Глава 80.

Конец первой книги!

Лорд Войны обрадовался после того, как убил Драугра. Ведь он был самым известным игроком в игре. Ключ к дополнению, и ключ к славе!

Сколько людей полегло, пытаясь его убить, однако попадаясь на его уловки и хитроумные схемы?

Лорд Войны не был одним из них, Лорд Войны - профессиональный игрок! Мастер гильдии одной из трех сильнейших гильдий в игре!

С этими словами Лорд Войны повернулся лицом к флагу и пошел убивать.

Как только флаг падет, вся территория будет принадлежать Разрушителям. Они возьмут под контроль землю, славу и деньги. А также возможность свободно повышать уровень в высокоуровневых областях и одновременно набирать силу своей гильдии.

Именно они будут диктовать правила, кому входить, а кому оставаться за пределами Преисподней.

Имея власть диктовать судьбу игры, Лорд Войны испытывал эйфорию. По крайней мере, теперь никто не будет сомневаться в силе Западного королевства! Империи Разрушителей.

Тем не менее, что-то продолжало беспокоить его, как будто он забыл что-то критическое.

Только когда он понял, что игра ничем не наградила его за убийство Драугра, волосы на его шее встали дыбом!

Как он мог такое упустить?

Обернувшись, он увидел гигантскую дьявольскую пасть, наполненную острыми как бритва зубами, и он тотчас учуял мерзкий запах. У него не было возможности ни отреагировать, ни подумать.

Пасть поглотила Лорда Войны, и перед ним появилось самое абсурдное сообщение.

Ты умер!

Экран стал серым, и он мог видеть только человека, стоящего рядом с его телом. Это был, конечно, Дэйв, что сейчас наклонил голову и стоял на коленях.

Пристально глядя на Лорда Войны, который превратился в луч света, Драугр спокойно сказал…

- Хорошая попытка

Перед глазами Лорда Войны все померкло

Вы были убиты в преисподней, отныне вам будет запрещен доступ к миру в течение 72 часов.

…

- Ах, это было близко!

Вставая сказал Дэйв

Воскрешение Дэйва не было ошибкой со стороны игры, и поэтому Лорд Войны ничего и не получил от его убийства.

Это было благодаря двум навыкам. Во-первых, благодаря пассивке

Апостол Смерти

(Уникальный)

Навык, достойный того, кто следует учению смерти

Увеличивает урон от меча на 10%

Величина защиты увеличена на 10%

Вызов Смерти: может однажды бросить вызов смерти. Если игрок умирает, он может воскреснуть с половиной ОЖ / ОМ.

Если игрок умирает в течение двух часов после воскрешения, то теряет 1 уровень. Даже если их смерть произошла от рук монстра.

(Время восстановления 72 часа)

Воскрешение может быть принято или отвергнуто.

Это позволило ему воскреснуть после смерти, даже если недостаток потери 1 уровня был ужасающим, он все равно рискнул.

Что касается второй способности и той, которая помогла ему убить Лорда Войны, который был более чем на 300 уровней выше Дэйва, это был зов демона.

Зов демона

Наносит урона, равный 5% максимального ОЖ цели.

10% шанс активации на боссе / НИП

Время восстановления 24 часа

Редкость. (Уникальный)

Способность из книги навыков, которую Дэйв получил после убийства Далмадота.

Чистое значение урона применяется даже с разницей в уровнях, и благодаря эффекту подавления, ему удалось убить Лорда Войны, у которого было менее 5% ОЖ.

Дэйв мог бы попытаться использовать навык, не рискуя смертью, но если бы он это сделал, Лорд Войны мог бы использовать защитный навык, чтобы уклониться или свести на нет урон. Что-то, чего Дейв не желал.

Лучшим вариантом действий было бы позволить Лорду Войны ослабить бдительность, и единственный способ для Дейва сделать это - это умереть.

Оглядываясь назад, он увидел, как игроки гильдий прорывают формирование нежити. Как только это будет сделано, он, несомненно, умрет.

Объявление Сервера!

Время закончилось, и первая зона рейда была захвачена фракцией нежити!

Стойте смирно, легионеры! Армия короля нежити прибыла!

Звуки топота металлических сапог можно было услышать повсюду. Прямо за храмом открылась дыра в пространстве и тысячи рыцарей смерти зашагали вперед.

Шагая в унисон, они сотрясали землю своей ходьбой.

Дэйв вздохнул с облегчением, преуспев в своей миссии.

Подкрепление разделилось, огромная часть направилась к храму, а остальные - к выходу из пещеры.

В считанные мгновения авантюристы, пытавшиеся войти в храм, были окружены и немедленно убиты.

Что касается тех, кто был рядом с пещерой, в тот момент, когда армия короля нежити прибыла, они перегруппировались и больше не оставались дезорганизованными.

Реорганизовавшись, они образовали клещевую формацию, в то время как армия короля нежити ворвалась в пещеру, словно вода из пробитой плотины, чтобы поддержать своих братьев-нежить

Вы успешно завершили свой Специальный Квест!

Ранг S

Вы продержались достаточно долго, пока армия короля нежити не достигла храма.

+5 уровней.

