«Великий Мудрец... Я на тебя полагаюсь, партнер.»

Лексус улыбнулся и смахнул мечом.

« Понял. Начинаю реализацию оптимальной стратегии.»

Услышав ответ, Лексус почувствовал уверенность и, не колеблясь, бросился вперед, нанося удар мечом.

Тактические условия для победы в этой ситуации были следующие:

1. Уничтожить всех врагов.
2. Завершить задание первого класса "Наследник непобедимого короля".

Это было все. Просто и ясно. Неважно, какими будут процесс и препятствия. Зная величие Непобедимого Короля, важно только одно — успех.

Для обычного человека Лексус действительно оказался бы в невыгодном положении. Но он не был обычным человеком. Никто не ожидал, что один человек осмелится противостоять сотне тысяч игроков. Это выглядело как переоценка собственных сил.

Однако Лексус решился на это, полагаясь на свою оценку и анализ возможностей всех участников сражения.

[Усиление силы активировано. Ваша атака, защита и скорость передвижения значительно увеличены на 20 секунд.]

Уровень навыка был обычным, поэтому было легко его повысить. С титулом "Несравненный талант" навык значительно улучшился в этот момент.

[Уровень навыка Усиление силы повышен.]

[Все показатели, связанные с навыком, увеличены.]

[Сила увеличена на 10.]

[Выносливость увеличена на 10.]

[Ловкость увеличена на 10.]

[Усиление силы - Уровень 2]

Рейтинг: Обычный

[По желанию усиливает союзников в бою, увеличивая их силу, защиту и скорость передвижения.

* Увеличивает урон, защиту и скорость передвижения на 20% на 30 секунд.

Расход маны: 400.

Время восстановления: 100 секунд.]

Когда его навык был усилен, один из игроков громко закричал, и Лексус отчетливо услышал его.

— Все вместе, бегом!

Пятьдесят человек одновременно бросились вперед. Игрок с кинжалом в руке, бежавший быстрее всех, оказался ассасином.

Лексус, мгновенно распознав это, заблокировал кинжал ассасина своим мечом Блеск, а затем, когда игрок попытался атаковать левой рукой, схватил его Клинок Мизери и безжалостно вонзил его в живот врага.

[Вы попали в уязвимую точку. Произошел критический удар.]

[Игрок 'Джибой' убит.]

В отличие от игроков, NPC не получали штрафов за убийство игроков, и часто NPC убивали игроков без видимой причины. NPC были крайне враждебны к ним. Каждый день новых игроков захватывали черные маги и колдуны, и проводили над ними эксперименты.

Попав в плен из-за своей наивности, глупости и жадности, игроки верили, что выполняют скрытую миссию. Они не сопротивлялись, а наоборот, сотрудничали со своими похитителями. В конечном итоге они узнали, что черные маги намеревались разрезать их на части и изучить тайну их бессмертия.

Это вызывало у многих игроков такое отчаяние, что они предпочитали смерть продолжению игры. Некоторые из них начинали совершать самоубийства, в то время как другие попадали в плен к аристократам-NPC, которые собирались сделать их своими рабами.

Как NPC, Лексус не чувствовал вины за свои действия. Некоторые игроки были 50 уровня, остальные — 30 или 40. Разрыв в уровнях между ними и Лексусом был значительным, а экипировка, игнорирующая уровни противников, на этом этапе игры была крайне редкой.

Когда целители начали восстанавливать здоровье передовых игроков, Лексус внезапно появился перед ними. Сконцентрировав свою ауру-меч, он мгновенно уничтожил группу испуганных целителей. Урон превышал 2,300, а некоторые даже получили критические повреждения свыше 2,400. В мгновение ока большинство целителей погибло.

Лексус считал, что обычно мог бы нанести урон более 2,000, но предположил, что здесь был какой-то групповой бафф. Вокруг были игроки разных классов, например, рыцарь, способный наложить бафф на увеличение защиты.

Вдруг Лексус почувствовал сильное предчувствие опасности. Следуя интуиции, он увидел вдали игрока-мага, который готовил заклинание.

Внезапно из ниоткуда появилась огненная кольцевая волна, распространяясь во все стороны, направляясь к Лексусу. Что еще хуже, помимо одного огненного заклинания, на него было направлено множество других заклинаний от различных магов.

Десятки заклинаний обрушились на Лексуса.

Оставшиеся Щитоносцы, Стражи, Копейщики и Мечники бросились на Лексуса. В то же время Ассасины вошли в Скрытность, ожидая своего шанса нанести удар.

