

Дубликатор...

Даже Кровавой Ведьме Юре, занимавшей 1-ое место в южнокорейском и 5-ое в общеигровом рейтинге, для использования продвинутой магии нужно было потратить как минимум несколько секунд. Однако дубликатору это было вовсе ни к чему. Он мог мгновенно активировать любое заклинание и навык, что ставило его на ещё более высокую ступень по сравнению с миллиардами других игроков.

«Дубликатор... Кажется, это магический класс, копирующий навыки других людей. И даже несмотря на то, что он эпический, это какое-то мошенничество! Это ведь полностью разрушает баланс!».

Тем не менее, каковы были недостатки магического класса?

В то время как одним из главных преимуществ магии считалась её универсальность, позволяющая использовать заклинания для достижения самых разных целей, ещё одной сильной стороной каждого мага была его боевая мощь.

Сильнейший воин мог одним взмахом своего меча уничтожить десятки противников, однако конечное заклинание могло за раз стереть с лица земли целую армию. Это означало, что именно маги обладали наивысшей разрушительной силой, а не воины, как это было принято считать.

Однако каждый раз, когда маги хотели нанести удар, им нужно было активировать то или иное заклинание. И чем выше был уровень магии, тем больше времени на это уходило. В этом и заключался фатальный недостаток магов. Тем не менее, Ефемине не нужно было произносить слова активации заклинания. Это означало, что наибольший недостаток всех волшебников попросту обходил её стороной.

Если бы мне нужно было вкратце описать класс «дубликатора», я бы назвал его «магом, способным копировать навыки других, при этом лишённым каких-либо недостатков». Ефемина настолько выходила за рамки баланса, что даже смогла воспроизвести Кузнечное Ремесло высшего уровня.

«... Хм-м, значит, дубликатор может копировать все типы навыков и использовать их без каких-либо штрафов... Тогда... Даже не знаю. Что ж, так или иначе, это читерский класс».

Я хотел понять все возможности этой необычной профессии, но думать о везучей Ефемине мне было по-настоящему больно, а потому я просто сосредоточился на поиске Хуроя.

«Вот же бессовестный...».

Поскольку Грид убежал, Ефемина осталась лицом к лицу с солдатами совершенно одна.

Что она вообще забыла в этой вонючей и мрачной темнице?

Ей нужно было спасти Грида (на самом деле ей нужно было пройти полученное от Кролика задание). Тогда возникал другой вопрос: почему она вернула Гриду его уникальный кинжал? Потому что она хотела проявить благосклонность, рассчитывая, что в будущем между ними установятся дружеские отношения (если быть точнее, она хотела, чтобы Грид сделал ей уникальный магический шар).

Таким образом, Ефемина хорошо относилась к Гриду только потому, что хотела добиться своих собственных целей. Однако он воспользовался ею, чтобы завершить своё собственное задание и теперь оставил её один на один с врагами.

«Я понимаю, что использовать кого-то для отвлечения внимания противника – разумно. Наверное, это наилучший вариант в сложившейся ситуации, но...», – подумала Ефемина, а затем её накопившийся гнев всё-таки достиг точки кипения и выплеснулся наружу, – «Но как этот неблагодарный человек осмелился использовать меня в качестве приманки? Если бы я не помогла ему, он навсегда остался бы в тюрьме и потерял свой драгоценный кинжал!».

Фша-а-а-а...

Атмосфера вокруг Ефемины внезапно стала холодной.

– Ч-что?

– Она -волшебница. Не дайте ей прочесть слова заклинания!

Как только шлемы и доспехи солдат начали замерзать, они почувствовали серьёзную опасность. В связи с этим воины поспешили атаковать свою противницу, однако было уже слишком поздно.

– Дыхание Ледяной Королевы.

Гру-ду-ду-ду...

В душной темнице внезапно произошло совершенно неожиданное явление: в коридоры

ворвалась метель, а тела стражников начали покрываться коркой льда.

– Ку-а-а-а-ай!

– Кха, я... Я не чувствую ног!

– Холодно! Холодно!

Застывшие солдаты не могли даже сдвинуться с места. Чувствуя ужасную боль, они превратились в самые настоящие ледяные статуи, на лицах которых застыло выражение отчаяния и ужаса.

– Грид... Если ты не сделаешь мне магический шар, я убью тебя, – тихо проговорила Ефемина, стоящая прямо посреди этой ледяной композиции.

Из нескольких десятков заклинаний, которые она скопировала в процессе подготовки к рейду на Пиаро, осталось всего одиннадцать. С другой стороны, количество врагов всё никак не уменьшалось. Солдаты постоянно прибывали и прибывали, словно где-то рядом находился конвейер по их производству.

Но что действительно беспокоило Ефемину – так это существование рыцарей. Пока что она ещё не встречалась ни с одним из них. В свою очередь это означало, что все пять рыцарей лорда Уинстона были живы и где-то её поджидали.

Таким образом, возникал следующий вопрос. Могла ли она справиться с пятью рыцарями и целой армией солдат, имея в наличии всего одиннадцать заклинаний? Конечно, нет. Это было просто невозможно. НПС-рыцари обладали как минимум 180-ым уровнем, и вне зависимости от того, насколько хороша была Ефемина, у неё попросту не хватило бы сил справиться с каждым из них.

– Ха...

Ефемина чувствовала неподдельное сожаление. Приняв задание Кролика, она была ослеплена наградами и мыслью о дружбе с Гридом. Однако, как бы ей того не хотелось, на данном этапе она уже не могла отказаться от задания.

– Э-а? Разве их не должно быть двое?

– Точно. Я слышал, что она освободила Грида, и они действуют вместе... Стоп! Значит, один из них куда-то сбежал!

