

Глава 5: Раскрытый план.

Все имеющие отношение к Империи Хэйвен получили информационное сообщение.

Дзынь!

- Объявлена война.

В соответствии с этим, Боевой дух всех защитников Крепости Пухоль увеличивается на 310%.

Солдаты будут слепо верить в победу и смогут раскрыть свои боевые навыки.

Их упорство окажет большое влияние на силу атаки.

Защитные навыки всех боевых подразделений увеличиваются на 1.

Урон от вражеских стрел будет уменьшен на 44%.

Благодаря защитной инфраструктуре крепости, урон от магических атак противника будет уменьшен на 47%.

Данные эффекты могут уменьшиться или исчезнуть при понижении прочности важных объектов крепости.

Удача всех солдат увеличивается на 54.

В зависимости от построенных в Крепости Пухоль объектов, скорость заживления ранений увеличится на 63%.

Живучесть будет восстанавливаться на 67% быстрее, чем обычно.

Приготовления Алькарда к войне были близки к идеальным.

- Огонь!

В небо взмыли стрелы и спустя несколько секунд упали на головы северным игрокам.

- Айааак!

- Уаааах!

От попаданий люди один за другим исчезали в серых вспышках.

Алькард очень грамотно разместил все свои защитные подразделения.

- К бою! Убить всех, кто захочет сюда сунуться!

Как только северяне бросились в сторону крепости, завязалась полномасштабная война. Их противники хорошо разбирались в тактике и были превосходно подготовлены. Но игроки севера что есть мочи продолжали бежать к крепости. От стрел они прикрывались щитами, а для того, чтобы взобраться на стены крепости, использовали купленные у торговцев лестницы.

Ту-дук!

- Тьфу, она сломалась.

- Эта лестница неисправна!

31 из 100 попыток забраться по лестнице закончились поломками!

На самом деле, все лестницы были нормального качества. Просто они не могли выдержать вес сотен игроков, лезущих по ним наверх.

Высокоуровневые игроки Гильдии Гермес никак не могли перестать нервничать.

- Веселые ребята. Не позволяйте им ни шагу ступить на стену!

Солдаты имперской армии неустанно орудовали копьями, сбрасывая вниз своих противников. Текущее положение дел вызвало у них мысль, что битва будет гораздо проще, чем казалась первоначально.

Алькард перевел взгляд в сторону Кробидуна.

- Похоже, появилось уже достаточно трупов... Не хотите ли Вы начать?

- Еще нет... Тел много, но не хватает качества. Вызванная нежить будет просто раздавлена этой толпой.

- А что Мьюль-ним?

- Он никуда не пойдет, пока не объявится Виид. Для него важнее всего отплатить за тот горький вкус унижения.

На данный момент Кробидун и Мьюль оставались вне игры.

Стены Крепости Пухоль были сконструированы высокими и прочными, как раз для защиты от подобного массированного нападения со стороны игроков севера.

«Мы окружены со всех сторон, но Крепость Пухоль и не такое выдержит. Оборонительная позиция делает наше положение вдесятеро выгоднее. Там, снизу, настоящие кретины»

Он чувствовал, что ему очень повезло с правом командования этой защитой.

Алькард: - Всем игрокам Гильдии Гермес. Не покидать стены. У нас отличный шанс растоптать врага. Ваша задача - просто защищать свои позиции.

Положение командира на поле боя принесет ему силу, власть и славу. Алькард с удовольствием был готов сражаться с любым противником в благоприятных для него обстоятельствах.

Но если игроки Гильдии Гермес вздумают покинуть стены - то могут быть уничтожены северянами. Алькард как никто другой знал, что на Центральном Континенте дисциплина очень важна, а особенно в части выполнения приказов командования.

Северные игроки были похожи на разъяренную волну. Они бежали вперед, устанавливали лестницы и погибали, пытаясь забраться по ним.

Алькард: - Благодаря шпионам мы прекрасно осведомлены об их планах. Эта битва станет прелюдией к установлению мира на Северном Континенте!

Голос Алькарда был полон уверенности.

Култ Травяной Каши проводил экстренное стратегическое совещание.

Команда собравшихся состояла из бывших высокопоставленных военнослужащих и сценаристов военных фильмов.