Столкнувшись с атаками десятков магов, Лексус не мог себе позволить быть беспечным. Первым, что он ощутил, был обжигающий жар.

Скорость Лексуса была крайне высока; его скорость передвижения была самой высокой по сравнению с ловкостью всех игроков здесь, а с увеличением скорости благодаря усилению силы, она достигла поразительного уровня.

Он ринулся навстречу огненному вихрю. Его Клинок Мизери и Блеск (Brilliance) тоже излучали жар, гораздо более сильный, чем заклинания.

Бум!

Огненные шары странно увеличились втрое, а затем резко сократились до крошечной точки, излучая ослепительный свет и оглушительный шум.

Взрыв был настолько громким, что Лексус почувствовал, как оглох. Ослепительный свет длился всего секунду, прежде чем бесконечные пламя вырвались и окатили всю область, сопровождаясь страшными волнами воздуха.

— Что за...?! Это невозможно!!!

Маги закричали в неверии. Тысячи заклинаний были направлены на одну цель, и они были поражены, увидев Лексуса невредимым. В условиях тысяч магических атак никто не мог бы остаться целым.

Увидев их выражения, Лексус хотел подшутить над ними. По правде говоря, он считал их глупыми, если они использовали здравый смысл из современного мира в виртуальной игре Satisfy, где существовали магия и навыки.

[Уровень навыка "Меч из янтаря" (Sword of Ember) повысился.]

[Все параметры, связанные с навыком, увеличены.]

[Сила увеличена на 10.]

[Интеллект увеличен на 10.]

[Меч из янтаря - Уровень 2]

Рейтинг: Эпический (Рост)

[Навык основан на фундаментальных принципах владения мечом Мадры, достигших максимального совершенства. В зависимости от использования, навык можно применять в различных ситуациях для достижения взрывной мощи и потенциала.

* Концентрирует интенсивное пламя на лезвии меча, нанося урон, равный 300% вашей текущей магической силы.

* Навык все еще не завершен. Однако его неконтролируемая природа оставляет место для

улучшений.

Расход маны: 500.

Время восстановления: 30 минут.]

Игнорируя уведомления, Лексус тихо прошептал, но все игроки отчетливо его услышали.

— Хм, это было опасно, но такие импульсивные атаки легко разрезать, верно?

Игроки были ошеломлены, услышав это. Разрезать тысячи магических заклинаний? Разве это возможно?

— Убить его! Не бойтесь, нас больше!

Игрок громко закричал и повел за собой остальных. Услышав это, они снова бросились в атаку.

«Длительность навыка "Меч из янтаря" составляет пять минут, а я смогу использовать его снова только через тридцать минут.»

Лексус пробормотал себе под нос, оглядывая жрецов, шаманов и другие целительные классы. Однако из-за того, что целители были относительно разбросаны, некоторые из них смогли остаться невредимыми после предыдущей атаки Лексуса.

Лексус немедленно бросился в атаку. Он одним ударом убил ошеломленного целителя. Затем он продолжил размахивать мечом, лишая жизни оставшихся двоих целителей несколькими ударами.

[Уровень навыка "Мастерство владения мечом (продвинутый)" повысился.]

[Все параметры, связанные с навыком, увеличены.]

[Сила увеличена на 10.]

[Выносливость увеличена на 10.]

[Ловкость увеличена на 10.]

[Уровень навыка "Аура меча" повысился.]

[Все параметры, связанные с навыком, увеличены.]

[Сила увеличена на 10.]

[Ловкость увеличена на 10.]

Один против ста тысяч? Он действительно считал себя Суперменом? Так думали игроки, но картина перед их глазами говорила об обратном. Беловолосый мечник повсюду разрезал их жизни пополам, словно нож сквозь масло, не встречая никакого сопротивления.

Их ряды начинали редеть. Игроки теряли рассудок. Прошел уже более часа, но Лексус не проявлял никаких признаков усталости. Наоборот, с течением времени он становился все

сильнее и быстрее.

—Монстр!

Игроки были охвачены страхом. Они уже потеряли тысячи товарищей. Пылающие пламя, окружавшие его тело, значительно увеличивали его боевую мощь. Просто приближаясь к нему, их оборудование постоянно теряло прочность. Столкнувшись с такой ситуацией, их уверенность погружалась в бездонную яму.

[Мастер меча - это высший мечник, который может разрезать все, и вы идеально воспроизвели эту уникальную способность своими навыками и умениями.]