Благодаря вашей настойчивости, система наградит вас следующим навыком

Непреклонный!

Когда у вас менее 1% ОЖ, в течении 5 секунд вы не получаете никакого урона!

Время восстановления - 1 час.

- Мило! Это так справедливо, если бы я здесь умер, система дала бы убийце навык – Крушитель Костей Нежити

Сказал Дэйв.

Звуки битвы иссякли, и Дэйв пробирался среди нежити в поисках одинокой стрелы.

Как ни странно, всякий раз, когда он был рядом с кем-либо из нежити, они отступали, освобождая Дейву путь и кивая ему.

Знак уважения…

Дэйв не сильно задумывался об этом, ведь в это время искал Одинокую Стрелу. Потеряв контакт с ней и с таким количеством нежити, кишащим здесь, он опасался, что она может быть убита одним из них и выгнана из Рейдовой зоны.

После нескольких минут поисков Дэйв сдался.

На карту добавлен новый маркер

Гора Нежити.

Теперь Вы можете использовать Свиток Телепорта / Врата, чтобы получить доступ к горе нежити.

Перед Дэйвом появилось уведомление.

Вас вызывают во Дворец Костей!

- А?

Персонаж Дейва исчез, и его взор потемнел. Мгновение спустя в его глаза попал яркий свет.

Осмотревшись, Дейв увидел, что находится внутри огромного зала.

Он стоял на красной дорожке изысканного дизайна. На ней были изображены воины и рыцари, готовящиеся к битве против монстров.

Дюжина гигантских мраморных колонн поддерживала потолок, украшенный изображениями драконов и фениксов, на расстоянии более 30 метров.

Огромная люстра с сотнями свечей предстала пред взором Дейва.

Прямо перед Дэйвом, на вершине нескольких каменных лестниц, стоял трон из костей. Кости крупных и чудовищных созданий сделали трон еще более жутким.

Сидя на троне, мужчина, облаченный в темные доспехи, положил руку на подбородок, а другую-на ручку трона. Точнее, на человеческий череп.

Единственное, что Дэйв мог видеть кроме кромешной черной брони на этом существе, был туманный синий свет, исходящий из прорези для глаз на шлеме.

Сердце Дейва забилось сильнее, когда он осмотрел его.

Король нежити

Уровень ???

Звание (Король)

Уровень (Нечестивый)

Уровень Опасности: (???)

Навыки (???)

ОЖ(???)

Защита(???)

Описание:

Король нежити…

Окно подтвердило подозрение Дейва, что это явно Король нежити

- Что, черт возьми, с этим уведомлением, хотя оно не дает достаточно информации, где хотя бы описание?!

Мысли Дейва были прерваны словами, исходящими от короля.

- Дитя, ты оказала мне большую услугу. Желай, что угодно, и я исполню твое желание…

Ням-ням, еще одна награда!

Но прежде чем Дэйв успел что-то сказать, у него в руке появился предмет из инвентаря.

Сломанный Шлем Короля Нежити.

Предмет попал в руки короля нежити.

- Это ты нашел его?

Спросил король нежити

- Д-да, мой господин.

- Очень хорошо, я вижу, что судьба связывает нас обоих. Мое дитя. Я дарую тебе имя, отныне ты один из моих детей, Кис’Штинбрах! Ты должен найти остальные части этого набора, как только сделаешь это – возвращайся и найди меня. Иди, дитя

Проговорил король, и разум Дейва снова затуманился.

Оглядевшись, Дэйв заметил, что находится в Мире Нежити.

А рядом с ним сотни тысяч капитанов нежити.

Теперь вы монстр, имеющий имя!

Кис’Штинбрах!

Теперь у вас есть специальные права в подземельях!

Вы получили новую опцию.

Теперь Вы можете стать боссом подземелья. (Уровень подземелья должен соответствовать вашему)

Новый квест доступен!

Основная квестовая линия!

Ранг (SSS)

Поиск снаряжения короля нежити

Это Основная квестовая линия, действия в рамках всей линии квестов будут иметь большое воздействие на мир завоевания!

Первое задание: найдите кузнеца Андре, чтобы получить больше информации о снаряжении короля нежити.

- Вау, еще один основной квест?

Проговорил Дэйв.

У него уже был один основной квест, и это была сопутствующая миссия к его квесту наследства, что он получил от Разрушителя Костей и Нержавеющей Стали.

Его квеста наследства требовал от него хорошего ранга в легионе нежити, чтобы он мог получить доступ к миссии от Бога смерти.

И главной сюжетной линией был квест Деадры - убить короля нежити.

И теперь еще один основной квест, что дал Дэйву Король Нежити, заключающийся в поиске Брони Короля Нежити

- Слишком много дел, - вздохнул Дэйв.

Вторая часть вашего квеста Наследства находится в режиме ожидания.

Не хотите ли начать?

Да / Нет?

Еще одно уведомление выскочило перед Дэйвом

- К черту все это, да!

…

За пределами игрового мира, в одном из самых высоких и роскошных зданий Манхэттена. Девушка с фиолетовыми волосами истошно хихикала, загружая 12-и часовое видео под названием:

Мистер скелет против всего мира…

продолжение следует…

http://tl.rulate.ru/book/14032/331251