хорошими местами для прокачки в округе, Не Ян чувствовал уверенность, что это место станет более популярным в будущем. Он обозначил большой участок земли как центр города. Бёрд и остальные придут и начнут строить здесь магазины.

Что касается делового района в реальном мире, Не Ян планировал оставить его Парящему дракону на развитие.

Гильдия обеспечивала заработную плату и другие льготы, чтобы помочь росту их игроков и создать мощную силу для захвата крепости. Они получают золото и кредиты, передав деловой район реального мира крепости крупной финансовой группе. По мере увеличения количества крепостей, находящихся под их контролем, возрастёт и доход. Благодаря растущим преимуществам, которые они могли предложить, их игроки станут сильнее, что позволит им захватить еще больше крепостей. Такой вот цикл.

После продажи реального делового района крепости Криппс финансовой группе Парящий дракон, выгоды игроков Племени поднялись бы на еще один уровень.

Не Ян потратил примерно 100 000 золота на ремонт крепости Криппс, чтобы она выглядела хотя бы несколько презентабельно. Это уже не старые руины.

Игроки Племени начали набиваться в Крепость Криппс, мгновенно оживив её.

Крепость Криппс еще не открыла магазины. Жилой район также отсутствовал. Его по-прежнему нужно поэтапно улучшать. Тем не менее, в настоящее время никто в Калоре не может создать угрозу для Племени, поэтому Не Ян может не спешить с развитием Крепости Криппс.

Известие о том, что Крепость Криппс успешно очищена, распространилось как лесной пожар, а также прошла и информация о том, что там находится Магическая башня, которая невероятно интересна каждому Магу. Магической башни Калора просто мало. Количество заклинаний, которые можно было изучить там, было низким, и ни одно нельзя назвать очень хорошим.

Членство в Племени вскоре стало целью каждого Мага. Каждый из них желал войти в Башню Крепости Криппс после продвижения по классу.

Не Ян установил ограничения на Башню, требуя, чтобы игроки, не являющиеся членами гильдии, платили комиссию. Игроки из Священной Империи и Сапфирового храма должны

заплатить 300 золотых, в то время как обычным игрокам посещение Башни обойдётся в 3000.

По мере роста числа продвинутых Магов Магическая Башня в Крепостной Криппс станет важным источником дохода для Племени.

После того, как он выполнил все свои обязательства в Крепости Криппс, Не Ян прогуливался по этому месту. Широкие улицы, ряды зданий и магазинов, хотя еще не было ни одного рабочего, он мог представить себе процветающее будущее этого места. Магическая башня, расположенная в центре крепости, станет вечной достопримечательностью. Кроме того, уже были построены отделения Магазина Зелий Звёздной Ночи, Магазина Снаряжения Звёздной Ночи, Магазина Товаров Звёздной Ночи т. д.

Что касается реального делового района, представитель финансовой группы Парящий Дракон только что прибыл для рассмотрения сделки.

Племя очень сильно выиграло от захвата Крепости Криппс. Игроки в гильдии сияли улыбками. Все они понимали значение средней крепости. Они только что получили объявление о том, что гильдия планировала повысить зарплату примерно 2000 долгосрочных членов до 10 000 кредитов, в то время как другие члены также получили увеличение пособий. Этот проект был связан с финансовой группой Парящий Дракон. Однако это было ничто по сравнению с прибылью, которую они могли бы заработать в реальном деловом районе Крепости Криппс.

Не Ян поручил оставшуюся часть вопросов, связанных с Крепостью Криппс Гу Хуаю.

Успех Племени привел к тому, что другие крупные гильдии Империи Виридиан наполнились завистью. Альянс Магов и Божественные Защитники также начали мобилизовать войска для захвата средних крепостей на территориях своих соответствующих городов. Быстрая зачистка Крепости Криппс Племенем, дала им иллюзию того, что очистка Средней Крепости просто прогулка по улице. Ошибка, за которую они поплатятся в ближайшем будущем.

Не Ян проверил время. До закрытия сервера осталось еще два часа. У него появились дела с Се Яо, - нужно отпраздновать её день рождения сегодня. Она пригласила многих людей на день рождения, и он, естественно, не мог не прийти. Учитывая ее происхождение, вечеринка, несомненно, будет велика.

Не Ян взглянул на свой журнал заданий.

Прогресс Квеста: Поговорите с Эрлом Келфилдом. У него может быть какая-то информация о Сете Тирана Абака.

Время на выполнение квеста истекало. Он должен взяться за него как можно быстрее или квест исчезнет навсегда.

«Я оставлю Крепость Криппс на вас, парни. Мне нужно отправиться на задание», - сказал Не Ян Блейдлайту и остальным. Он уже разобрался с важными делами Крепости. Оставалось только проследить за всем.

«Без проблем. Не волнуйся. Проблем не будет», - заверил Блейдлайт. Дела в Крепости в основном уладили. Оставалось только тривиальные вопросы.

Не Ян попрощался с Блейдлайтом и другими и телепортировался обратно в Калор, чтобы заpastись вещами.

Он выехал из северного входа Калора на своем боевом коне Фолкнере.

Примерно в получасовой езде на север от Калора стояла гора Маркос. У ее подножья находился древний замок, построенный в Эру Совместного Правительства. В какой-то момент он был куплен и отремонтирован Эрлом Келфилдом, который посадил красивый сад вокруг стен.

Ассоциация Наемников Калора дала квест, связанный с Эрлом Келфилдом под названием «Беспокойство Эрла Келфилда».

Описание квеста было примерно таким:

Эрл Келфилд не мог спокойно спать последние два месяца. Скелеты часто появляются в его саду, разрушая спокойствие его дома. Эрл уже потерял трех слуг из-за этой мерзкой нежити. Храбрый авантюрист, согласны ли вы помочь Эрлу избавиться от этих проклятых скелетов?

Скелеты: 0/30

Довольно простой квест. Однако награда щедрая. После завершения, игрок получит 1 золотой. Это довольно много для обычных игроков.

<http://tl.rulate.ru/book/4003/310343>