[Квалификация для становления мастером меча достигнута. Титул "Кандидат в мастера меча" достиг 5-й стадии как награда за достижение.]

[Кандидат в мастера меча]

[Стадия 5 (Трансцендентный)]

* Все параметры увеличиваются в 5 раз.

* Есть очень низкая вероятность увидеть будущее, зависящая от магической силы пользователя.

* Есть высокая вероятность предсказать атаки и движения цели.

* Открывается "Сверхчувствительность".]

Для становления мастером меча, сильнейшим мечником, требуется титул как минимум пятой стадии. Как только он достиг последней стадии, появилось уведомление.

[Создан скрытый квест.]

[Мастер меча]

Сложность: Легендарное изменение класса

Описание квеста: Победите легенду.

Награда: Стать мастером меча.

Это был простой и понятный квест, если предположить, что он сможет встретить легендарную личность. Но его сложность была настолько высока, что ее можно было описать как невозможную.

Его буйство продолжалось, и игроки не могли остановить резню. В этот момент легенда о Белом Жнеце стала известна.

На экране Лексуса появилось множество уведомлений.

[Титул "Встретить 10,000 врагов" получен!]

[Титул "Встретить 10,000 врагов" получен!]

[Титул "Встретить 20,000 врагов" получен!]

[Титул "Встретить 20,000 врагов" получен!]

[Титул...]

[...]

[Титул "Встретить 100,000 врагов" получен!]

[Титул "Встретить 100,000 врагов" получен!]

[Титул "Белый Жнец" получен!]

[Вы завершили первое задание класса.]

[Одна из скрытых способностей Наследника Непобедимого Короля "Запечатанная способность" будет пробуждена в качестве бонусной награды.]

[Гнев Непобедимого Короля получен.]

[Белый Жнец]

[Тот, кто на поле боя лишил жизни сотни тысяч.

* Чем больше врагов вокруг вас, тем сильнее вы становитесь.

* В зависимости от количества врагов, урон и защита увеличиваются на 0.5% за каждого врага.]

[Гнев Непобедимого Короля - Уровень 1]

Рейтинг: Легендарный

[Поддается внутреннему демону и становится ужасающей боевой машиной, обеспечивая 80% снижение урона и 50% сопротивление состояниям.

* Включает мощное боевое трансное состояние, в котором вы не можете быть убиты. Обеспечивает 50% бонусного жизнепоглощения, 150% скорости атаки, атака увеличивается в три раза, а уклонение на 99% на 20 секунд.

* Обеспечивает пассивный эффект: каждый раз, когда вы побеждаете врага, вы навсегда получаете 1% самого большого параметра врага.

Расход маны: 10,000.

Время восстановления: 12 часов.]

(#A/N: Для тех, кто играл в Dota 2, просто представьте навык как комбинацию способностей Enrage Урсы, Battle Trance Тролля и God Strength Свена.)

-----Глава 18-----

Читая новоприобретенные умения, Лексус недоумевал.

« Разве Мастер Меча действительно самый сильный легендарный боевой класс?»

Теперь его впечатление было не таким восторженным. В его сознании Ученик Непобедимого Короля был должен быть самым мощным легендарным классом.

В романе говорилось, что Мастер Меча может использовать любое оружие типа "меч" без ограничений. Это означало, что даже на первом уровне Мастер Меча мог бы экипировать мечи Лексуса без каких-либо ограничений.

Кроме того, Мастер Меча способен создавать новые техники и разрезать все, что угодно. Финальная стадия получения этого класса подразумевает победу над Легендой в дуэли один на один, будь то Легендарный NPC или пользователь. Однако, сложность достижения этого класса зависит от силы Легенды.

Одним из величайших легендарных производственных классов был Преемник Пагмы. Хотя Преемник Пагмы может экипировать все предметы независимо от условий, на него налагаются штрафы. Однако с увеличением Понимания Предметов эти штрафы уменьшаются, что делает класс весьма привлекательным.

Несмотря на то, что Преемник Пагмы сочетает в себе черты боевого и производственного классов, уступает другим легендарным классам в боевой мощи и имеет значительные недостатки, которые могут быть преодолены только через классовые квесты или специфические события в мире Satisfy.

Отсутствие Боевого Мастерства: Лексус не получил никакого боевого мастерства, связанного с его мечниковскими навыками или статусом мечника, в отличие от других классов.

Но что насчет легендарного класса Ученик Непобедимого Короля? Даже без навыков, его характеристики были чрезвычайно мощными.

