

Глава 5

Дэйв появился посреди тускло освещенного зала. Там, где Разрушитель Костей и Нержавеющая сталь использовали свои руки для того, чтобы открыть проход к мини-боссу - Деадре.

Дэйв оглянулся и увидел, что стена с тремя маленькими отверстиями покрыта неподвижным щебнем.

Прежде чем он смог продолжить расследование, перед ним появилось уведомление

Вы временно получили характеристики босса.

Кис'Штинбраха Безжалостного.

Ваше окно статуса и список навыков временно изменены, пожалуйста, примите изменения после проверки.

Вы получаете 100В за каждую смерть врага в подземелье

+1000В за каждого лично убитого врага

Уровень N / A

Класс Босс

Имя Кис'Штинбрах

Раса Нежить

Здоровье 250 000

Мана 50 000

Выносливость Неограниченная

Ярость/Концентрация 1000

Интеллект 260 +(200)

Мудрость 310+(200)

Ловкость 260 (+200)

Маневренность 260 +(200)

Живучесть 25,000

Сила 260 +(200)

Поглощение магии 2000

Поглощение урона 4000

Невосприимчивость 20% +(5)%

Восстановление ОЖ 0.1 / сек +(500)

Восстановление маны 1.1/сек +(500)

Восстановление выносливости +∞

Восстановление ярости / концентрации 20 / сек

Титул Безжалостный!

Ваш класс и полученные навыки отключены

Вы можете использовать следующие навыки.

[Призыв к оружию] вы можете вызвать ряд ваших приспешников, эквивалентных врагам, с которыми вы сталкиваетесь. Призванные союзники будут выбраны из ваших войск, отдавая приоритет более высокоуровневым подчиненным.

[Уничтожающий удар] наносит 400% урона одиночным целям. (Восстановление 40 секунд)

[Удар Щитом]: наносит ответный удар в размере 1000 ед. урона, если цель находится в зоне поражения, то будет ошеломлена на 2 секунды. Если атака поразит еще одного игрока, оба игрока получат 1000 урона. (Восстановление 20 сек)

[Боевой клич] Увеличивает урон подчиненных на 200% на 60 секунд

[Ярость], при сумме ОЖ менее 10%, + 200% бонусного урона

[Величие босса] увеличенный размер и сила, ваш персонаж излучает психологическую ауру, которая применяет "эффект страха".

Вы принимаете изменения?

Да / Нет

Обратите внимание, что отказ сбросит характеристики вашего персонажа до начальных, но не отменит миссию.

Вы можете отменить миссию за 100000В, но это повлияет на ваши отношения с нежитью.

- Ну, зачем мне отказываться

Дэйв нажал принять и его тело начало расширяться.

Через несколько секунд тело Дейва перестало расти, и он стал 3 метра ростом.

- О, это выглядит красиво, но жаль, что я не могу использовать свои навыки, - сказал Дэйв, глядя на серый список своих навыков

- Пойдите-ка

Дэйв потерял сережку и заметил, что все еще может использовать умение [Берсерк] из дара Драхмы.

Он проверил свои мечи и заметил, что он также может использовать их навыки

[Ожог души] и способность раздваивать меч. Кроме того, его [разрушенное кольцо короля] также можно было использовать, и он мог вызвать двух призрачных рыцарей, хотя их уровень был только 50-м, это было лучше, чем ничего.

Дэйв повернулся, чтобы возобновить свое исследование этого места, не найдя ничего интересного, он начал бродить.

Дэйв покинул "комнату босса» и шел по коридорам заброшенного храма

По коридорам ходило несколько монстров-нежить, и многие из них были элитными скелетами или нежитью элитного уровня.

- Это место ничуть не изменилось...

Как только Дэйв добрался до комнаты мини-босса, он обнаружил одинокого рыцаря смерти, стоящего на страже

Безымянный Рыцарь Смерти

Класс (Дикий)

Уровень 250

ОЖ 250 000

Уровень Опасности: Дружелюбный

Слабый страж-нежить, охраняющий могилу Изгнанного рыцаря

Хм, раньше здесь не было этого текста,

- Привет, - сказал Дэйв.

Рыцарь смерти повернулся, чтобы посмотреть на Дэйва

- Сэр! Чем я могу быть полезен?, - спросил Рыцарь смерти смиренным тоном.

О, так он считает меня своим начальником, даже если его ранг выше моего, я считаю, что это потому, что у меня Статус босса

- Можешь ли ты что-нибудь рассказать мне об этом месте?

- Сэр, вы должно быть новенький. Это могила старого слуги короля нежити.

- Оно больше похоже на тюрьму, - ответил Дэйв

- Действительно, наш король сослал слугу сюда и запер его здесь, поэтому мы здесь, чтобы охранять это место, чтобы этот слуга не вырвался на свободу.

Думаю, он не знает, что Деадра уже скончался.

