

Дэйв начал немного заикаться, но из-за того, что он был нежитью, из его рта не выходило ни единого звука, кроме ворчания. Он поерзал, но потом написал свой номер.

На данный момент у Дэйва не было доступа к аукциону, и у него не было доступа к обычному миру. Дэйв думал, что если он вернется к своей человеческой форме, он мгновенно умрет в мире нежити. И если бы он сделал это за пределами мира нежити, он, вероятно, провалил бы свой квест. По крайней мере, это были предположения Дэйва, и он думал о том, чтобы спросить Альфреда об этом, когда у него появится возможность.

На данный момент, если бы он дал свой номер [Lone Arrow], она могла бы продать предметы и отправить ему его долю. Что было лучше, чем ничего. Сбережений Дэйва становилось все меньше и меньше, и получение дополнительных денег было кстати. Так что Дэйву пришлось согласиться, хотя, конечно, он все равно сохранял некоторую дистанцию между собой и девушкой. Все в порядке, если они будут вместе проходить подземелья, но когда дело доходит до контакта в реальной жизни, ему нужно залечь на дно и не раскрывать свою личность как [Смертельный удар].

[Lone Arrow] знает Дэйва как Мистера Скелета, и, если его персонаж, Смертельный удар, будет раскрыт, он рискует тем, что люди могут его выследить. Проще говоря, кто-то может использовать «Приказ на Убийство» и убить его, встретив Дэйва на миссии. Это приведет не только к его смерти и концу его квеста, но и к концу его будущего.

- Спасибо!, - сказала девушка, запомнив его номер, хотя, конечно, не стала записывать его номер на видео. Она не собиралась давать людям, которые позже увидят это видео, какую-либо личную информацию о Дэйве, и хотела стать единственной, кто это узнал. В конце концов, кто захочет делиться местом в группе с известным Мистером Скелетом?

Запомнив номер, она стала ждать следующего шага Дэйва. Конечно, они были в подземелье, и им нужно было продолжить его проходить. Добыча была разделена на две части. И не было ничего, кроме кинжала, что имело бы какую-то ценность. Остальной лут был ресурсами для изготовления различных материалов, которые можно было продать на аукционе почти мгновенно. Поэтому, им нужно продолжить проходить подземелье, после победы над вторым боссом

- Я не думаю, что мы сможем победить Третьего босса, - сказала [Lone Arrow], подходя к Дэйву поближе. Они выглядели как две знаменитости, сопровождаемые десятью телохранителями, но, конечно же, телохранители были давно мертвы, и любой, кто увидит это, замешкается. Девушка, окруженная нежитью, которая выглядела как ее эскорт. Разве часто можно увидеть такое?

У Дэйва были те же мысли, затем он поискал снег, чтобы что-то написать на нем.

- Мы можем уйти, если Босс слишком силен, - написал Дэйв, его выражение было спокойным, как всегда.

- Да, нам лучше попробовать сразиться с ним позже, когда достигнем уровня повыше, - сказала она с улыбкой, сияющей на ее лице.

Она выглядела довольно красивой, и Дэйв должен был признать это, она была действительно красоткой, однако ее хладнокровие и невинность только добавляли ей обаяния. И, если описывать ее одним словом, можно сказать, что она – милая.

Он улыбнулся, двигаясь вперед.

Дэйв по пути сталкивался с банши, и даже с ледяным скелетом. Он ничем не отличался от обычных скелетов, и почти мгновенно был побежден группой нежити. Но, чем выше Дэйв поднимался в ледяном дворце – тем больше становилось скелетов.

Это была отличная зона опыта для Дэйва и его группы, и он уже добрался до 50 уровня.

Дэйв посмотрел на свое кольцо, когда увидел, что оно сверкает.

категория: Кольцо

Кольцо Бога Смерти.

{Наследство S класса}

{Привязано к игроку: Смертельный Удар}

Требования

Уровень 0

Нельзя снять!

Бонусы

Может изменить вид нежити на человека.

[Симфония смерти]

[Возможность покинуть мир нежити (нужен ранг – скелет-капитан)]

[Запечатано]

[Запечатано]

Шкала / Класс

Вспомогательное снаряжение

Класс. Божественное.

{Расходует опыт игрока для повышения уровня}

В настоящее время Кольцо 23 Уровня

На кольце разблокировалась еще одна печать, и она как раз влияла на беспокоящий Дэйва вопрос. Кажется, что ИИ продумал все возможные исходы становления нежитью, и о невозможности посетить внешний мир. Таким образом, появился такой вариант. Однако это только подняло такой вопрос: что, если Дэйв изменит свой внешний вид во время миссии? Дэйву на ум приходило только то, что квест будет провален.

