

Глава 51

Дейв крепко сжал ядро подземелья в руке.

Тип появляющихся в подземелье монстров определяется тем, где подземелье находится географически, и как на него влияют различные внешние силы.

Например, в поврежденном подземелье появляются оригинальные монстры, однако являющиеся нежитью.

В конкретно этом подземелье появлялись мумии, которые, конечно, были нежитью. Однако, они не были под эгидой короля нежити.

Поскольку Дейв владел подземельем, он мог использовать ядро, чтобы "модифицировать" подземелье, и мумии перейдут под командование короля легиона нежити.

Дейв активировал ядро и перед ним открылось уведомление.

Подземелье "храм Ордена Черного черепа" перешло под управление Легиона Нежити.

Подземелье и монстры были изменены.

Все обитатели подземелья сохраняют свой прежний облик.

Подземелье повышено (уровень +1)

Базовый уровень всех появляющихся монстров увеличен (+50 уровней).

Минибосс Древний черный череп убран

Новый минибосс

Сэр Закс - Уровень 200 [Лейтенант Рыцаря смерти]

Главный босс не может быть вызван с помощью респауна. Начата замена босса.

Новый Босс:

Муста Кракиш - Уровень 300 [Рыцарь смерти]

Когда Дейв закрыл уведомление, подземелье содрогнулось, а затем начало возвышаться. Он едва держался на ногах, пока подземелье не успокоилось, приобретя новый вид. Стены слились воедино, а пол превратился в ковер из костей и гнилой плоти. Столбы из темного мрамора вырвались прямо из пола, начав поддерживать потолок. Изменения пронеслись по подземелью словно волны. Наконец, изменения прекратились, и все было завершено. Подземелье преобразилось, наконец, превратившись в дворец смерти, высоко возвышающийся над окружающей пустыней.

Что вызвало дальнейшее уведомление о подземелье:

Вы изменили подземелье (ур. 2).

Вам будет предоставлено ежемесячное пособие в размере 2000 очков вклада за то, что вы завоевали подземелье для фракции (фракция нежити)

Каждый игрок, убитый в подземелье, даст вам 20 очков вклада

Если ядро подземелья будет повреждено или уничтожено другим игроком в течение месяца, подземелье вернется к прежней природе, и вы потеряете ежемесячное пособие.

Только игроки обладающие ядрами подземелий имеют возможность видеть другие ядра подземелий.

Босс появился рядом с Дейвом в центре круга, в котором ранее был заключен Драхма.

Муста Кракиш -Рыцарь Смерти-

Уровень 300

Класс Босс

ОЖ 250,000

Поглощение урона 12,000

Поглощение магии 8,000

Навыки: Связанное Рабство - заставляет случайного врага атаковать своих союзников в течение 10 секунд.

Проклятье загробной жизни - убитые рыцарем смерти возвращаются на поле боя в качестве скелета-капитана, чтобы служить рыцарю смерти.

Принудительная дуэль - создает арену 1x1 между боссом и случайным игроком в течение 10 секунд. Никто не может вмешиваться! (применяется штраф)

Член Легиона Нежити Короля.

Он был вооружен мечом и щитом и носил набор из черных доспех с многочисленными красными пятнами. Дэйву показалось, что эти пятна олицетворяли свежее пролитую кровь.

- Молодая нежить.

Рыцарь смерти говорил командующим, но уважительным голосом.

- Ты спас моего командера от презренного ордена Черного черепа, я очень благодарен тебе. Я буду охранять это место во имя нашего короля, и во имя тебя.

- Становись сильнее и продолжай использовать свою бесконечную доблесть.

Рыцарь смерти кивнул Дейву в знак одобрения.

- Спасибо, сэра Рыцарь.

- Я не понимаю, почему вы здесь, сэра Рыцарь, вы можете умереть.

- Я не сомневаюсь в вашей силе или мужестве, вы - могущественный Рыцарь смерти. Но у вас скорее всего должны быть более важные дела, куда важнее, чем охрана этой комнаты подземелья.

- Нет, молодая нежить. Это задание дал мне мой король. Когда ты достигнешь моего ранга, тебе тоже будут давать такие задания. Охрана этих подземелий - способ увеличить нашу мощь. Тела живых, которые умрут здесь, будут отправлены в мир нежити, чтобы служить нашему королю. Со временем, ты все поймешь. Но пока, убивай неверных, и подавляй трусливых. В будущем, ты будешь получать другие задания.

Сказал Рыцарь смерти, завершив разговор.

Дэйв ушел, так как ему больше нечего было здесь делать. Он также понимал, что как только он достигнет ранга повыше, то станет получать другие миссии, нежели убийства игроков. Что на самом деле будет передышкой для Дейва. Поскольку миссии, направленные на убийства игроков, начали ему наскучивать, однако, награды, которые он пожинал, были довольно хорошими.

Из-за освобождения Драхмы, Дэйв получил довольно много опыта, достигнув 65 уровня.

Камень Анти-ПК ослабил его беспокойство от встречи с высокоуровневыми игроками, ПК, или им подобными, так как теперь он мог встретить их со спокойной душой, зная, что точно сможет победить их или сбежать. Босс 580 уровня был мощным подспорьем. Может быть, он мог бы использовать камень, чтобы пройти какие-то слишком сложные квесты, или, чтобы покорить высокоуровневое подземелье.

Дэйв решил, что сейчас ему стоит уйти и подготовиться. Кроме того, его заинтересовали слова Драхмы о том, что он может получить вознаграждение у любого торговца..

Вы получили 20 очков вклада!

"А?"

Муста Кракиш пошевелился.

