В то же время игроки, наконец, поняли, почему Скай потратил так много денег на создание гильдии, и набирал в нее всех подряд ради победы над Принцессой.

Оказалось, что он каким-то им неизвестным образом узнал, что у Принцессы есть Фиолетовое снаряжение!

Поиск справедливости для всех игроков и дарование миру светлого будущего - все это было брехней. Хоть то, как он это сказал, и звучало так праведно и внушало благоговейный трепет, на самом деле он просто хотел совершить ограбление средь бела дня.

Общественная мораль действительно с каждым днем деградировала. Людские души скатывались в порок.

Люди, осознавшие это, начали презирать Ская.

Все те 50 игроков, которых выгнали из гильдии, нервно ухмыльнулись. “Похоже, так называемые "знаменитости" любили скрывать свои грязные мыслишки за красивым речами!”

К счастью, Боги уберегли их от связи с таким человеком!

Йегер заметила изменения во взглядах всех присутствующих, и уголки ее рта слегка приподнялись в небольшой улыбке. Хоть учиненная ей бойня и была ужасна, ее нельзя было сравнить с ужасом человеческой жадности.

Люди умирали за роскошь, словно она стояла в ровень с водой и едой.

На самом деле, смерть в игре не оказывала существенного влияния на реальность. Скай мог бы извлечь бесчисленные выгоды, если бы он победил, но после поражения ему придется просто посидеть полчасика в тюрьме. Это действительно стоило попытки.

Но к тем, кто не знал ценность жизни, у Йегер не было ни малейшей жалости.

Некоторые игроки увидели холодную улыбку Йегер, и жадность в их сердцах мгновенно исчезла. Вместо неё они вновь ощутили страх.

В этот момент некоторые игроки заметили цвет красного имени Йегер и не смогли удержаться от жалкой улыбки: “Да уж, она разыгралась!”

Они бы никогда не подумали, что Красное имя такого цвета так серьезно ослабляло её, постоянно снижая её защиту в целых два раза!

Тем не менее, если бы кто-то задумался об этом, он бы нашел это очевидным. Ранее Йегер убил почти тысячу игроков. Ее красное имя было даже визуально несколько ядовитым. Было бы удивительно, если бы она не получила за него каких-то штрафов!

При обычных обстоятельствах никто не мог увидеть негативные статусы человека, но Красное имя было немного другим. Его само и его подробное описание могли увидеть все. И люди наконец обратили на это внимание.

Увидев бросающееся в глаза предложение "Когда вы умрете, ваш шанс потерять снаряжение будет увеличен на 45%.", у них от волнения и желания хорошей экипировки сразу же потекли слюнки.

Как образ дикой лошади, бешено скачущей по бескрайним свободным равнинам, в их мыслях расцвета идея "А может рискнуть?",

Да, ранее Скай и другие уже объединялись, чтобы напасть на принцессу. И когда они столкнулись с ураганом атак принцессы, им просто не хватило времени до нее дойти.

Однако людей на площади было в два раза больше!

Сейчас на ней находилось более 2000 игроков. Пока они все будут рассеяны, AOE принцессы не сможет явить свою максимальную силу.

Если бы более 2000 игроков напали на принцессу одновременно, они точно смогли бы легко забить ее до смерти!

Мысли о Фиолетовом снаряжении Принцессы и куче снаряжения, просто лежащей на земле, заставили сердце каждого игрока учащенно забиться.

Однако, когда увидев временный навык в описании Красного имени, они почувствовали, что сейчас сами по себе помрут от горя.

***

Временный навык: [Кровожадная Ярость]

Атрибут: Нет

Особый эффект 1: Используя этот навык, вы станете кровожадным монстром. Чем больше вы будете убивать, тем сильнее станете! За каждого убитого игрока Сила атаки + 10, Критический Урон + 10, верхнего предела нет.

Особый эффект 2: При использовании этого навыка ваша защита уменьшается вдвое, а скорость атаки увеличивается на + 150%.

Особый эффект 3: Без времени перезарядки, не потребляет ману.

Описание: Убьешь одного и станешь убийцей; Убьешь 100 и станешь маньяком; Убьешь 1 000 и станешь дьяволом; Убьешь 10 000 и станешь божеством!

Возьми свой меч и убивай столько, сколько захочешь, дитя мое!

(Этот навык эффективен только против игроков.)

***

После использования этого навыка защита принцессы будет уменьшена вдвое, что сделает ее очень уязвимой. Однако ее скорость атаки будет увеличена аж на целых 150%!

Ранее они уже увидели потрясающую скорость атаки принцессы, и если бы она была увеличена еще на 150%... Кто, кроме Богов, смог бы противостоять такой скорости!?

Затем игроки посмотрел на первый особой эффект и молча подсчитали в уме текущие цифры бонусов.

Не считая игроков, убитых ею ранее, в последней стычке Йегер убила в общей сложности 951 игрока, что означало, что ее урон от атаки с помощью этого навыка вырос на 9 510!

Это было даже без учета бонусов критического урона!

Что шокировало еще больше, так это то, что этот навык не потреблял ману и не имел времени перезарядки!

Это, фактически, было очередное нарушение правил и баланса!

Но, как ни странно, именно Система официально предоставила ей этот читерский навык!

У других игроков не было абсолютно никаких шансов отомстить Принцессе!

Им не стоило даже и думать о том, чтобы напасть на Йегер. Даже если все рассредоточатся и нападут на нее с флангов и со спины, даже если они сделают это все вместе и одновременно, с такой скоростью атаки она сможет их перестрелять одного за другим обычными атаками!

“Неужели, на самом деле, она является финальным боссом Деревни новичков, созданным Системой на базе Искусственного Интеллекта!?” – Некоторые люди начали строить совсем уж безумные теории. – “Нет, Принцесса, должно быть, настоящий Король Демонов в человеческой шкуре!”

http://tl.rulate.ru/book/34687/1482170