Последние были необходимы, поскольку обладали потрясающим воображением и подавали всевозможные идеи для ведения войны.

- Авиакы могут забросать их пометом. Или фруктами, которые окажутся гнилыми и они отравятся.

- А я предпочел бы отрядить орков в качестве партизан. Если они поработают в этих местах, то защитники не найдут ничего съестного в радиусе 100 километров.

- О чем вы только говорите? У нас 10 миллионов мечей, которые мы можем задействовать. И это без учета того непревзойденного отряда новичков.

На собрании подавалось множество причудливых идей, как например операции с птичьим пометом.

- Прошу прощения. Я бывший строитель. Не возражаете, если я кое-что скажу?

- Конечно.

- Если у Вас есть хорошая идея, выйдите вперед и расскажите нам.

- Вот здесь, через реку, можно вывести крупные корабли. Если их притопить, то они смогут полностью остановить её течение. В результате Крепость Пухоль будет отрезана от питьевой воды.

Грандиозный план, основанный на перекрывании реки при помощи искусственной дамбы!

Фермеры были просто в восторге от этой идеи.

- Гениально! В этом регионе как раз не хватает воды, так что выход реки из русла будет весьма кстати.

Архитекторы, не скрывая своего волнения, тотчас же приступили к отработке этой идеи.

- Если мы справимся с некоторыми техническими трудностями... Ох, в принципе, это предложение нельзя назвать невозможным. Более того, оно нам по силам.

- Да, это военное время. Я смогу собрать несколько кораблей вот здесь.

Многие люди поддержали этот грандиозный план, о чем через Манауэ было доложено Вииду.

- Неплохо.

- В самом деле?

- Манауэ-ним. Если бы еще они могли при этом изменить течение реки... в восточную сторону.

- Зачем? Восточные области преимущественно песчаные и не используются для сельского хозяйства. К тому же местами там встречаются даже скалы.

- Роскошные виллы.

- ...

- На вершине этих скал мы можем построить элитное жилье, от которого будет захватывать дух. А импортировав лишний песок, мы устроим там пляжи.

Манауэ и Виид обменялись понимающими взглядами.

Это был запах денег!

Они уже накопили некоторые богатства благодаря импорту контрабанды в Империю Хэйвен, но не знали как долго это еще может продолжаться.

А самым надежным бизнесом всегда была спекуляция землей!

- Этот проект с жильем будет джек-потом.

- Да, это наша возможность заработать настоящее состояние.

- Правда, если это долгосрочный проект, то страшно подумать о затратах на строительство объектов и управление ими. Есть вероятность, что мы не найдем покупателей.

- Мы сделаем свободный вход в это место, а людей заманим бесплатной едой и напитками. Откроем сувенирные магазины для туристов, отели, ночные клубы и казино. Кроме того, это место неподалеку от Города Зари, так что оно может стать потенциальным золотым яйцом.

Земельные спекуляции Виида охватывали весь север!

Тем не менее, это предложение невозможно было исполнить прямо сейчас, поскольку на момент разговора до начала войны оставалось всего несколько дней. Для его реализации

требовалось подождать, пока сфера влияния Королевства Арпен займет более южные территории.

Но Виид, само собой разумеется, купил эту землю.

Солдаты и сценаристы решили определиться с основной концепцией.

- Нам необходимо создать общий эскиз битвы. После всего этого нам следует отправиться на Центральный Континент и объявить там об убедительной победе Королевства Арпен.

- Что я могу сказать, как сценарист? Принимая во внимание Центральный континент, должны быть какие-то долгосрочные планы по освобождению городов и королевств. Если да, то каковы они?

- Нужно всех собрать, но перед этим выяснить точное количество личного состава. Мы пойдем в бой, и когда наш враг утомится - просто раздавим его.

Здесь присутствовали настоящие генералы из разных стран мира, в своё время командовавшие военно-воздушными силами и военно-морским флотом.

Но сейчас генералы выглядели озадаченными.

- Так, писатели. А обычные солдаты смогут понять ваши предложения?

- Глядя на эти равнины, битва скорее всего будет похожа на сцену, где роятся вычищающие всё на своём пути муравьи.

