

Глава 316: Маленький, но Смертоносный

- Итак, Рыцарь Рока Кис Штин'брах, каковы твои планы? - спросил Дэйва Ду'Раж.

- Ну, как обычно. Мне нужно стать сильнее. У меня такое чувство, что Восточному Королевству не понравится то, что я не сдал им Урбург.

- Очень хорошо, тогда ты должен идти. Но я советую тебе встретиться с Лордом Даглой. Я вижу, что ты разблокировал [Овердрайв], он может научить тебя мощной магии, которая может помочь тебе в твоём сражении с Королевством Цинь.

- Я сделаю это, но сначала мне нужно надеть мои новые доспехи. Они провели слишком много времени в моем инвентаре, - сказал Дэйв с улыбкой.

Затем он достал доспехи Рыцаря Рока. Он купил их давным-давно и ждал повышения, чтобы воспользоваться ими.

Дэйв осмотрел вещи:

Категория: Тяжелая Броня

Броня Рыцаря Рока [Нагрудный доспех, пластинчатый]

Описание: Нагрудная часть сета Рыцаря Смерти - это модернизированная версия брони Рыцаря Смерти. Эта часть экипировки обеспечивает отличную защиту владельцу. Но она слишком тяжелая для любого человека, чтобы носить его в бою. Только нежить с достаточной силой и бесконечной выносливостью может эффективно использовать их в пылу сражениях ближнего боя.

Рыцари Рока являются Элитными единицами Армии Нежити, в отличие от многочисленных Рыцарей Смерти, Рыцари Рока все уникальны и имеют возможность противостоять целым армиям без колебаний и часто могут выйти победителями таких боев.

Требования:

Уровень 400

500 СИЛ; 400 ЛОВ; 400 ПОД

Атрибуты:

+250,000 ОЗ

10,000 Физ.Заш; 5000 Маг.Заш

5000 Маны

[Слот]; [Слот]; [Слот]

Класс: Легендарный предмет

...

Категория: Тяжелая Броня

Броня Рыцаря Рока [Головной Убор, Закрытый шлем]

Описание: Шлем доспехов Рыцаря Рока предлагает отличную защиту для владельца от атак в голову.

Рыцари Рока являются Элитными единицами Армии Нежити, в отличие от многочисленных Рыцарей Смерти, Рыцари Рока все уникальны и имеют возможность противостоять целым армиям без колебаний и часто могут выйти победителями таких боев.

Требования:

Уровень 400

500 СИЛ; 400 ЛОВ; 400 ПОД

Атрибуты:

+250,000 ОЗ

10,000 Физ.Заш; 5000 Маг.Заш

5000 Маны

Уменьшает эффект оглушения на 50%

[Слот]; [Слот]

Класс: Легендарный предмет

...

Категория: Тяжелая Броня

Броня Рыцаря Броня [Броня, Перчатки]

Описание: Перчатки Рыцаря Рока сделаны из кожи, сделанной из шкур редких животных, увеличивая уверенность владельца в захвате оружия и щитов.

Рыцари Рока являются Элитными единицами Армии Нежити, в отличие от многочисленных Рыцарей Смерти, Рыцари Рока все уникальны и имеют возможность противостоять целым армиям без колебаний и часто могут выйти победителями таких боев.

Требования:

Уровень 400

500 СИЛ; 400 ЛОВ; 400 ПОД

Атрибуты:

+250,000 ОЗ

10,000 Физ.Защ; 5000 Маг.Защ

5000 Маны

Пассивный навык [Быстрые руки] позволяет быстро сменять оружие.

[Слот]

Класс: Легендарный предмет

...

Категория: Тяжелая Броня

Броня Рыцаря Броня [Броня, Ноги]

Описание: Поножи и калибровочные вставки доспеха Рыцаря Рока обеспечивают отличную стабильность и равновесие, помогая нежити удерживать свои позиции против атакующих врагов.

Рыцари Рока являются Элитными единицами Армии Нежити, в отличие от многочисленных Рыцарей Смерти, Рыцари Рока все уникальны и имеют

возможность противостоять целым армиям без колебаний и часто могут выйти победителями таких боев.

Требования:

Уровень 400

500 СИЛ; 400 ЛОВ; 400 ПОД

Атрибуты:

+250,000 ОЗ

10,000 Физ.Защ; 5000 Маг.Защ

5000 Маны

Пассивный навык [Уравновешенность] увеличивает равновесие в бою и значительно уменьшает эффекты отбрасывания.

[Слот]

Класс: Легендарный предмет

...

Категория: Тяжелая Броня

Броня Рыцаря Рока [Доспехи, Накидка]

Описание: Плащ Рыцаря Рока, обеспечивает отличную устойчивость против атак, которые приходится из-за спины владельца, и уменьшает магический урон.

Рыцари Рока являются Элитными единицами Армии Нежити, в отличие от многочисленных Рыцарей Смерти, Рыцари Рока все уникальны и имеют возможность противостоять целым армиям без колебаний и часто могут выйти победителями таких боев.