Абсолютный иммунитет к состояниям делает все аномальные состояния неэффективными против него. Легенда могла полагаться на "сопротивление всем состояниям" своего легендарного класса в течение многих лет. Но что произойдет, если иммунитет не сработает?

В отличие от других, легенда могла не обладать навыками для справления с ситуацией. В этом случае, статусное состояние, которое делало все действия невозможными, тишина, полностью запрещающая использование навыков, и путаница, затрудняющая контроль над телом, приводили к беспомощности легенды.

Но с характеристиками класса Ученик Непобедимого Короля Лексус не беспокоился об этом. Также класс обладал характеристикой Бесконечной Выносливости. Благодаря этому Лексус мог непрерывно сражаться, не падая от усталости, что значительно помогло ему в битве с более чем 100,000 игроками.

Только одни характеристики класса были достаточны, чтобы убедить его, что этот класс лучший, не говоря уже о том, что он в данный момент не мог использовать Мечниковское Искусство Непобедимого Короля.

А что, если бы он мог также использовать искусство Мадры?

С новообретенным навыком Лексус стал как несокрушимая гора, неподвижная и неуязвимая

для любых атак. Этот навык позволял ему сражаться, как незыблемая крепость, не подвластная смерти. Каждый был бы в восхищении перед такой легендарной и могущественной сущностью.

Лексус также заметил побочный эффект навыка. Он становился существом, похожим на демона, потерявшим свою природу, зная только, как убивать и разрушать. Но его это не беспокоило, скорее, он был заинтригован.

Получить неуязвимую силу... потерять сознание?

Аномальные состояния, такие как побочные эффекты навыков, никогда не повлияют на него благодаря классовой характеристике Абсолютный Иммуниет к Состояниям. Навык, который может свободно использовать только Мадра или его преемники.

Если легендарный производственный класс Преемник Пагмы получает характеристики при каждом создании предмета, то с этим навыком легендарный боевой класс Ученик Непобедимого Короля получает характеристики при каждом побежденном враге, что позволяет ему становиться сильнее в каждом бою.

"Тогда, возможно, это не самый сильный легендарный класс, потому что он задуман как невозможный для получения?"

Из-за безумной сложности класса без опыта поражений или неудач, было очень нереалистично, чтобы кто-то мог получить условия и квалификацию для этого класса. Лексус считал, что поэтому класс не считался самым сильным, поскольку его получение предполагалось невозможным для кого-либо.

Закрыв глаза, Лексус игнорировал все боевые снаряжения вокруг себя и начал моделировать произошедшее ранее. Хотя почти все предметы были обычными, их количество могло бы принести тысячи золотых, если бы он решил их продать.

Тем не менее, Лексус не был заинтересован в заработке денег. В отличие от протагониста, у него не было трагической предыстории, заставляющей его цепляться за деньги. Даже если один золотой равен одному доллару США или 1200 вон, Лексус не следовал стандартам романа.

Титул — система титулов, существующая в играх. Система, позволяющая игрокам получать особые способности, выполняя определенные условия. Глядя на эффекты титула Белого Жнеца, Лексус заговорил с волнением в голосе.

«Описание звучит захватывающе. В любом случае, эта способность потрясающая!»

Он также чувствовал, что стал сильнее. Его теперь высокая сила увеличивала урон в ближнем бою, позволяя ему ошеломлять игроков, создавая ударную волну, способную отбрасывать их или даже разносить в стороны одним взмахом меча.

Он был также намного быстрее других игроков, несмотря на то, что некоторые из них использовали баффы для увеличения ловкости и скорости передвижения. Однако его показатели все равно были выше. Это помогало ему уклоняться от атак врагов и улучшать точность своих ударов.

Не говоря уже о том, что с повышением интеллекта, он может думать гораздо быстрее, даже без использования подсказок Великого Мудреца для ускорения мышления.

Проще говоря, с увеличением показателя Интеллекта улучшаются его память и когнитивные способности.

Лексус считал, что игроки, которых он уничтожил, слишком скупы на очки опыта. Хотя он убил около 120,000 из них, опыта не хватило, чтобы заполнить его шкалу опыта.

Одно убийство давало ему всего 15 очков опыта. Это было незначительно, так как они не классифицировались как монстры или mobs, а все убитые игроки были низкого уровня.

Лексус также помнил, что ему нужно больше опыта для повышения уровня по сравнению с другими, поэтому он понимал причину этого. Если бы не его навык Регенерация, это значительно замедлило бы его прогресс.