- Но в этом предложении отсутствуют какие-то более конкретные методы.

- Это лишь общая концепция.

- ...

Военнослужащие и игроки не спали всю ночь, думая о планах.

- Военный план №9891.

Стратегические цели:

Полное освобождение Королевства Арпен и захват Центрального Континента.

Доступные активы:

Количество войск - невозможно измерить.

Многие всё ещё подключаются в игре, но личный состав насчитывает по крайней мере десятки миллионов человек. Возможно даже более 100 миллионов.

Учитывая наличие в рядах армии орков, требуется запас продуктов питания, близкий к бесконечному.

Солдаты самостоятельно должны озаботиться пропитанием и наличием боеприпасов.

Осадные орудия:

Отсутствуют.

Идентифицировано 100% местности предстоящего сражения.

Вычислено 76% доступных ресурсов противника.

Учитывая военно-экономическую мощь Империи Хэйвен, ожидалось, что защитники будут обладать какой-то скрытой силой.

В разработке плана участвовало 360 человек.

Весь Культ Травяной Каши был разделен на подразделения в зависимости от характеристик, а детальные планы на бой были составлены в соответствии с тем или иным участком местности.

Совещание началось за несколько дней до битвы при Крепости Пухоль и продолжалось круглосуточно. Помимо всего прочего на нем обсуждались планы и по завоеванию Центрального Континента.

- Лучше операции для нас и не придумаешь. Тем самым мы нанесем серьезный удар по врагу и это будет толчком к началу освобождения Центрального Континента.

- По предварительным оценкам, штурмуя Крепость Пухоль, наши потери составят 6 миллионов убитыми... Как население целой страны.

- Эта операция - наше дитя, так что нужно сделать её максимально хорошо.

Высшие чины Кulta Травяной Каши поделились своими планами с лордами севера.

Толстенякая книга, насчитывающая 490 страниц, была распространена среди всех ключевых фигур севера.

- План №9891... Здорово. Похоже, что мы всё-таки сможем что-то сделать.

- С этим... Держитесь, свиньи из Империи Хэйвен!
- Идеальный план. Меня он полностью устраивает.
- Хе-хе. Я перечитал его двадцать раз, и он просто удивителен! Победа близка.

Ключевые фигуры севера открыли книгу, содержащую в себе план операции.

- Ох... Такой большой. Гм, так, наверное, и надо.
- Это... Что-то меня в сон начало клонить.
- Ну, выглядит как хороший роман! Так что сегодня вечером я обязательно его прочту.
- Сложновато. Так, значит я вхожу в отряд альфа... Нет, браво. А пароль... Дынь-дынь?

Проблема заключалась в том, что план операции обладал эффектом хорошего снотворного. В результате игроки не могли его понять и должным образом выполнить все описанные в нем инструкции.

Некоторые и вовсе не знали, что уже идет война.

- Что у нас тут? План по занятию области. Он явно нуждается в объяснении... Ничего не понятно.
- Так, а здесь написано о том, что мы должны идти в атаку. Или проникнуть с тыла? Ага, понятно. Наверное, это идет описание нескольких сложных тактик в зависимости от ситуации. Так или иначе, составляли его явно умные люди...
- Ээ, по плану мы должны присоединиться к рядом стоящему отряду.

Отряд Грибной Каша как всегда находился в авангарде.

- Травяная каша! Травяная Каша! Травяная Каша!
- Капитан, расскажите нам что Вы получили.
- Ах, это... Это нужно прочитать.

Члены Отряда Грибной Каша восхищались планом, даже не прочитав его.

- Киях, вот это вещь. Теперь всё имеет смысл. Но мы по прежнему должны просто бежать вперед.
- А нам предписывается какой-то дотошный план по обороне... Ну, что поделаешь, нужно просто следовать ему.
- Так-так, не разбрасывайте страницы плана!

«Эти парни... Им придет конец»

Шпионы из Империи Хэйвен жадно схватили попавший к ним в руки военный план.

Алькард, Лефей и другие высшие члены гильдии прямо-таки задрожали от восхищения, увидев оперативный план.

