Глава 986.

Перечень возможных классов для 1-го Вооружённого до зубов скелета:

1. Разрушитель костей – шахтёр.

Особенности: хорош в горнодобывающем ремесле.

2. Разрушитель костей – клоун.

Особенности: хорош в насмешках над другими.

3. Разрушитель костей – танцор.

Особенности: хорош в танцевальном искусстве.

4. Разрушитель костей – мечник.

Особенности: хорош в искусстве фехтования.

4. Разрушитель костей – танцующий кузнец.

Особенности: хорош в танцевальном искусстве и кузнечном деле.

Перечень возможных классов для 2-го Вооружённого до зубов скелета:

1. Реставратор костей – шахтёр.

…

2. Реставратор костей – клоун.

…

3. Реставратор костей – танцор.

…

4. Реставратор костей – маг.

Особенности: хорош в магическом искусстве.

4. Реставратор костей – танцующий кузнец.

Особенности: хорош в танцевальном искусстве и кузнечном деле.

– …

Молчание Грида было долгим. Он с дюжину раз ущипнул себя и задался вопросом: сон это или всё-таки суровая реальность? Границы происходящего были неоднозначными и трудно различимыми. Разум Янгу опустел, словно кто-то высосал из него все мысли.

А затем, придя в себя, он попытался проанализировать причину этого абсурда.

– В конце концов, я сам сделал их такими.

Согласно воспоминаниям Грида, он лишь изредка использовал Вооружённых до зубов скелетов для добычи полезных ископаемых, когда ему банально не хватало рук. Он мог пересчитать количество их привлечений к ручному труду по пальцам одной руки. Тем не менее, у каждого из скелетов значилась возможность выбора класса, сопряжённого с горнодобывающим ремеслом.

И причиной непонимания происходящего была… чересчур субъективная память Грида. В своё время, когда Вооружённые до зубов скелеты были слишком слабыми, чтобы помогать в охоте, их вызывали исключительно для того, чтобы нагрузить какой-то работой.

– Кхм… Что ж, допустим, они приобрели навык горнодобывающего ремесла, потому что я заставил их сделать это около сотни раз, тогда как возможность выбрать профессию клоуна и танцора обусловлена их привычкой смеяться и танцевать.

Да, причины появления данных трёх классов были понятны. Радовало то, что помимо столь специфических классов появилась возможность выбрать профессию мечника и мага. 1-ый Вооружённый до зубов скелет постоянно следил за фехтованием Грида, в то время как 2-ой – за его магией, благодаря чему система и даровала такую возможность.

– Что ж, всё неплохо.

Но что это был за танцующий кузнец? Грид отказывался понимать как само название профессии, так и причины её появления. Это был чистой воды абсурд.

– Пока я занимался кузнечным ремеслом, вы наблюдали за мной и танцевали? Или как? Нет, ну чушь какая-то…

Для Вооружённых до зубов скелетов было вполне естественно открыть путь к познанию Кузнечного Ремесла. Их мастер был кузнецом, за тяжёлым трудом которого они наблюдали чуть ли не каждый день. Однако они могли стать не просто кузнецами. А, не пойми почему, танцующими!

– Я бы не удивился, если бы они стали танцующими магами или танцующими мечниками… Но вот кузнецами…

Сам по себе прикреплённый модификатор не был проблемой. Скорее всего, он даже предоставлял определённые преимущества. Проблема заключалась в том, что прикрепился он совершенно не туда, куда следовало.

– Я хотел, чтобы со вторым продвижением они стали сильнее, но…

Изначально Грид хотел сделать их мечником и магом соответственно. Но, к сожалению, Преемник Пагмы хорошо знал о силе модификаторов. Чем больше модификаторов было у

предмета, тем более мощным и полезным он мог оказаться. Танцующий кузнец, вероятно, обладал высоким потенциалом. Правда, подобная особенность почти наверняка компенсировалась отсутствием боевой мощи.

«Отказ от класса с модификатором может вызвать у меня чувство потери…», – задумался Грид, после чего спросил у Брахама:

– Брахам, а ты что думаешь?

По правде говоря, он не ожидал получить ответ. Душа Брахама находилась в очень слабом состоянии, а потому почти всё время спала. Вот и сейчас Янгу считал, что его спутник спит, но… легендарный волшебник, на удивление, бодрствовал.

– Лучше сделать их танцующими кузнецами, – ответил маг, после чего пояснил свою точку зрения, – Как видишь, каждому возможному продвижению предшествует ещё один модификатор: «реставратор» или «разрушитель» костей. То же самое будет с третьим продвижением. Как известно, концепция модификаторов является абсолютной. Чем больше модификаторов, тем выше будет «статус» объекта. Достоинства класса под названием «танцующий кузнец» сейчас могут казаться незначительными, но если подумать о будущем, разумнее выбрать именно такой класс.

