

Алекс стоял ошеломленный перед дверью замка, как будто он увидел привидение.

'ЧТО'

Алексу показалось, что он увидел призрака после прочтения описания обоих классов, которые он мог выбрать в качестве класса повышения.

[Ученик Смерти]: человек, которого любит Смерть, идущий по пути Смерти и разрушения. Он понимает Смерть как живое существо, раскрывающее свою тайну и принимающее истину, которую никто не может изменить.

Смерть — это единственная истина, что никто не может изменить живых существ, они могут думать, что они бессмертны, но они будут жить дольше других, и однажды Смерть обнимет их.

Класс «Послушник смерти» является базой для игрока, который идет по пути Смерти, и если игрок достаточно компетентен, он может достичь больших высот и стать Хранителем Смерти или за его пределами.

[Повелитель скелетов]: Существо, намного более сильное, чем некромант, которое оставило позади все слабости нежити и контролирует армии костяных монстров. Он может управлять костями, как ему заблагорассудится; его войска могут вести за него войну без отдыха.

Класс Skeleton Lord — это продвинутая версия некроманта со способностью управлять сильными скелетами с бесконечной выносливостью и мерзостью, сделанной из чистых костей, которые сеют хаос на поле боя.

«Ну, удача, которая у меня есть сейчас, пугает, но мне это нравится».

«Ученик Смерти может эволюционировать и превратиться в класс ранга SS, а Повелитель Скелетов может превратиться в пиковый класс ранга S, который может выкурить любого обладателя наследия ранга S и соперничать со многими обладателями ранга SS в силе».

Алекс обдумывал любую информацию о двух классах, и то, что он помнил, было пугающим.

«В моей прошлой жизни человек с классом лорда-скелета был одним из величайших игроков-некромантов, когда-либо живших. Он начал с нуля и своим упорным трудом создал стиль, способный соперничать с любым ранкером с армией скелетов, которая никогда не устает».

Игрока звали Мистер Скелет, и даже крупные гильдии не хотели с ним воевать; он был источником вдохновения для многих игроков, и Алекс был одним из таких игроков.

«Я хотел бы встретиться с мистером Скелетом в этой жизни, если у меня будет такая возможность». Алекс подумал о настоящем сломленном классе, об Ученике Смерти.

«Страж Смерти» — наследие ранга SS, принадлежащее ранкеру из гильдии первого ранга. Что этот класс делает здесь в качестве награды за квест Повышение?

Алекс подумал и нашел некоторые отличия между своей наградой и наследством.

«Император Смерти (Джердан), как его называли игроки, не начинал с ученика Смерти; он получил наследие Хранителя Смерти с самого начала».

«Я думаю, что ученик Смерти — это правильный способ достичь Хранителя Смерти и выше этого, и Джердан получил наследие воина, который уже стал Хранителем Смерти, или, может быть, он превзошел его и сделал своим наследием только знание Хранителя Смерти. .'»

«Это также объясняет, как можно достичь силы владельцев наследия и доказать, что ZERO говорил правду, когда говорил, что каждый игрок может быть таким же сильным, как держатель наследия, если у него есть для этого талант».

«В качестве награды я выберу класс ученика смерти». Алекс выбрал класс ученика смерти из-за его продвинутой версии. У Хранителя Смерти было много сломанных навыков, и его можно было считать одним из сильнейших наследий ранга СС.

Причина выбора класса ученика смерти заключалась в том, чтобы тренироваться и понимать, какие преимущества может дать темный элемент.

Алекс знал, что ученик смерти был его лучшим шансом понять свой потенциал в темной стихии.

Другой причиной отказа от выбора класса лордов-скелетов было его влияние на расу Алекса, потому что, если бы он выбрал его, он больше не был бы человеком и был бы преобразован в скелета.

Алекс покинул замок, чтобы найти карету, чтобы вернуться в королевский город, и уединенное место, чтобы получить награды за продвижение по службе.

Алексей арендовал карету и продолжил путь в столицу.

Через два часа пути Алекс добрался до столицы и вернулся в свой гостиничный номер для уединения.

Если бы это была стандартная или расширенная награда за продвижение, Алекс выбрал бы их в скрытом подземелье, потому что игрокам не нужно идти в какое-то конкретное место, чтобы получить свои награды.

Черный значок, который дал ему старейшина по повышению, был доказательством его квеста по повышению ранга, и если он потерпит неудачу, этот значок превратится в пыль.

Алекс был таким осторожным, потому что не знал, что испытает, когда примет награду.

«Интересно, что произойдет после того, как я приму награду. В обычных случаях у меня будет возможность выбрать навыки».

«Я ничего не получу, спекулируя. Давайте сделаем это».

Алекс открыл системную панель и принял награды за квест продвижения.