- Я и понятия не имел, что в Королевстве Арпен так много умных людей. Оказывается, у нас много слабых мест, и они хотят ими воспользоваться.
- Значит, они разделятся на подразделения, и каждое займется одной из наших уязвимостей. А внеся всего лишь несколько изменений, они могут перейти от наступательной армии к форме экспедиционных сил с целью в виде Центрального Континента! Это какой-то абсурд!
- В будущем нужно уделить внимание укреплению обороноспособности нашей империи.
- Внедрить проекты по новому вооружению, строительству пограничных деревень и провести запланированные операции на оговоренных территориях. Поднять всех. Войска специального назначения, воздушно-десантные дивизии, военно-морской флот. Всем приступить к выполнению специальных задач. Если мы успеем выполнить их в течение месяца, им будет намного сложнее иметь дело с Империей Хэйвен.
- Крупные коммерческие суда можно использовать для борьбы против авиакров, а авианосцы должны отправиться на выполнение операции по сдерживанию прибрежных городов.
- Поторопитесь. Подумайте обо всех неотложных мерах. Если мы будем мешкать - потом уже будет слишком поздно.

Лидеры Гильдии Гермес прочитали военный план Королевства Арпен и придумали некоторые контр-тактики. Их встреча длилась всю ночь и продолжилась даже на следующее утро.

Не имело значения, какие деньги или ресурсы должны были на это уйти.

Основные силы Гильдии Гермес и горы финансов были использованы для создания сил ответного реагирования.

- Ух, куда нас только занесло?
- Выше нос. Нам просто нужно продолжать убивать их.
- Вы видели, что они творят? Настоящие самоубийцы.
- Тьфу, блин. С одного из них выпал пояс, а у него всего 2 пункта защиты. Это раздражает.

В то время, как игроки Гильдии Гермес находились за толстыми стенами, северяне безуспешно пытались взять их штурмом. Даже если им удавалось забраться наверх, их тотчас же убивали.

Сотни отрядов с топорами пытались проломить ворота, однако результат был близок к нулевому, поскольку они были выкованы из тринадцати слоёв стали.

Алькард руководил обороной с самого высокого места в крепости.

- Мы должны остановить их. Подкрепления - будьте готовы, вы можете понадобиться в любой момент!

Над самими воротами были подготовлены огромные камни и куски скал.

- Камни пока не сбрасывать! Продолжать удерживать позиции!

Имперская армия должна была максимально беречь ресурсы. Он ознакомился с планом операции северных войск, так что вел защиту, отталкиваясь от описанных в нем тактик.

«Когда появятся отряды, ответственные за прорыв – вот тогда и начнется реальное сражение»

Маги Гильдии Гермес неустанно забрасывали заклинаниями наступающих северян. Но их было так много, что это было похоже на сливание магии напрямиком в море.

- Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша!

Боевой клич членов Культа Травяной Кашы, от которого у игроков Гильдии Гермес и солдат Империи Хэйвен резало в ушах.

- В атаку!

- Задавим их!

В сторону крепости тоже летела магия и стрелы, выпущенные северянами, так что магам Гильдии Гермес приходилось их перехватывать.

Поначалу битва велась лишь у северной стороны крепости, но затем существенно расширилась.

Хоть Алькард и знал общую стратегию северян, нижестоящим командирам всё равно нужно было постоянно держать свои войска под контролем.

«Скоро появятся авиакы и захотят выбить нас со стен»

Командеры подразделений Империи Хэйвен были осведомлены об этом факте и разместили свои элитные группировки для отражения атаки с воздуха. Помимо этого, в крепость были срочно призваны некоторые высокоуровневые маги и лучники.

«Куда же они подевались?»

В небе не было видно ни одного воробья.

«Только не говорите мне, что пункт №7 военного плана отменен»

Командеры сильно переживали о предстоящем сражении и не спали всю ночь, вчитываясь в план операции.

«Наверное, сейчас они действуют согласно пункту №11 – безрассудная атака»

Алькард отправил разведчиков на юг, чтобы проверить так ли это.

- Понятно. Просто отбиваем их.

Некоторые северяне продолжали рубить своими топорами ворота крепости. Поскольку лестницы рухнули, чтобы забраться повыше они приставляли к стенам все подручные материалы, которые только им попадались.

- Остановить их!

