

Глава 234: Ярко-Светящиеся...

Дэйв вышел из пещеры, ворча себе под нос.

Видя, что Дэйв в мрачном настроении, Ральф подошел: - Эй, Дэви, ты быстро, что-нибудь нашел в пещере?

- Только больше боли-на-мою-задницу, чертов квест, - сказал Дэйв, оповещение мигало перед ним.

Ваше отношение со Священной Церковью сейчас: Враждебные.

NPC связанные со Священной Церковью не будут говорить с вами. Церковные паладины будут охотиться на вас, если обнаружат.

Новый Скрытый Квест: Святотатство

Убейте трех (3) кардиналов Священной Церкви, чтобы получить титул: "Богохульник"

Эффекты титула Богохульника:

Священные атаки наносят на 20% меньше урона пользователю, когда титул экипирован.

Пользователь наносит на 20% больше наносит урона лицам дочерним Священной Церкви, когда титул экипирован.

-«Блин! Убить Архангела было бы намного лучше, чем это дерьмо. Теперь за мной гонятся демоны и Священная Церковь. Просто замечательно»

- Давайте просто пойдем к гробнице, - сказал Дэйв.

Отряд сгруппировался и направился через лес к месту назначения.

Остальные часть группы последовала за Дейвом. Зои, напротив, шла в стороне, ужасно тихая. Настроение у всех было скверное, почему-то никто не разговаривал, все просто продвигались вперед...

Дейву почти хотелось, чтобы кто-нибудь напал на них, просто чтобы облегчить неловкость.

Словно услышав ответ на его молитвы, он получил уведомление.

Вы провели в общей сложности 24 часа в Глубоких Дебрях.

Экосистема Дебрей враждебна ко всей внешней жизни, длительное присутствие игроков недопустимо статус.

Вы приобрели дебафф: Зловоние, уровень 1/5

Ваше тело испускает запах, который привлекает и смущает могущественных существ Дебрей.

Монстры имеют 100% увеличение агро области, и их атаки на 5% наносят больше урона вам.

Если вы умрете под воздействием Зловония (уровень 1/5), вы потеряете один (1) уровень.

Вы получаете на 10% больше Опыта под дебаффом Зловония.

Зловоние было основной причиной, по которой игроки избегали Дебрей. Оно было наращиваемым и постоянным, без известного способа удалить его. Каждый дополнительный уровень привлекал более сильных монстров, пока, наконец, на пятом уровне он не привлечёт самого мощного и страшного монстра в Дебрях, Глубинного Дракона.

- Невероятно. Отстой, - сказал Дэйв.

- Что случилось? - спросил Ральф.

- Полагаю, ты не получил уведомления, потому что не был в Дебрях так долго, как мы.

Дейв показал Ральфу уведомление.

- Таким образом, Фланкер, Идеальный и Крепость тоже имеют дебафф.

- Очевидно, да, - сказал Дэйв. Над головами троицы, как и над его собственной, висел маленький зеленый значок.

- Давайте поторопимся, у этого дебафа пять уровней, я не удивлюсь, если последний уровень заманит к нам Черного Дракона. Или, не дай бог, что-нибудь похуже, - раздраженно сказал Дейв.

- Ты слышишь? - сказал Идеальный.

Все остановились, внимательно прислушались, со всех сторон послышалось низкое рычание.

Спайк заволновался, вокруг него были враги, могущественные враги.

- Держитесь все вместе, - сказал Дэйв.

Сначала одна, потом две пары красных глаз уставились на них из темноты. Все замерли.

В поле зрения появились две высокие фигуры. Их черно-полосатый оранжевый мех служил естественным камуфляжем в лесу, трепещущее рычание исходило от кошачьих морд с длинными загнутыми вниз саблезубыми клыками.

Вертигр

Уровень: 470

Базовый урон: 45,000-50,000

Ранг: Эпический

Уровень опасности: □ □

ОЖ: 600,000

Поглощение урона: 60,000

Поглощение магии: 50,000

Навыки:

[Дымовая завеса] Выдыхает дым, который ослепляет врагов. Первая атака на ослепленного врага наносит двойной урон.

[Теневые пути] Связывает врага с тенью Вертигра, укореняя цель на месте в течение 5 секунд.

[Метка охотника] После нанесения на цель, Вертигр будет преследовать цель, пока охотник или жертва не умрет.

[Порочное Возмездие] При потере каждые 10% от максимального ОЖ следующая атака Вертигра нанесет 500% базового урона и наложит [Разрыв], обескровив цель на 20% от их текущих ОЖ.

- Дерьмо! Как будто оборотней не было бы достаточно! - выругался Дэйв вслух, его фобия оборотней включилась. Хотя, судя по его реакции, правильнее было бы назвать это подобием оборотней.

Вертигры были выше Спайка, сражаться с ними будет трудно.

- Я думаю, что могу вытанковать одного, Мерси и Ральф, вы, ребята, позаботьтесь о другом, - сказал Дэйв, дрожа и едва сдерживая дрожь.

- Значит мы с Мерси позаботимся о втором. Все остальные поддерживают на расстоянии.

Пока отряд готовился к бою, Вертигры громко взревели. В ответ шесть пар красных глаз уставились на них из темноты леса.