Возможно потому, что они были наследием Шизо Бериаче, Брахам проявил большой интерес к Вооружённым до зубов скелетам. Он активно консультировал Грида и оказал ему большую помощь.

– Хорошо… Я сделаю это.

Это было чем-то вроде инвестиции в будущее. Он сделал это для того, чтобы в третьих подклассах нежити значилось не только «разрушитель/реставратор», но и «танцующий».

– Сейчас мой выбор может показаться потерей, но с этим ничего не поделаешь. Вы оба станете танцующими кузнецами, – в конце концов кивнул Грид.

– Клац-клац-клац!

Вооружённые до зубов скелеты были очень довольны выбором Грида. Они рассмеялись и даже начали слегка пританцовывать.

В качестве второго подкласса для 1-го Вооружённого до зубов скелета Вы выбрали «танцующий кузнец».

Пожалуйста, подтвердите Ваш выбор.

– Подтверждаю.

В качестве второго подкласса для 2-го Вооружённого до зубов скелета Вы выбрали «танцующий кузнец».

Пожалуйста, подтвердите Ваш выбор.

– Подтверждаю…

Фжух!

Грид не изменил своего решения, и вокруг тел скелетов тут же появилось золотое сияние. Правда, сам Янгу чувствовал небольшое сожаление. Он был мрачен, поскольку теперь его питомцы были двумя танцующими кузнецами, абсолютно бесполезными в бою.

«Эх. Мне нужно как можно быстрее поднять их до 300-го уровня».

Причиной столь медленной прокачки Вооружённых до зубов скелетов была чересчур большая разница в уровнях с Гридом. Из-за этого нежить получала меньше очков опыта. Тем не менее, по мере того, как разрыв в уровне постепенно сужался, скорость прокачки скелетов также росла.

1-ый и 2-ой Вооружённые до зубов скелеты завершили второе классовое преобразование.

Благодаря эффекту классовой компенсации, 1-ый Вооружённый до зубов скелет получил +50 к Силе и Выносливости. Здоровье скелета было дополнительно увеличено на 20,000.

Благодаря эффекту классовой компенсации, 2-ой Вооружённый до зубов скелет получил +50 к Интеллекту и Выносливости. Здоровье скелета было дополнительно увеличено на 15,000, а мана – на 5,000.

Внешний вид Вооружённых до зубов скелетов изменился.

Информация о Вооружённых до зубов скелетах была обновлена!

– О-о-о-о!

Как только преобразование было завершено, золотые лучи полностью поглотили Вооружённых до зубов скелетов. Они проникли в их кости, превратив каждого из мертвецов… в золотых скелетов.

Если раньше нежить была похожа на горстку собранных воедино костей, грызть которые побрезговали бы даже собаки, то теперь это были прекрасные золотые скелеты.

Впрочем, их глаза остались точно такими же. Такими же непослушными.

– Ну… они всё равно милые, – покачал головой Янгу, после чего открыл подробную информацию о скелетах.

Имя: 1-ый Вооружённый до зубов скелет.

Класс: Разрушитель костей – танцующий кузнец.

Уровень: 200.

Здоровье: 25,824.

Мана: 160.

Сила: 1,015.

Выносливость: 450.

Ловкость: 420.

Интеллект: 80.

«Разрушение Костей»

Уровень: 4.

С небольшой вероятностью позволяет уничтожить объекты, состоящие из костей (нежить, предметы, конструкции и т.д.).

Потребляемые ресурсы: отсутствуют.

Время перезарядки: 20 секунд.

«Кузнечное Ремесло Разрушителя Костей»

Уровень: 1.

Позволяет узнать, как создавать оружие, сделанное на 100% из костяного материала.

При создании оружия из кости сразу же активируется навык «Танцы» и «Терпение Скелета».

При использовании такого оружия в бою, вероятность активации «Разрушения Костей» увеличивается в три раза.

Время изготовления предмета составляет 20 минут.

* Для создания предмета необходимы соответствующие ресурсы.

 Из-за разрушительного характера скелета существует вероятность, что производимый предмет будет уничтожен. В этом случае произойдет мощный взрыв, который нанесёт шестикратный урон от силы атаки предмета, указанного в производственной технологии.

Если в момент взрыва 1-ый и 2-ой Вооружённый до зубов скелеты будут находиться в радиусе десяти метров от предмета, они также получат урон.

«Танцы»

Скелет пускается в пляс, провоцируя тем самым всех врагов, находящихся в радиусе тридцати метров.

Вероятность успешности провокации составляет 70%.