Людей с топорами у ворот быстро уничтожили лучники Империи Хэйвен. Их действия были

как на ладони.

Но равнины вблизи Крепости Пухоль были заполнены сотнями тысяч людей, которые всё прибывали и прибывали.

Со стороны игроков севера слышались громкие крики:

- Давайте перенесем эти камни к стенам!

- Хорошо, сейчас. У нас уже есть опыт.

Люди, которые эксплуатировались при строительстве Пирамиды в Королевстве Розенхайм, Статуи Богини Фрей в Море и ряда других Грандиозных Зданий, обладали колоссальными навыками по доставке тяжелых материалов.

Таким образом, они начали быстро стаскивать валявшиеся где попало камни прямо под стены Крепости Пухоль.

- Уф, уф. Вот, держите.

- Камни идут! Освободите дорогу!

Люди с камнями на спинах просачивались сквозь общую толпу. Мало-помалу под стенами крепости начинала нагромождаться настоящая рукотворная гора.

Некоторые северяне даже запрягли своих быков, чтобы подтащить крупные глыбы. А в зависимости от размера камней, другие разбивались на группы по 5-6 и даже по 20 человек, чтобы дотащить их до пункта назначения.

Но магия и стрелы защитников не могли остановить перемещение камней к стенам. На место погибших тотчас же вставали другие и продолжали нести их.

Этот план появился абсолютно спонтанно, однако действовал вполне эффективно.

- Все на стены! Ураааа!

Как только камней стало достаточно, чтобы добраться до самой верхушки стен, северные игроки хлынули на них бесконечным потоком.

Алькард чувствовал себя так, будто его ранили в затылок!

- Ничего не изменилось. Продолжайте удерживать позиции и убивать их.

Гильдия Гермес и имперская армия находились в очень выгодной позиции благодаря крайне широким стенам крепости, так что даже такой поворот событий не стал для них проблемой.

- Ну что, может и мне немного повеселиться? - предложил Кробидун, засучив рукава.

Битва шла уже более двух часов. За это время накопилось внушительное количество трупов, и у него уже почесывались руки!

Большинство восставшей нежити оказалось бы простыми скелетами и зомби, но огромные масштабы сделали бы это сражение достаточно веселым.

Алькард слегка волновался, поэтому осторожно ответил:

- Пожалуйста, подождите еще немного. Будет здорово, если вы существенно повлияете на ситуацию. Не правда ли будет лучше вступить в бой, когда представится очевидная возможность?

Кробидун мог поспособствовать уменьшению усталости других солдат. Однако воины Империи Хэйвен и без того показывали себя просто превосходно, да и стены до сих пор не были взяты.

Сам же Алькард хотел правильно продемонстрировать в этом бою свои командирские способности. Кроме того, он не хотел использовать эту ценную карту так рано.

- Согласен.

Кробидун прислушался к словам командующего и отступил назад.

«В будущем трупов станет еще больше»

Сейчас он мог подождать, пока умрет побольше игроков севера.

Мьюль же, ожидая Виида, и вовсе не появлялся.

Завершив охоту на рейдеров Гильдии Гермес, Виид отправился к Крепости Пухоль.

- Хмм, бой уже идёт.

От крепости Виида отделяло три горы, и сейчас она казалась ему не больше мизинца. Как и ожидалось, стратегия севера заключалась в массивной атаке. Ему не нужно было видеть конкретных деталей, чтобы понять картину целиком.

Даже пролетая вдалеке на 1-ой Виверне, он не мог не подметить, что всё это выглядит просто шокирующе. Вид людей, заповивший собой километры пространства, наводил его на мысль, что здесь собралось всё население Королевства Арпен.

- Лич здесь будет весьма и весьма уместен, но в этом есть свои недостатки, да и Мьюль за мной придёт.

Благодаря телестанциям Виид был осведомлен о приходе Мьюля.

После того, как личность Виида была бы раскрыта, на нём бы сосредоточился весь корпус грифонов. Кроме того, Мьюль наверняка захотел бы вернуть себе своё Громовое Копьё.

Одно из сильнейших подразделений во всей Империи Хэйвен, Рыцари на Грифонах, выжидали своего заклятого врага.