Однако это также вызвало много вопросов. В чем польза этого кольца? Хотя симфония смерти – неплохой пассивный навык. В кольце осталось только два запечатанных варианта. И открывшиеся выглядели не очень полезными для Дэйва. Многие другие кольца давали характеристики куда лучше. В основном, аксессуары имели огромное количество характеристик, которые могли быть связаны с различными видами оружия, что нуждалось в определенно количестве очков атрибутов для ношения. И теперь Дэйв узнал, что кольцо, которое он носит, не только не дает никаких характеристик, но и большинство бонусов, которые оно дает, связаны с его квестом и миром нежити. Если две оставшиеся печати имеют такую же ценность, ограничение на не съём кольца на самом деле будет препятствием для роста Дэйва.

Дэйв мог только вздохнуть, продолжив идти вперед, пока не появилась гигантская дверь, блокирующая их путь. Дверь была сделана из бронзы, в отличие от всего в подземелье, которое было сделано из чистого льда. Однако на этой двери были заклинания. На ней было написано много странных слов и символов, и она выглядела как вход в последнюю комнату и комнату босса.

- Хорошо, я думаю, это конец подземелья, - сказала [Lone Arrow], взглянув на дверь.

Дэйву пришлось согласиться, его цель состояла в захвате подземелья и получении ядра подземелья, но, судя по всему, это невозможно и ему придется отступить. Храбрость не могла ничего сделать против разницы в уровнях.

Тем не менее, Дэйв хотел посмотреть на то, как выглядел босс, тот факт, что в подземелье была

нежить, вызывал у него любопытство по поводу того, каким будет босс. Посему он нажал на дверь и она отвариалась

- Ты хочешь попытаться сразиться с боссом?, - Спросила [Lone Arrow], посмотрев на Дэйва, словно он был идиотом.

Дэйв покачал головой и указал на свои глаза, как бы давая понять, что хочет просто взглянуть

[Lone Arrow] выглядела немного нерешительной, поскольку она сказала: «Этот босс – маг, и он действительно силен, он может вызвать банши, которых мы видели раньше себе на помощь, нам нужен священник, чтобы победить его. Без священника и надлежащего танка высокого уровня мы будем убиты за секунду », - сказала она

Обычно подземелье 120-го уровня требует, чтобы игроки были одинаково высокого уровня. Мало того, что разница в уровнях слишком велика, боссы подземелий имеют много АОЕ и разрушительных навыков, которые могут убить всю группу. И это нормально, если вся группа будет уничтожена навыком босса, так что каждый должен быть осторожным во время сражения. И для сражения с таким высокоуровневым боссом требуется хорошая подготовка.

Дэйв не принимал во внимание эти вещи, поскольку он только хотел увидеть, как будет выглядеть босс. Даже если босс атакует, Дэйв мог бы просто «Завершить миссию» и покинуть это место. Это был довольно удобный вариант, и он был наиболее полезным для Дэйва, если он решит сразиться с другими игроками.

Как только дверь скрипнула, появилась огромная комната, потолок которой поддерживали гигантские ледяные столбы. Некоторые из столпов выглядели полуразрушенными, но все равно стояли, гордо поддерживая потолок, словно это небеса.

В стороне комнаты, мерцали слабо-светящиеся световые шары, словно свечи, давая тонкий проблеск света, и казалось, будто вы вошли в древнюю гробницу. Что касается дальнего конца комнаты, там стоял трон, где сидел одинокий мужчина.

Он выглядел раздраженным, и на его лице в основном была ненависть ко всему. Однако две вещи показались Дэйву странными. Первое; мужчина не был человеком ... нет, это был Драугр, как Дэйв ... нежить, но он был одет в сине-серое одеяние с серебристым посохом в руке. Второе, что показалось Дэйву странным ... это его никнейм. Он был окрашен в желтый цвет.

В игре Завоевание, никнеймы информируют игроков о взаимоотношениях между собой и НИП / монстрами игры. Было несколько цветов. В основном известны три основных цвета; зеленый - друг, красный-враг, желтый - нейтральный. Кроме того, другие цвета, такие как синий – для скрытых квестов, и белый для НИП, которые дают повторные квесты.

Сейчас перед Дэйвом стоял монстр с желтым никнеймом. Не нападая на этого монстра, он не будет атаковать. Поэтому Дэйв жестом показал [Lone Arrow] подождать, а сам двинулся

вперед.

Как только он попал в агро диапазон босса... тот не атаковал, что только подтвердило подозрение Дэйва... с этим Боссом, вероятно, можно поговорить!

Ты! Почему ты воняешь этой аурой, - проревел босс, - Откуда у тебя кольцо Деадры!

Взревел босс, и его никнейм начал мерцать между красным и желтым!

Дэйв сделал шаг назад, а Босс двинулся вперед. Ледяная пыль падала с его лица, и он двигался вперед угрожающим образом. Это действительно не то, чего ожидал Дэйв... должен ли он бежать или стоять на своем?

<http://tl.rulate.ru/book/14032/296234>