

Сразу после телепортации ко входу во Врата Смерти Лакс, Кая, Кин, Эйнар, Валл и Ксандер решили пока отдохнуть.

Все они получили большие награды за битву, и им нужно было сначала разобраться с ними, а потом уже думать, что делать дальше.

Из всех них Лакс получил больше всех. Почему? Потому что не только он один получил награду от Подземелья. Все его именные существа, а также заклинания призыва получили дополнительный импульс после прохождения Врат Смерти.

<Ваше Именное Существо, Дьябло, теперь готово к эволюции. Пожалуйста, выберите один из представленных вам классов>

- Повышение до Рыцаря Смерти.
- Повышение до Паладина Нежити
- Повышение до Рыцаря Судьбы

<Ваше Именное Существо, Иштар, теперь готово к эволюции. Пожалуйста, выберите один из представленных вам классов>

- Повышение до Ночной Сталкерши
- Повышение до Охотницы с Арканами
- Повышение до Мастера Зверей
- Повышение до Горизонт Уокер

<Ваше Именное Существо, Пазузу, теперь готово к эволюции. Пожалуйста, выберите один из представленных вам классов>

- Повышение до Защитника Крепости

- Повышение до Крестоносца

- Повышение до Рыцаря Тамплиера

<Ваше Именное Существо, Орион, теперь готово к эволюции. Пожалуйста, выберите один из представленных вам классов>

- Повышение до Кровавого Голема

- Повышение до Нефритового Голема

- Повышение до Стального Голема

<Ваше Именное Существо, Асмодей, теперь готово к эволюции. Пожалуйста, выберите один из представленных вам классов>

- Повышение до Демилиха

- Повышение до Архилича

Кроме того, что Лакс получил новые классы для именных существ, количество скелетов каждого типа, которых он может призвать, увеличилось на десять.

Это означает, что теперь он может призвать 45 скелетов воинов, 40 скелетов лучников и 10 скелетов магов.

Кроме того, он приобрел два навыка некроманта: "Оживление Нежити" и уникальный навык "Создание Скелетов".

"Поговорка "Чем больше опасность, тем больше награда" верна", - подумал Лакс. - "Мы не только получили Священный Белый Лотос, но и несколько отличных бонусов".

Лакс получил два квеста, когда вошел в Священное Подземелье.

Первым был квест "Цветок Смерти", а вторым - "Возвращение Королей".

За выполнение этих двух квестов полуэльф получил щедрую награду. На данный момент он решил сосредоточиться на текущей задаче и улучшить своих именных существ, чтобы сделать их сильнее.

-Рыцарь смерти, паладин нежити и рыцарь судьбы, - пробормотал Лакс, глядя на информацию о трех улучшениях для своего первого именованного существа - Дьябло.

Рыцари смерти были могущественной нежитью, которая была очень эффективна как в одиночку, так и командуя армией скелетов воинов, личей, баньши и других видов нежити. Одним из их особых навыков была способность самоисцеляться во время боя, что делало их очень неприятными противниками.

Кроме того, в бою они могли оседлать Кошмаров, что делало их похожими на эмиссара, пришедшего из самых глубин ада, чтобы принести разрушения в мир живых.

Одним словом, рыцари смерти были достаточно сбалансированным классом благодаря универсальному набору навыков и умений, позволявшему им сражаться как в одиночку, так и с группой, что делало их непростым противником на поле боя.

Неживые паладины, напротив, должны были стать паладинами, погибшими в бою. Однако благодаря своей непоколебимой вере некоторые из них восставали из мертвых и становились неживыми паладинами. Они отличались от тех, кого насильно оживили и оставили служить бессмертным воином для таких могущественных существ, как личи.

Паладин нежить был силой, с которой приходилось считаться на поле боя не только потому, что он умел хорошо сражаться, но и потому, что обладал способностью исцелять своих союзников с помощью негативной энергии.

Кроме того, если паладин при жизни был истинным адептом, то Бог, которому он служил, позволял ему использовать божественные силы, заключенные в его теле, для поражения врагов, будь то живые или мертвые.

И наконец, Рыцарь Судьбы.

Если Рыцарь Смерти был универсалом, а паладин нежити исцеляющим классом, то Рыцарь Судьбы был классом, предназначенной только для одного - убивать.