- Очень хорошо, я осмотрю, продолжай усердно трудиться.

Дэйв поднял большой палец и пошел прочь

- Сэр, это выход из подземелья, вы можете столкнуться с нарушителями, это может быть опасно

Сказал Рыцарь Смерти, увидев направление движения Дейва.

- Ну, так и что? Зачем ждать нарушителей, если их можно убить у входа.

Пожал плечами Дэйв.

- Я никогда не думал об этом, вам нужна компания? Сэр

- Да, я бы не отказался

Дэйв и малый рыцарь смерти шли рядом друг с другом, направляясь ко входу в подземелье,

И в то же время, всякий раз, когда они встречали нежить в подземелье, та удивлялась, что босс и мини-босс идут рядом друг с другом, посему из любопытства следовала за ними

Через десять минут Дэйв оказался у выхода из подземелья. Но в отличие от того времени, когда он входил сюда впервые, у ворот подземелья была туманная стена.

Дэйв коснулся туманной стены, и перед ним выскочило уведомление.

Вы собираетесь выйти из подземелья!

- Сэр, я советую вам не уходить, как только мы это сделаем, мы потеряем поддержку нашего подземелья, если мы умрем снаружи, мы будем отправлены в мир нежити, и наша позиция будет захвачена другими.

Сказал Рыцарь смерти

- Ну и что? В чем преимущество пребывания в этом подземелье, кроме некоторых тривиальных Очков Вклада

- Подземелье не только дает нам ОВ, мой господин, мы также можем получить силу. Подземелье поглощает часть сущности нарушителей, которые здесь умирают. И когда количество игроков, умирающих в подземелье, превысит определенный порог, подземелье поглотит сущности, став сильнее и усилив своего господина

Я думаю, он говорит об опыте, но кажется, что только подземелье поглощает опыт игроков, потому что, когда я убивал игроков в подземелье, я не получал ни грамма опыта.

Пока Дэйв размышлял о скрытом механизме подземелья, туманная стена рассеялась, и из нее вылез священник

- Я говорю тебе Крепость [Human Fortress], у нее прекрасные ноги, брат, ты должен учиться у меня!

Дэйв нахмурился, услышав знакомый голос этого человека.

Как только священник вошел, его большая улыбка застыла на его лице, посмотрев вверх, он увидел двух возвышающихся монстров у входа подземелья, у которых было два больших красных никнейма

Босс Подземелья

Мини-босс подземелья

Следующий человек в доспехах врзался в застывшего священника и закричал,

- Черт побери, Фланкер, почему ты остановился!

Увидев застывшего члена своей группы, парень в доспехах посмотрел туда, куда смотрел священник, также заметив двух монстров, которые с интересом смотрели на них.

Затем пришел и охотник, он, однако, был немного умнее, и в тот момент, когда он увидел двух монстров у ворот, сказал:

- О, да, до свидания

Охотник обернулся, желая покинуть подземелье через туманные ворота

- Подождите, - сказал Дэйв

Скальпы троих парней оцепенели.

- Как говорят, если встречаешь кого-то дважды, значит встретишь его и в третий раз, не так ли, ТНТ, - сказал Дэйв с усмешкой.

- Почему босс может говорить... - испуганно спросил священник.

- Он не босс, ну, точнее не монстр-босс... Очевидно это тот проклятый бородатый парень, мистер Скелет...

Сказал охотник

- Я всегда считал тебя самым умным из троих, ты никогда не подводишь.

Сказал Дэйв

- Сэр, мне следует о них позаботиться?, - спросил Рыцарь смерти.

- Нет, по крайней мере, пока.

Сказал Дэйв, он интересовался трио.

Это был третий раз, когда он встретил их, и это всегда было после случайной миссии от Легиона нежити, только на этот раз он выбрал, где появляться, но они тоже оказались здесь. Не говоря уже о том, что в последний раз он встречался с ними в Западном Королевстве, а подземелье «Заброшенный Храм» находится ближе к границе Восточного Королевства.

Очень странно, что они вновь появились перед Дэйвом, это не может быть простым совпадением, поэтому ему нужно было понять, почему это произошло.

- Погодите, если это знаменитый мистер скелет, то какого черта он такой огромный! И что это была за штука с ТНТ? Динамит? Мы - Динамит. Звучит потрясающе!

- Я всегда был огромным, - сказал Дэйв с непристойной улыбкой, а затем добавил:

- Извините, что разочаровал вас, но ТНТ расшифровывается как Трио Неудачливых Тупиц [В английском аббревиатура расшифровывается как Трио с ужасными именами, но в русском варианте не сохранить правильный контекст]

Пусси Фланкер

Уровень 86

Священник

Человеческая Крепость

Уровень 88

Танк

Идеальный Выстрел

Уровень 90

Охотник

<http://tl.rulate.ru/book/14032/337785>