– Он наверняка пошёл спасать Хуроя, который содержится на четвертом этаже! Разделите

войска пополам! Половина пусть займется этой женщиной, а другая половина отправится на четвертый этаж!

Солдаты быстро определили, что Ефемина осталась одна, и отправили часть своих войск вслед за Гридом. Ефемина предчувствовала, что именно так всё и произойдет, ведь северные солдаты были достаточно искусными. Даже самые низкоуровневые воины обладали неплохими показателями Интеллекта и каждый день посвящали тренировкам. И пусть для топ-игроков они и могли показаться лёгкой добычей, но справиться с каждым из них было весьма и весьма непросто.

Итак, Ефеimine предстояло приложить все свои усилия, чтобы не допустить провала задания.

«Хвост Короля Демонов... Нет, использование магии огня в этом месте будет настоящим самоубийством. Меч Света».

Фшу-у-у-у...

В воздухе тут же появился яркий, светящийся белый светом, клинок, который Ефемина тут же обрушила на группу солдат, побежавших за Гридом.

Ку-фу-у-у!

Меч Света пронёсся сквозь тела солдат, оставив на своем пути разорванные в клочья доспехи и брызги крови. После этого Ефемина использовала ещё одно заклинание, чтобы разобраться с теми солдатами, которые окружали её саму.

Теперь у неё осталось всего девять навыков. Ефемина хотела поберечь свои силы, но солдаты продолжали прибывать.

«Ситуация серьёзная... В худшем случае мне придётся использовать Игральные Кости».

Игральные Кости представляли собой навык, дающий выбранной цели случайный эффект. Если заклинателю повезёт, то эта способность может изменить ситуацию на более позитивную. Однако, в противном случае, Игральные Кости вполне могли и усугубить её и без того невыигрышное положение. Вот почему Ефемина хотела воздержаться от их использования до тех пор, пока не повысит свою Удачу. Тем не менее, всё сводилось к тому, что спустя какое-то время ей и вправду придётся полагаться исключительно на своё везение.

Как бы там ни было, сейчас ей нужно было дождаться возвращения Грида, который был занят спасением Хуроя.

«... Проблема в том, что он – ненадежный человек».

От этой мысли вдоль её позвоночника пробежала волна холода. Внезапно Ефемина поняла, что Грид может убежать и бросить её на произвол судьбы.

«Могу ли я доверять этому мелочному человеку? Если у него есть хоть капля совести...».

Она пыталась думать положительно, но...

- Ува-а-а-а! У этого ублюдка отсутствует такое понятие, как совесть! Что же мне делать?

Больше всего на свете Ефемине хотелось плакать. А ещё – вернуться назад во времени и отказаться от задания Кролика.

Самая дальняя одиночная камера на четвертом этаже темницы.

- Э-э... Э-э...

Он достиг своего предела, перестав чувствовать даже вездесущий гнилостный запах. Он ничего не слышал и не видел. В этом узком и замкнутом пространстве, где существовала лишь тьма, Хурой не помнил где он, что здесь делает и даже кто он такой.

Двести часов... Вот сколько времени он провёл в этой ужасной, напрочь лишённой света, бездне.

- Уа-ах.... Уа-а-ах...

- ... Хурой?

В конце концов, бегущий к нему на помощь Грид внезапно услышал какие-то странные звуки, исходящие из самого дальнего конца коридора. Это был знакомый, но в то же время незнакомый голос.

- Вот ты где! Ну, погоди ещё немного, проклятый неудачник, скоро я отплачу тебе за каждую минуту своих страданий!

Как только это задание будет выполнено, Грид намеревался ударить Хурю по лицу как минимум двести раз.

Теша себя этой мыслью, Грид побежал вперёд ещё быстрее, однако вскоре... Вскоре он замер на месте.

- Я ждал тебя.

Это был Лео, тот самый молодой рыцарь, которого Грид унижал и провоцировал в комнате для допросов!

- Ч-что? Т-ты что здесь делаешь, призрак вечного холостяка?

Грид предполагал, что большинство рыцарей и солдат соберутся на третьем этаже, чтобы заблокировать им выход. Вот почему появление одного из рыцарей на четвертом оказалось для него настоящей неожиданностью.

- Это кто ещё здесь призрак вечного холостяка? - покраснев от гнева, переспросил Лео, - Я знал, что ты как-то связан с Хуроем и наверняка придешь спасти его.

«Вот чёрт! Я ведь только обменялся с Хуроем парой слов. Здешние НПС явно дружат с головой».

Грид осмотрелся по сторонам, однако никого кроме Лео здесь не было.

- Ха-ха! Ты думал, что я приду вместе с солдатами? Не будь настолько самоуверен! Зачем мне приводить с собой кого-то ещё, чтобы убить такого человека, как ты? Моей силы вполне достаточно, чтобы разорвать тебя на части! Грид! Сейчас ты заплатишь за свои оскорбления! - с перекошенным от гнева лицом провозгласил Лео.

«Кажется, я довёл его до настоящего безумия... Если бы я знал, что так и произойдет, я бы не стал вести себя так грубо».

Грид в очередной раз понял, что не должен по первому же поводу проклинять людей. Но, к сожалению, это понимание пришло уже слишком поздно.

И вот, откинув назад свой синий плащ, Лео бросился вперед, в то время как Грид активировал сразу два навыка.

«Ярость Кузнеца. Быстрые Движения».

Ярость Кузнеца активирована.

На ближайшие 20 секунд Ваша Сила и скорость атаки будут существенно увеличены.

Быстрые Движения активированы.

На ближайшие 60 секунд Ваша Ловкость и вероятность уклонения будут существенно увеличены.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/316317>