- Черт! - Фланкер выругался, - Мы умрем!

Дэйв посмотрел на монстров, они были окружены со всех сторон.

-«Нет никакого способа нам выбраться из этого живыми»-

- Черт побери, а я то думал, что Дебри - лучшее место для заработка опыта, - сказал Ральф, пятясь к остальным.

Все сбились в кучу, пока Вертигры медленно ходили обходили по кругу группу.

- Игра окончена, чувак! Мы все умрем! И потеряем уровень. Именно поэтому я и не хотел идти сюда, - беспомощно заныл Фланкер.

Дейв махнул рукой, и появились четыре Светящихся шара.

Потом он погладил Спайка по шерстке и прошептал: - Приятель, я думаю, нам пора, но ты можешь уходить. Так что давай, беги.

Взволнованный и испуганный изверг по-прежнему не двигается, не из страха, а из преданности. Он хотел остаться рядом с Дейвом.

Дейв махнул рукой, и шары двинулись к Вертиграм. Он щелкнул пальцами, и шары взорвались, ошеломя их.

- Я СКАЗАЛ, УХОДИ! - закричал Дэйв. Он хлопнул Спайка по хребту, заставив изверга пошевеливаться. Вол проскочил через кольцо и исчез в лесу.

Вертигры не преследовали изверга. Они сосредоточились на человеке, который атаковал их светящимися шарами.

Дэйв получил два уведомления.

Вас поместили!

Вертигр поместил вас как свою добычу.

Вертигр не перестанет преследовать вас, пока один из вас не умрет.

Лесной Рогатый Изверг (Спайк) признал ваше беспокойство за его благополучие.

Спайк является постоянным союзником для вас отныне.

Родство увеличивается на два(2) уровня

Текущий уровень сродства: 9/10

Вы можете призвать (Спайка) в любом месте в Дебрях, свистнув.

Спайк будет сражаться за вас, пока его ОЖ не достигнет 25% от максимума.

Если ОЖ Спайка достигает 25% , и он выйдет из сражения, он попытается найти свой путь обратно к вам.

Дэйв усмехнулся: - Хорошо, ребята, давайте посмотрим, насколько крепки эти ублюдки! - Дейв вооружился мечом.

Через несколько минут Дэйв оказался в знакомом месте. Темная Поляна в лесу, усыпанная надгробиями. Яркие лучи света проникали в темный лес.

- Вот черт, - простонал Дейв.

Ваши Доспехи Рыцаря Смерти повреждены.

Ваши Перчатки Рыцаря Смерти повреждены.

Вы потеряли один (1) уровень персонажа

Метка охотника была удалена.

- Что за дерьмо.

- Это был неприятный способ выйти, ребята, - сказал Крепость в голосовом чате группы.

- Да, один из Вертигров буквально разорвал мой аватар на части. Эта ситуация была слишком наглядной.

- Было страшно, - сказала Демери, присоединившись.

- Даже Мерси умерла, - сказал Фланкер.

- Они поместили меня до того, как я скрылась, - проворчала Мерси.

- По крайней мере, ты не потеряла уровень, - парировал Фланкер.

- Я не провела достаточно часов в дебрях, чтобы получить дебафф Зловония, но я потеряла 5% опыта моего следующего уровня. Кстати, Дейв, моя броня повреждена...

- Не волнуйся. Все ремонтные работы за мной, с тех пор, как я попросил тебя помочь мне в Дебрях, - сказал Дэйв.

- Давайте отремонтируем наше оборудование и встретимся в Урбурге, - сказал Ральф.

- Скелет, можно пригласить кого-нибудь на облаву? - сказал Крепость.

- Я действительно не хочу, чтобы кто-то еще знал, что я Мистер Скелет, - ответил Дэйв.

- Мы можем попросить всех молчать об этом, пока они не подпишут соглашение о неразглашении. Она хороший игрок, - сказал Крепость.

- О боже, ты говоришь о своей воображаемой девушке? Да ладно бро, вернись в реальность.

- Заткнись, Фланкер, она реальна, - рявкнул Крепость, затем повернулся к Дэйву, - Что ты думаешь, Скелет?

Дэйв почесал затылок, пытаясь придумать хороший способ отказать в просьбе Крепости.

- Она маг 420 уровня...

На мгновение все онемели.

- Ты знаешь мага 420 уровня? - сказал Идеальный.

- Да, я уже говорил вам, что Тесс – высокоуровневый игрок, но вы мне не верили.

- В любое другое время я хотел бы сотрудничать с магом высокого уровня, я просто не уверен, что добавление даже игрока 420 уровня изменит что-либо для нас в этой ситуации. Нам просто нужно двигаться быстрее, до гробницы четыре дня пешком, - сказал Дэйв. Он не думал, что в долгосрочной перспективе добавление игрока, независимо от того, насколько высок уровень, стоит того, чтобы рисковать другим человеком, который узнает, что он Мистер Скелет.

- Она также дружит с племенем Кентавров, - сказал Крепость.

- И...?

- Мы могли бы отправиться на них к гробнице. Они быстры, как Спайк, если даже не быстрее.

Разговор внезапно смолк....

<http://tl.rulate.ru/book/14032/531306>