После того, как Алекс принял награду, его зрение потемнело; он мог думать, как обычно, но

ничего не мог сделать.

Если бы кто-нибудь увидел, что происходит в комнате Алекса, он был бы в шоке. Алекс был окутан тьмой; это было бы страшным сайтом для всех.

Темнота медленно приняла форму кокона, и Алекс чувствовал себя фантастически; его тело было легким, и не было никакого давления на его мозг.

[Сканирование тела завершено]

[Повышение до первого ранга завершено]

[Получено звание «Разрушитель пределов»]

[Получено звание ученика смерти]

По прошествии некоторого времени черный кокон впитался в тело Алекса, и он вновь обрел свою сжатость.

«Я чувствую себя свежим».

«Первый опыт повышения ранга был не таким, как я ожидал».

«Я не мог выбрать какие-либо навыки?»

'Что происходит? Что-то пошло не так?

После того, как он не смог выбрать навыки, как это обычно делают игроки при повышении ранга, он занервничал и открыл панель статистики, чтобы проверить, что происходит.

Имя игрока: Скрытый

Класс: [Ученик смерти]

Титул: [Убийца обезьян][Завоеватель][Нарушитель пределов][Последователь смерти]

[Доисторический]

Наследие: нет

лвл: 31

Ранг: Первый ранг

СТАТИСТИКА

АГИ: 238. ВИТ: 283.

INT: 112. STA: 255.

СТР: 494.

НР: 2830/2830

МП: 1120/1120

Неназначенные очки характеристик: 0

Скрытая статистика

Удача: ???

Очарование: ???

Репутация: ???

Состояние: ослабленное

Снаряжение: комплект доспехов YETI King (Peak Epic)

Оружие: Морозная луна (пиковый эпик)

Навыки: [Резкий удар] [Рывок] [Безумие ледяного меча] [Крушение ледяного метеора]
[БЕРСЕРК] [Ледяной прилив] [Морозный удар] [Контракт на смерть] [Настоящая смерть]
[Палач] [Воскресение] [Похищение жизни] [Шепот смерти] [Смертный приговор]

[Воплощение смерти]

"ЧТОТТТТТТТТТТТ"

«Почему у меня так много новых навыков».

— подумал Алекс, открывая и закрывая окно персонажа, чтобы проверить, не глюк ли это.

Не обнаружив никаких глюков, Алекс успокоился и начал читать описания новых умений и титулов, которые он получил.

Алекс вел себя так, потому что получил восемь новых умений, что было страшно. В конце концов, средний игрок получит только два навыка и четыре, если выполнит расширенную версию квеста продвижения с наилучшими возможными результатами.

Успокоившись, Алекс подумал обо всех сильных игроках из крупных гильдий, которых он считал держателями наследия, но теперь он знал, что эти игроки, должно быть, выполнили скрытый квест повышения и получили лучшие награды, превратив их в так называемых держателей наследия.

Получая награды, Алекс получил ответы на многие свои вопросы из прошлой жизни о том, что в больших гильдиях так много держателей наследия.

Сначала Алекс ознакомился с привилегиями титула, и они не разочаровали.

Титулы

Доисторик: Увеличьте интеллект на 20%.

Описание: Титул, отражающий ваши достижения в области археологии. Он представляет собой открытие древней истории, которая давно забыта.

Ваши поиски привели к истине о забытой эпохе человечества, и лишь немногие знают эту истину на протяжении всей истории.

Нарушение лимита: увеличьте все свои характеристики на 10%.

Описание: Титул, достойный человека, который достиг невозможного и обрел силу, которую менее 0,1% людей обретут за свою жизнь.

Титул представляет собой потенциал людей и доказывает, что если человек решит, он может управлять огромной силой.

Послушник смерти: Снижает штраф смерти для игрока на 50%.

Описание: Титул может получить только игрок, выбранный Смертью.

Он представляет темную и светлую стороны жизни, показывая, насколько живое существо ближе к смерти, напоминая живым, что смерть - это не противоположность жизни, а ее часть, и каждое живое существо однажды умрет.

«Ну, титул «Послушник смерти» как всегда сломан». — подумал Алекс, прочитав его действие.

Алекс не удивился, так как знал, что титул (Хранитель смерти) дает игроку возможность отменить 80% смертной казни, а игроки, которых убьет обладатель титула, получают 50% дополнительной смертной казни.

В Древнем мире, если игрок умрет, он не потеряет ни одного уровня, но не сможет войти в игру в течение следующих 24 часов.

Титул Death Disciple дает игроку на 50% меньше штрафа, и с его помощью, если Алекс умрет, он сможет снова войти в систему через 12 часов.

Два других названия также давали отличные бонусы.

«Пора проверить навыки и посмотреть, не сломаются ли они».

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/87829/2817557>