- Похоже, в подземелье вторглись живые. Они не готовы к этому подземелью.

В Дэйве заиграло любопытство, и он решил остаться здесь еще на некоторое время. Он и его оставшаяся нежить прошли через подземелье, чтобы взглянуть на вторженцев.

Когда они достигли комнаты мини-босса, нежить Дэйва заняла позицию в коридоре, а сам Дэйв посмотрел в комнату.

- Где мини-босс...

Удивлялся Дэйв, оглядывая комнату. В ней ничего не было. Он посмотрел вниз, прищурился, а затем улыбнулся своей ужасной улыбкой.

Через несколько минут вторгшиеся игроки осторожно заглянули в комнату мини-босса из коридора.

Дэйв улыбнулся, когда увидел их. Они были членами гильдии Небесный Рассвет. Та же группа, что сражалась с суб-гильдией Кровавая Ярость перед входом в подземелье.

Видимо, друг Sublime Spirit – игрок 380 уровня не смог их долго сдерживать.

- Тут все совершенно иначе, нежели чем я видел в записях игроков

Сказал танк.

- Да, в видео даже уровни мобов другие. Сейчас даже двуххвостые скорпионы 100-го уровня.

- Похоже, здесь что-то произошло, ибо все подземелье кардинально изменилось

- AAA! Посмотрите туда!

В шоке закричала Жрица [Священник – М, Жрица – Ж].

Они ничего не увидели ...

- Подождите, вот оно... Нет, оно вон там!

Стены двигались. Хитрые движения, происходящие, однако, там, куда никто не смотрел. Постепенно, словно в режиме замедленной съемки, на стенах появлялась рябь. Стены из костей и гнилой плоти извивались. И прямо на стенах появлялись лица людей, что давно умерли, лица, наполненные страданием и отчаяньем. Фигуры монстров пробегали по стенам, сливаясь воедино, а затем разваливаясь.

Игроки с ужасом смотрели на движущиеся стены. Они были настолько загипнотизированы, что сначала не увидели, как из противоположного коридора кто-то вышел.

Ассасин смог избавиться от гипноза, и увидел кое-кого, что-то, что шло к нему через комнату.

Он потряс головой и в замешательстве поморгал, остальные же игроки удивленно вскрикнули, отошли от испуга и услышали предупреждение ассасина о приближении нежити.

Все смотрели, как одинокая нежить идет к ним.

Но нежить, драугр, остановился, когда достиг центра комнаты. Группа осторожно посмотрела на него, они были напуганы. Как только они вошли сюда, их сразу же загипнотизировали стены, а затем к ним пошел одинокий скелет. Что-то странное происходило в этом подземелье.

- Этот парень выглядит знакомым.

Танк пристально посмотрел на бородатого Драугра, нервно хватая свой меч.

Дэйв улыбнулся, сложил руки за спиной и улыбнулся. Он ждал.

- Это всего лишь скелет 65-го уровня

- Эм! Разве он не похож на того парня, Мистера Скелета?

Спросил танк.

Все знали знаменитого Драугра с именем Мистер Скелет. Не говоря уже о потенциальной выгоде от его убийства.

- Да! Это он! Это же здорово, убив его мы откроем доступ к дополнению «Нежить»!

Сказал лидер с нетерпением.

- Пойдите

Только заметив Драугра, Ассасин начал ругаться себе под нос. Ему действительно не нравилось изменение комнаты мини-босса.

- Что-то не так

Сказал он. Он наклонился вперед, осматривая комнату.

Ассасины всегда настороженно и подозрительно относятся ко всему и всем. Они лучше, чем кто-либо, знают, как легко попасть в ловушку будучи неподготовленным. И сейчас была как раз такая ситуация.

Ассасину было некомфортно, он чувствовал, что что-то не так, но не смог обнаружить ничего подозрительного. Это подземелье было жестче, чем ожидалось, и он не хотел попадать в ситуацию, которая разрушила бы все приложенные в сегодняшний день усилия. Снова попадать на респаун и начинать все заново – удовольствие не из приятных.

Дэйв не хотел, чтобы его маленькое представление было испорчено, поэтому он начал говорить мрачным тоном.

- Здесь правит Нежить, живым отсюда не уйти!

Топнув ногой по земле, Дэйв проревел:

- Пробудись!

Пол содрогнулся, по всей комнате появились темные щупальца, разрушая пол и поглощая кости. Собирая их вместе в нечеткую, едва материальную фигуру из черной слизи и белых костей. С течением времени, эта слизь становилась все больше и шире. Она продолжала поглощать несчетное количество костей, тем самым обернув себя ими, словно коконом. Это был гигантский слизень, обернутый костями. Черный слизень – нежить был неподвижен, но десятки костей в нем постоянно извивались

Если бы Дэйв сразу же не обратил внимание на пол комнаты, он бы не заметил слизня. Существо использовало врожденный навык, удлиняя свою аморфную форму, чтобы распространиться по всему полу.

Дэйв довольно легко избежал гипноза комнаты, а затем пошел в центр комнаты, где произнес несколько драматических предложений, а затем топнул по слизи.

И затем Дэйв сказал:

- Выживите вы, или умрете – зависит от вашей силы. Но знайте, что скоро нежить захватит весь мир... Все Живые умрут!

Затем он телепортировался, исчезая в яркой вспышке света.

Дэйв снова появился в мире нежити. Прежде чем он успел сделать один шаг, он получил уведомление о поступлении очков вклада. Мини-босс был слишком силен для этой группы игроков

Он улыбнулся, подходя к торговцу. Там его ждал предмет, который на этот раз он заберет с собой.