- Но даже так, нельзя сказать, что выхода нет. В этом мире всегда есть выбор, а значит, на этот раз будет земля, а не воздух.

Виид подошел к ближайшей скале и вытащил Нож для резьбы.

- Раз война масштабная, значит и скульптура должна быть соответствующая.

Большие скульптуры обладали колоссальными запасами Здоровья и Живучести, но были легкой мишенью для противника.

- У крота или многоножки будут некоторые преимущества.

Он вырезал просто отвратительное лицо и уродливое тело с торчащими из него во все стороны, словно антенны, щупальцами. А еще две мощные руки!

Это была скульптура подземного монстра.

По умолчанию, он наделил свою работу такой головой, которая позволяла бы копать и свободно перемещаться в узком подземном пространстве.

- Эффективная и простая красота. Кажется, это даже соответствует тенденции последней моды.

Голова и тело были пухлыми, словно у сороконожки. А две руки и две ноги делали его еще ужаснее.

Одного вида этого существа было достаточно, чтобы маленькие мальчики и девочки начали плакать от отвращения!

Как правило, Виид создавал скульптуры, подходящие для роли игрушек.

- Надеюсь, что этих игрушек продается еще больше. Глаза. Вот что должно производить впечатление. Я должен сделать их невинными. Голова слишком велика и слегка растянута, но глаза должны быть кристально чистыми.

Скульптора, создавшего подобное существо, следовало посадить в тюрьму за такое гнусное злодеяние.

- Я не могу упустить эту возможность поохотиться. А еще всё должно быть максимально эффектно.

Пасть этой твари выглядела так, что вот-вот собиралась сожрать полдюжины человек за раз.

- Мне нужно быть таким, чтобы поймать любого, кто захочет сбежать. И суметь скрыться самому. Словом, необходима универсальность.

По бокам Виид добавил крылья, так что существо могло ловить своих противников прямо на лету.

- А еще должен быть хвост.

Толстый остроконечный хвост мог использоваться как кнут!

Виид был удовлетворен работой. Но для Скульптурной Трансформации она всё равно казалась слишком слабой.

- Недостаточно убийственности. Всё слишком просто.

Он хотел сделать действительно смертоносную скульптуру, которая бы позволила в полной мере раскрыть его технику трансформации.

Ему нужно было что-то, что легко использовать прямо на поле боя.

Глаза Вииды упали прямо на раскрытую пасть. Она и так была внушительной, однако Виид решил мобилизовать своё чувство прекрасного.

- Этого мало. Давайте-ка сделаем язык подлиннее и раздвоенным, как у змеи. А еще прибавим пару рядов острых клыков.

Но и этого было недостаточно для шокирования людей величественным появлением этого грандиозного существа.

- Нужно добавить какие-нибудь дистанционные атакующие навыки.

На этот раз Виид занялся задней частью монстра. Так называемая задняя реконструкция бизнеса!

- Я сделаю так, что этот запах будет трудно выдержать.

Тело было слегка удлинено, и стало еще больше напоминать многоножку. Оно было настолько отвратительно, что на него нельзя было даже секунду спокойно смотреть.

- Ну вот, теперь это действительно что-то стоящее.

На пути к мастерству ваянии Виид создал множество работ. И среди них всех, эта стала его самой любимой.

- Пожалуйста, дайте название завершенной скульптуре.

- Мясистая Личинка.

- Подтвердите название: «Мясистая Личинка». Верно?

- Ещё как.

- Вы завершили создание Превосходной скульптуры - «Мясистая Личинка»!

Работа скульптора Виида, который спас мир и прославился как великий авантюрист.

Слухи о его талантах распространились по всему континенту.

Но эта работа просто шокирует!

Мерзкий вид и неприятный запах отталкивает людей.

Художественная ценность: 30.

- Эффекты:

Скульптура Мясистой Личинки увеличивает восстановление Здоровья и Маны на 41% в течение следующего дня.

Боевой Дух Ваших товарищей будет падать от одного только взгляда на скульптуру.

Жители не захотят жить в непосредственной от неё близости.

Удача снижается на 35%.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других скульптур.

Количество созданных Превосходных скульптур: 144.

Бонус к восстановлению Здоровья и маны был весьма неплох, но все остальные эффекты получились настоящим мусором.