Требования:

Уровень 400

500 СИЛ; 400 ЛОВ; 400 ПОД

Атрибуты:

+250,000 ОЗ

10,000 Физ.Заш; 5000 Маг.Заш

5000 Маны

[Пожиратель Магии] Поглощает 5% всех атак, которые достигают владельца.

[Слот]

Класс: Легендарный предмет

...

-«Хм, характеристики и способности почти такие же, как у доспехов Рыцаря Смерти. Только атрибуты в десять раз превышают значения одного доспеха Рыцаря Смерти. Чувак, а значение ОЗ у этого набора предлагается удивительное»-

Дэйв начал экипироваться в доспехи Рыцаря Рока.

В отличие от темно-синих доспехов Рыцаря Смерти, доспехи Рыцаря Рока окружала ядовитая зеленая аура. Броня была легкой, но чрезвычайно прочной. И была отполирована с большой тщательностью, она не была похожа на ржавые доспехи нежити низкого статуса, а на броню,

которую носил бы дворянин, если бы этот дворянин принадлежал к злой фракции.

На доспехах Рыцаря Рока были вырезаны металлические черепа. Когда Дэйв надел свои доспехи, глаза на этих черепах ярко засияли, и перед Дэйвом появилось уведомление.

Вы экипировали полный комплект Брони Рыцаря Рока!

Бонус сета:

250 000 ОЗ

+300 СИЛ

+200 ИНТ

+200 ЛОВ

+5000 маны

[Сокрушитель Воли]

Дэйв осмотрел пассивный навык, даваемый полным набором.

[Сокрушитель Воли] - Ваша броня выпускает волну эффекта ужаса каждые 30 секунд. Цели, затронутые Сокрушителем Воли имеют 10% шанс быть мгновенно обезоружены.

Опрятно, Дэйв кивнул сам себе. Вскоре перед ним появилось еще одно уведомление.

Дэйв осмотрел его.

Ваша базовая Сила превысила 1000. Теперь у вас есть

[Геркулесова Сила].

Поговорите со Зверем Дортой, чтобы узнать больше об использовании такой нечеловеческой силы.

- Это даёт мне инструктора по магии и инструктора по силе. Черт возьми, я думаю, что если я увеличу свою ловкость до 1000, я думаю, что Рыцарь Бездны Дементи начнет учить меня навыкам, связанным с ловкостью.

Дэйв осмотрел свой экран состояния. Он хотел посмотреть, насколько улучшились его характеристики, при смене брони.

Имя: Смертельный Удар; Уровень: 400

Класс: Боевой Лич; Раса: Нежить/Человек

Выносливость ∞; Мана 71,000

ОЗ 1,020 1,542,000; Сил: 1020

Инт: 1,050; Муд: 800

Под: 600; Лов: 510

Маг.Защ: 27,001; Физ.Защ: 51,001

Реген ОЗ 1%; Реген ОМ 1%

Реген выносливости: ∞; Престиж/Честь: 1,800

Неназначенные ОА: 0

Титулы: Приграничный Щит, Маэстро Войны, Гордость Нежити, Мертвецы рассказывают мою сказку!

- Сейчас я больше похож на рейдового босса, чем на обычного игрока. Черт, ОЗ особенно хорош, - похвалил себя Дэйв.

- Что теперь, Кис Штин'брах? - спросил Ду'Ража.

- Я сначала поговорю с Даглой, а потом встречусь с Дортой. Когда я закончу свои дела здесь, я отправлюсь в Урбург. Спасибо тебе за все, Ду'Ража, - сказал Дэйв.

- Наслаждайся, юный Рыцарь Рока, - сказал Ду'Ража и исчез в Ледяном Вихре.

Дэйв сошел с арены и направился к Костяному Дворцу. Когда он прибыл, Дэйв попросил двух Рыцарей Смерти у ворот позвать Даглу, - Командир Кис Штин'брах, Лорд Дагла упомянул, что вы, возможно, захотите увидеть его в ближайшее время. Он в своей башне мага.

Рыцарь Смерти указал на далекую башню в Городе Нежити.

- Спасибо, - ответил Дэйв и направился туда.

Дэйв двинулся по улицам города. Любая нежить, проходившая мимо, приветствовала его. Они, казалось, с большим уважением относились к его нынешнему званию.

В ушах у Дэйва зазвенело уведомление группового чата. Это был вызов от Одинокой Стрелы.

- Дэйви, почему ты так долго? Ты проиграл битву за Вознесение? - спросила Зои.

- Нет, вообще-то я выиграл. Я как раз заканчиваю кое-какие дела в Царстве Нежити и скоро буду в Урбурге. Просто дождитесь меня, - сказал Дэйв.

- Хорошо, ты, вероятно, должен скоро прибыть, все больше и больше NPC прибывают в Урбург. Они хотят встретиться со своим правителем, как говорят они.

- Я прибуду как можно скорее, - ответил Дэйв и повесил трубку.