(#Примечание Автора: Представьте эффект исцеления Тарраски в Dota 2, согласно вики, оно дает +1,6% восстановления здоровья от максимального запаса здоровья.)

Он признал, что игроки все еще имели большое преимущество в этом мире. В конце концов, обычные жрецы-NPC не могли просто добавлять очки здоровья по своему желанию. Они могли только лечить раны и использовать баффы для выживания.

Потому что жрецы в игре не были чисто поддерживающими персонажами, некоторые из них даже были суперсильными, носили цепи и сражались с нежитью. Некоторые были супермускулистыми и выносливыми. Они громко выкрикивали имя богини, неся свои цепи, и рвались в бой...

Будь то NPC или игроки, восстановление здоровья требовало способности тела и принятия зелий. Водные маги были почти такими же, как и жрецы, и могли использовать некоторые исцеляющие навыки. Однако их навыки лишь ускоряли заживление ран, так что эффект был примерно таким же. Однако маги оставались магами и не были созданными только для поддержки других.

Быть одновременно NPC и игроком давало Лексусу огромное преимущество в выживании.

«Теперь, когда я закончил свой квест класса... Что же мне делать дальше?»

Лексус задумался, и ему пришла в голову идея встретиться с Гридом. К этому моменту должно было пройти месяц или два с тех пор, как он стал легендой или Преемником Пагмы.

Возвращаясь в Рейнхардт, Лексус решил посетить северные части Вечного Королевства. Прибыв во дворец, его сразу встретили стражи.

— Ваше высочество, слава богу, что вы в порядке и в безопасности!

Увидев его, двое стражей почтительно поклонились и приложили руку к груди.

— Да, теперь все в порядке. Ничего особенного не произошло, — небрежно ответил Лексус, глядя на них. Оба стража были высокого уровня — 170. Они были на 50 уровней сильнее обычных стражей, что обусловлено тщательной тренировкой и хорошими атрибутами.

□ Уничтожить более ста тысяч проклятых бессмертных, и ты говоришь, что ничего особенного не произошло. □

Лексус услышал смешок Мадры, но подавил желание ответить или что-либо сказать. Стражи

удивленно посмотрели на него, а затем покачали головами.

— С тех пор как вы исчезли, ваше высочество, все пытались найти вас, но не могли. Мы действительно рады видеть, что с вами все в порядке.

Лексус кивнул и улыбнулся им, входя в ворота. Он помахал им рукой и сказал:

— Спасибо за вашу тяжелую работу.

Стражи на мгновение были ошеломлены. Лексус теперь излучал достоинство, не уступающее королю; они не могли позволить себе говорить с ним неформально, как раньше.

Лексус не обращал на это внимания и продолжал двигаться вперед. Проходя по дворцу, он замечал, как слуги приветливо кланялись ему.

Что они думали о Лексусе, никто не знал.

Satisfy была игрой. Однако лучшая часть этой игры заключалась в том, что каждый NPC был уникален. У них всех были свои личности и мысли. У каждого была своя жизнь, идеалы и семьи.

Нельзя было считать, что Лексус автоматически насладится своей позицией наследного принца после ее наследования, или что все будут слепо и чрезмерно ему лояльны.

В конце концов, все они были умны по-своему и нелегко поддавались управлению. Даже дети обычных NPC-семей начинали сражаться за еду и игрушки.

В начале игры многие игроки оставались в своих нациях, в то время как принцы различных королевств боролись за корону, развязывая крупномасштабные квесты.

Некоторые NPC даже использовали игроков для своих целей. Игроки могли возрождаться, поэтому никогда не боялись! Было много способов действовать, и смерть была лишь одним из них! Именно поэтому многие игроки выбирали этот путь. Для игроков было нормально безрассудно отдавать свои жизни!

Смотря на тронный зал перед собой, Лексус собирался сказать королю, что посетит Винстон. Почему он собирался сказать королю? Чтобы попросить немного средств, конечно. Потому что в этот раз он собирался отправиться в путешествие не как индивидуум, а с намерением использовать свою власть как принц.

Почему? Потому что это упростит и облегчит его задачи. Лексус не собирался упускать шанс использовать свой навык Грабитель, чтобы стать легендой и получить возможность стать Мастером Меча.

Только имея что-то стоящее, он мог бы создать легендарного подчиненного. А что, если он потерпит неудачу? Лексус не заботился об этом; он был легендарным NPC, и его характеристики были достаточно высоки, чтобы быть сильнее любого обычного врага.