Их единственной целью было наводить страх и смерть на врагов, используя грубую силу, чтобы растоптать все, что встанет на их пути.

Рыцари Судьбы владели как силой, так и магией, что позволяло им эффективно владеть

оружием в бою и использовать заклинания, ослабляющие, калечащие или даже высасывающие сущность врага на некоторое время.

Все три варианта были хороши, но Лакс больше склонялся к Рыцарю Смерти, потому что всегда считал Дьябло своей правой рукой, которая будет командовать его могучей армией нежити в бою.

Прошло еще несколько минут, и Лакс принял решение и выбрал Рыцаря Смерти в качестве следующего класса Дьябло, что дало его первому Именованному Существу значительный прирост в характеристиках.

- Ваше Именованное Существо, Дьябло, успешно сменило класс на Рыцарь Смерти.

- Ваше именованное существо, Дьябло, изучило навык Кольцо Смерти, Кража Жизни, Контроль Нежити, Некротический Щит, Рунические Чары, Рунический Удар и Ложная Жизнь.

- Ваше именованное существо, Дьябло, получило пассивный навык Нечестивая Аура.

- Ваше именованное существо, Дьябло, получило титул "Повелитель Мертвых".

<Нечестивая Аура>

Увеличивает скорость передвижения, здоровье и регенерацию маны всех союзников.

<Повелитель мертвых>

- Увеличивает здоровье, атаку, защиту, скорость передвижения, скорость атаки и устойчивость к статусным эффектам на 10% за каждые 100 существ-нежити под командованием Дьябло.

- За каждые 100 существ-нежити под командованием Дьябло все его характеристики увеличиваются на 5%.

<Диабло>

"Наконец-то достойный соперник. Наша битва будет легендарной!"

- Именной Скелет

- Рыцарь смерти

- Ранг: S

- Прогресс (0 / 20,000)

Здоровье: 38,400 / 38,400

Мана: 16,200 / 16,200

Сила: 173 (+21)

Интеллект: 142 (+20)

Живучесть: 171 (+22)

Ловкость: 185 (+22)

Проворство: 152 (+22)

Примечание: Прощение - забота живых.

Лакс вздохнул, увидев, как выросли характеристики Диабло. Он вспомнил, что за время своего путешествия по Элизиуму он зашел очень далеко.

Слабого и вечно падающего в обморок полуэльфа уже не было. На смену ему пришел чемпион Турнира Львиное Сердце и некромант, правящий сотней нежити.

"Это только начало", - думал Лакс, перелистывая страницу Книги Душ, чтобы взглянуть на второе Именное Существо, Иштар. - "Давайте все станем сильнее. Наше путешествие в этом мире еще далеко не закончено".

С решительным выражением лица Лакс выбрал класс, который, по его мнению, лучше всего подходил для нее.

Полуэльф занялся обновлением своей Книги Душ, не подозревая, что за пределами Священного Подземелья его имя и имена его товарищей могут прочитать все желающие.

<Врата смерти (адский режим) покорены!>

<Одни из пяти врат успешно преодолены!>

<Завоевателям будет позволено свободно входить в Территорию Падших в течение целого года в любое время, что является их правом как Первых Завоевателей!>

<Объявляем имена Покорителей Священного Подземелья без особого порядка!>

<КаЯ...

<Кин...

<Ксандер...

<Эйнар Мордоск

<Валлаки Мейтар>

<Лакс фон Кайзер>

Лакс не знал, что их имена также были выгравированы на воротах, ведущих в Сокрытую Территорию, настоящее название которой было Территория Падших, и все они сияли золотыми буквами, которые будут увековечены навечно.

Варвары, члены племени Рован и члены гильдии Валла, вновь появившиеся перед гигантскими воротами Скрытой Территории, радостно кричали и обнимали друг друга.

Те, кто не принадлежал к их группе и тоже погиб в Священном Подземелье, смотрели на лица членов трех фракций с уважением и восхищением.

Естественно, не обошлось без зависти и ревности, но в целом они чувствовали себя бодрее.

Теперь, когда одни из врат Священного Подземелья были зачищены, все считали, что покорение остальных врат - лишь вопрос времени... или так они думали.

<http://tl.rulate.ru/book/87149/3147155>