Дэйв обнаружил, что стоит перед магической башней Даглы. Это была гигантская спиральная башня, почти достигавшая той же высоты, что и Костяной Дворец. Дверь в башню была распахнута настежь, но у входа не было ни стражи, ни кого-либо еще.

Дэйв остановился у ворот башни; внутри здания было темно. Ему была видна только длинная винтовая лестница, ведущая наверх

- Хэйй? Есть тут кто?

Не услышав ответа, Дэйв вошел внутрь.

Но в тот момент, когда он ступил внутрь башни, магический фиолетовый круг ярко засветился под его ногой, и Дэйв исчез со своего места.

Его зрение на мгновение поплыло, а затем вернулось в норму. Это был знак телепортации.

Дэйв обнаружил, что стоит в большой комнате, освещенной сотнями свечей, которые были расставлены поверх человеческих черепов. К стенам комнаты были привязаны мумифицированные существа. Контейнеры с рассеченными и гниющими животными были расставлены по всей комнате.

В одном углу комнаты Архи-Лич Дагла, сгорбившись над столом, листал страницы старого гримуара.

- Кис Штин'брах, как я рад снова тебя видеть, подойди поближе, - Дагла поманила Дэйва к себе, не отрывая взгляда от книги.

Дэйв подошел ближе и стал ждать Даглу. Он бросил взгляд на книгу, которую читал Дагла. Дэйв увидел многочисленные глифы и непонятные слова, написанные кровавым шрифтом. Он не понимал значения этих слов.

- А, нашел, - сказала Дагла, указывая на странный глиф, - Это то, что тебе сейчас нужно, - Дагла указал на грудь Дэйва, после чего символ из книги материализовался на доспехах Рыцаря Рока Дэйва красного цвета. Вскоре после этого символ исчез, и перед Дэйвом появилось уведомление.

Ваша способность Боевого Лича обновлена:

[Солнечное Пятно] обновлено.

Солнечное Пятно теперь длится 20 секунд.

Если цель погибает во время действия навыка, то длительность навыка увеличится на 5 секунд.

Мертвые цели имеют 5% шанс мгновенно воскреснуть как нежить, принадлежащая Легиону.

(Воскрешенная нежить из Солнечного Пятна не может быть добавлена в ряды заклинателей)

- О, это все? - сказал Дэйв. Он думал, что узнает что-то новое.

- Ты должен быть терпелив; это всего лишь первое обновление твоего арсенала. Когда ты станешь сильнее, я позову тебя, чтобы выдать ещё улучшение. А теперь перейдем к более важным делам, - махнул рукой Дагла, и на его ладони материализовался черный сферический предмет.

- Он может вылупиться в любой момент. Возьми его! - Дагла протянула Дэйву яйцо Черного Дракона.

В тот момент, когда Дэйв взял яйцо, оно начало дрожать и трещины распространились сверху.

- Охх! Уже? - сказал Дэйв.

- Хорошо, вылупление дракона - это нечто волшебное. Это благословение для родителя. Тебе нужно заклеить дракона в тот момент, когда он положит на тебя глаз.

- И как ты заклеишь дракона? - спросил Дэйв, пока яйцо тряслось и вздрагивало всё сильнее.

- Назови его, как только он тебя увидит. Я не могу оставаться с тобой, пока дракон вылупляется, я вернусь после того, как ты дашь ему имя, - сказал Дагла и исчез из комнаты.

Как только Дагла исчез, яйцо раскололось, и маленькое ящероподобное существо высунуло голову из яйца. У детеныша была гладкая чешуя, но она была темной, словно ночь. У него были два маленьких рога и большие глаза.

Маленький Дракон несколько секунд смотрел на Дэйва, склонив голову набок.

Перед Дэйвом появилось уведомление.

Вы должны назвать детеныша Дракона, прежде чем он поймет, что вы не его родитель, у вас есть 10 секунд, чтобы выбрать имя!

- О, так мало. Как мне следует называть тебя? - пробормотал Дэйв.

Секунды тикали, а он все не мог найти подходящего имени.

- Ладно, черт с ним, я просто назову тебя Ониксия!

Детеныш Чёрный Дракон - Ониксия, теперь навсегда привязан к вам!

Поздравляем вас с приобретением [Легендарного] боевого питомца.

Была образована [Духовная связь].

Ваш питомец дракон должен стать сильнее, если вы хотите использовать его для сражений. Отныне Дракон Ониксия получает 200% от опыта, который вы приобретаете в битве.

Драконы имеют несколько эволюционных рангов. Каждый вековой уровень, ваш дракон будет развиваться в более мощную форму, и получать больше навыков.

В настоящий момент, он обладает следующими характеристиками,

Чёрный Дракон

Уровень: 50

ОЗ: 50,000

Физ.Защ: 20,000

Маг.Защ:20,000

Навыки:

[Малая Аура Ужаса]

- Кто у нас тут такой миленький зверек!

<http://tl.rulate.ru/book/14032/636442>