Потребляемые ресурсы: отсутствуют.

Время, необходимое для активации навыка (время, необходимое для входа в ритм): 5 секунд.

«Терпение Скелета»

Тип: условно пассивное.

Навык, берущий корни у Легендарного Кузнечного Терпения.

При активации позволяет удвоить защиту, Силу и Здоровье заклинателя.

Потребляемые ресурсы: отсутствуют.

Время перезарядки: отсутствует.

«Владение Мечом»

Уровень: 7-ой средний.

Тип: пассивный.

…

«Владение Серебряной Нитью»

…

Имя: 2-ой Вооружённый до зубов скелет.

Класс: Реставратор костей – танцующий кузнец.

Уровень: 200.

Здоровье: 19,000

Мана: 5,000.

Сила: 50.

Выносливость: 650.

Ловкость: 220.

Интеллект: 1,045.

«Реставрация Костей»

Уровень: 4.

Восстанавливает 20% Здоровья нежити скелетного типа, при этом полностью излечивая повреждённую кость.

Затраты маны: 1,000.

Время перезарядки: 26 секунд.

«Кузнечное Ремесло Реставратора Костей»

Уровень: 1.

Позволяет узнать, как создавать шлемы, сделанные на 100% из костяного материала.

При создании шлема из кости сразу же активируется навык «Танцы» и «Терпение Скелета».

Созданные таким образом шлемы наделяют своих обладателей повышенным восстановлением. Если их экипируют 1-ый и 2-ой Вооружённый до зубов скелеты, они получат высокую выживаемость.

Время изготовления предмета составляет 20 минут.

Время перезарядки: 30 минут.

* Для создания предмета необходимы соответствующие ресурсы.

 Из-за реставрационного характера скелета ему будет чрезвычайно трудно обрабатывать кости, поскольку те будут постоянно восстанавливаться до первоначального вида. В этом случае будет произведено восстановление и всех прочих костных материалов, находящихся в радиусе досягаемости 2-го Вооружённого до зубов скелета.

Тем не менее, в ходе этого процесса выплавку и ковку придётся начинать с самого начала.

Прочие навыки:

«Танцы», «Терпение Скелета», «Владение Магией» (7-ой средний уровень) …

С каждым новым уровнем Вооружённые до зубов скелеты получали по 7 очков распределения характеристик. Учитывая, что на 1-ом уровне у скелетов было по 10 единиц каждого параметра, общее значение их характеристик на 200-ом уровне должно было составлять 1,224. Тем не менее, благодаря второму подклассу, эффекту укрепления костей и различным «полезным предметам», сделанных Гридом, Вооружённые до зубов скелеты обладали куда большими показателями.

Суммарное количество очков их характеристик стремилось к 2,000, что было вполне сопоставимо с обычными игроками 200-го уровня. И это было настоящее чудо, особенно учитывая то, что изначально Вооружённые до зубов скелеты были менее мощными, чем игроки. Они в буквальном смысле этого слова напоминали своего хозяина, обладавшего мошенническими параметрами.

На самом деле, у Грида появились большие надежды на своих питомцев. Он считал, что 1-ый Вооружённый до зубов скелет сможет вызывать массовые взрывы, уничтожающие кости противников, в то время как 2-ой Вооружённый до зубов скелет будет использовать широкомасштабное лечение. Правда, на данный момент реальность состояла в том, что в ходе такого процесса 1-ый Вооружённый до зубов скелет мог взорвать предмет, в то время как 2-ой – начать производство с нуля…

«Да уж…».

Итак, Грид был вынужден перенести все свои надежды на 3-ий подкласс, который наверняка предоставит ему возможность выбрать нечто более стабильное.

Но вот, как только он об этом подумал, до его ушей донёсся голос Брахама:

– Может быть это потому, что ты идиот, но твоё воображение оставляет желать лучшего. Видеть твои мысли – настоящая боль. Если так продолжится, моя душа, скорее всего, умрёт прежде, чем сумеет восстановиться.

– …?

В ответ Грид нахмурился, не зная, что ему делать: пожалеть бедного Брахама или укорить за столь резкое замечание.

– Вот же тупица. Ты должен сосредоточиться не на кузнечном деле, а на провокационной способности. Работая в паре, они могут практически бесконечно провоцировать твоих врагов. О чём, чёрт побери, ты сожалеешь!?

– … Ах!

Навык «Танцы» не определял «категорию» и «тип» противника. Более того, он был весьма широкодиапазонным. Тот же Плащ Малакуса не применялся к существам, подобным нежити, чьё обоняние ухудшилось. Кроме того, Плащ Малакуса был очень опасен, поскольку целью провокации выступал сам Грид. Тем не менее, Вооружённые до зубов скелеты были призываемыми существами, которые после смерти не получали никаких штрафов.