В частности, её запах уменьшал стоимость земли, так что хуже и придумать было нельзя!

- Хотя она и бесполезна, это не имеет значения. Скульптурная Трансформация!

- Вы использовали Скульптурную Трансформацию.

Бесконечная любовь скульптора к своему творению делает их похожими друг на друга!

Тело и шея Виида стали настолько толстыми, что нельзя было отличить их друг от друга.

Он стал не просто толстым, а по-настоящему жирным существом.

На толстенных лапах проросли острые когти. По бокам выросли крылья, а сзади появился хвост.

Ему повезло, что после трансформации перед ним не было зеркала.

- Форма и телосложение скульптуры не совпадают с Вашими данными, так что Вы не можете носить стандартную экипировку.

Вы можете подобрать новое обмундирование, основываясь на текущих параметрах этого вида.

- Влияние Скульптурной Трансформации существенно увеличило Ваши Стойкость и Живучесть.

Интеллект и Мудрость опустились до минимального значения.

Характеристика Искусство исчезла.

Временами показатель Вашей Удачи будет меняться на -350. Данный эффект имеет свойство распространяться и на других.

Близость к земле увеличилась до максимального значения.

Поскольку данная раса специализируется на выживании, Здоровье и Живучесть увеличились до 600%.

Вы стали полностью устойчивы к ядам.

Вашу кожу трудно пробить.

Действие Скульптурной Трансформации будет продолжаться до её отмены.

- В результате Скульптурной Трансформации получено 5 расовых навыков.

Землеройство: 36% 8-го продвинутого уровня.

Вы можете перемещаться под землей благодаря её рытью.

Тем не менее, существует риск, что мягкая почва может обвалиться.

Сотрясение Земли: 48% 3-го продвинутого уровня.

Страшное существо, живущее в недрах земли, может вызвать землетрясение, чтобы отпугнуть других обитателей подземного мира.

Потребляет Живучесть.

Для нанесения кому-то серьезного ущерба, требуется огромная сила.

Болотное Формирование: 11% 6-го продвинутого уровня.

Вы можете менять рельеф местности.

Влажная земля, наиболее подходящая для сельского хозяйства, будет увеличивать Вашу скорость передвижения под землей и восстанавливать Живучесть.

Хватка за Жизнь: 88% 9-го продвинутого уровня.

Максимальный запас Здоровья увеличится в 6.58 раз.

Вы будете продолжать жить, даже если часть Вашего тела будет отрезана. Несмотря на некоторое снижение Здоровья, Вы не будете терять его постоянно.

Даже при смертельных ранах существует 85% выжить.

Пожирание: Мастер.

Вы можете съесть много еды. Чтобы быстро двигаться или восстанавливаться после травм, тело будет поглощать из пищи питательные вещества.

Естественно, Вы можете съесть что-нибудь живое.

Может быть, даже людей...

Это было ненормально огромное существо, но в информационном окне описывались лишь базовые навыки. Атакующие или защитные он не получил.

Но, так или иначе, его Здоровье просто зашкаливало.

Виид не был воином, однако обладал более чем 200,000 единиц Здоровья. Эта характеристика была крайне важна в Королевской Дороге, так что нетрудно было найти и других людей с показателем свыше двухсот тысяч.

В целом, 200,000 считалось очень средним запасом Здоровья, но сейчас, с учетом навыка «Хватка за Жизнь» и расовым бонусом, его окончательное значение превысило 7 миллионов.

Даже самые простые оборонительные навыки и Стойкость позволили бы ему пережить очень и очень многое.

- Подходящее тело. Но это позор, что у него нет специальных навыков.

К сожалению, Виид не получил ни одного атакующего или широкодиапазонного навыка.

Виид открыл пасть, поклацав острыми, как бритва, зубами.

- Из-за того, что я делал ее в спешке, остались некоторые недостатки. Но в будущем, повторно поработав над чем-то подобным, наверняка получится лучше.

Его исследования по созданию еще более ужасного вида будут продолжены!

Лапы Виида задвигались, разгребая землю.

Шур-шур-шур!

За долю секунды всё его огромное тело исчезло под землей.

<http://tl.rulate.ru/book/487/25613>