– Как я раньше не додумался…!

Перед Янгу начали разворачиваться всё новые и новые возможности. А ещё он захотел как можно быстрее докачать своих скелетов до 300-го, а лучше до 400-го уровня.

***

– …

Защита деревни злых глаз закончилась.

С тех пор прошёл целый месяц, но состояние Высшего Меча всё ещё значилось как ужасное. Он чувствовал себя неловко и немотивированно. Ему было трудно сосредоточиться на охоте, а потому даже Вантнер начал волноваться за него.

– Ты всё ещё думаешь о том рыцаре?

Рыцарь, которого упомянул Вантнер, был лидером Рыцарей Синего Пламени Королевства Гаусс. Это был молодой рыцарь по имени Аполлон. И после его убийства Высший Меч получил психическую травму, поскольку видел в образе Аполлона, борющегося за своё королевство, самого себя…

По правде говоря, Высший Меч не хотел его убивать. Однако ему пришлось сражаться ради злых глаз. Это был честный бой, и он должен был повергнуть своего противника.

Да, Высший Меч знал всё это. И всё же он до сих пор чувствовал сожаление, а перед его глазами постоянно всплывало лицо молодого рыцаря.

– … А ведь у него была только одна жизнь.

«Satisfy» была игрой лишь для игроков, однако НПС воспринимали её как реальность.

– Конечно, если бы это случилось вновь, я бы опять убил его… Я просто сожалею, что перед тем, как сделать это, я не сказал ему ни слова. Он был слишком силен.

– Тогда в следующий раз прощайся с ними.

– … А-а?

– Попрощайся, а затем убей. Разве этого не достаточно?

–…

– Мы должны сражаться с НПС. Без этого никак. Некоторые из врагов, с которыми нам придётся столкнуться, наверняка являются хорошими людьми, но… они по ту сторону баррикад, а мы – по эту. Дружище, пойми уже наконец, что если горевать из-за каждого убитого НПС – можно заработать психическое расстройство или вовсе забить на игру.

– Э-эх… Да, я что-то размяк. Думаю, достаточно будет перед боем просто поприветствовать врага.

– Вот это другое дело. Поприветствуй, а затем убей их.

– …

Двое мужчин наконец-то пришли к компромиссу. Правда, слушающие этот разговор остальные Вооружённые до зубов сочли его настолько абсурдным, что даже не решились прокомментировать. А затем…

Зеднос: – На южном рынке произошел взрыв.

Ибеллин: – Что случилось?

Зеднос: – Кажется, Агнус всё-таки нашёлся.

Тун: – Агнус? Здесь? Он что, спятил?

Джишука: – Да! Причём давно!

Ибеллин: – Я недалеко, так что скоро буду на месте -_-

«Агнус?», – слушая переговоры своих товарищей, помрачнел Пуля.

Агнус и вправду был сумасшедшим, но при этом далеко не слабым. От каждой, даже самой критической ситуации, он получал какое-то странное удовольствие, но при этом всегда предпринимал все усилия, чтобы её избежать. Итак, зачем же он посетил столицу Королевства Вооружённых до зубов, которое относилось к нему… мягко говоря, недружелюбно? Агнус никогда не стал бы поднимать шум без должной на то причины.

«Кажется, ему сейчас тяжело… Может быть, он пришел сюда, потому что искал моей помощи? Чёрт…».

Пуля не мог даже послать Агнусу личное сообщение, потому что Подрядчик Баала удалился из списка его друзей. Итак, не в силах сосредоточиться на битве, Пуля отозвал свою нежить и цзянши в сторону.

– Э-э? Что случилось? – спросили его Вооружённые до зубов, которые охотились вместе с ним.

– Извините, но я хочу сделать перерыв. Я слишком долго охотился, – почесав голову, ответил некромант.

– И ты называешь это долго?

– … Ты же и так потерял своё второе место.

На создание цзянши ушло на удивление много времени, в результате чего Пуля опустился на четвертое место. Тем не менее, он всё ещё являлся топ-игроком, опережавшим средний уровень Вооружённых до зубов. И причиной тому был класс некроманта, оптимизированный для охоты.

– Ты должен вернуть утраченную позицию.

– Извините… Сегодня не последний день. В следующий раз я буду работать ещё усерднее. А теперь я должен идти.

Больше Пуля не стал ничего говорить и активировал свиток возврата.

Он ушёл, чтобы помочь своему старому идолу, одновременно с этим чувствуя благодарность и сожаление по отношению к Вооружённым до зубов, которые не стали его ни в чём корить.

http://tl.rulate.ru/book/96837/743994