

Пылающий красный череп ослепительного света и оглушительный взрыв разрушили первую из восьми цепей, удерживающих босса в плену. Драхма взревел в первозданном триумфе, когда стальные звенья отпали, а его безумная агрессия усилилась еще больше.

Взрыв не нанес никакого урона игрокам гильдии, но он посеял в них страх и смятение. Командная работа и дисциплина сразу же испарились, боевой чат наводнили панические вопросы.

Дэйв снова активировал Спектральную бомбу, как только навык откатился, вскоре он был готов взорвать черепа на следующей цепи.

Все игроки предполагали, что взрывающиеся черепа были новым навыком босса или результатом какой-то незнакомой игровой механики. Никто не думал искать за пределами боевой зоны других врагов. Честно говоря, их нельзя обвинять в этом, потому что такого прецедента еще не было и не было очевидной причины думать об этом. Тем более, что Дэйв пускал черепа в цепи только тогда, когда никто не смотрел в его сторону.

Снова щелкнув пальцами, Дэйв активировал следующий набор бомб.

И снова произошла вспышка красного цвета, а взрыв превратил вторую цепь в скрученный металлолом.

К сожалению, на этот раз танк группы, Сяо Гуй, был достаточно близко, и понес небольшой урон от взрыва. Сила взрыва отбросила его назад, и перед ним всплыли уведомления о дебаффе. Оправившись, он взглянул на свою мигающую мини-карту, где увидел мигающую красную точку, показывающую местоположение нового врага!

Когда игрок получает урон, игровая система отмечает атакующего моба или игрока на мини-карте. Хотя, есть и исключения, например, когда нападающие прячутся или если они слишком далеко за пределами диапазона агро игрока.

- Черт! Прямо за комнатой к боссу кто-то есть!

Крикнул танк.

Дэйв сразу же повернулся к задней стене комнаты и оставил некоторое расстояние между собой и дверным проемом в подготовке неизбежного возмездия.

Игроки знали, что атакующий был мобом, потому что, если бы их осмелились атаковать игроки, то в уведомлении будет указан никнейм нападавшего, помеченный как агрессор.

Конечно, они не знали, что Дэйв, будучи нежитью, вызвал своего рода исключение в игровой механике, и посему был обозначен системой как монстр, и его взаимодействие с игроками также отмечалось как взаимодействие монстра с игроком. Поэтому, в уведомлении Дэйв не был отмечен агрессором, и появлялся только на миникарте, как обычный монстр.

Если бы они уделяли больше внимания текущим игровым событиям или изучали сводки собственной гильдии и верно выполняли указания, которые они должны были делать в соответствии с правилами контракта, заключенного с гильдией, они могли бы понять, что это может быть не монстр, а кое-кто опаснее.

- Но ведь идет война, чувак! Нам нужно поскорее поднять уровни, и, конечно же, собрать добычу с босса, у нас нет времени убивать каких-либо монстров позади, понимаешь?

И, с таким невежественным мышлением, они продолжили бить босса.

- Черт возьми, кто-нибудь убейте уже этого монстра! Bardiche, иди!

Взревел Sublime Spirit. Он не очень жаловал отправлять мастера меча, что наносил более половины урона по боссу, гоняться за монстром, что, вероятно, является мусором низкого уровня. Особенно, когда босс, с которым они сражались, внезапно и необъяснимо стал намного опаснее.

С разрушением двух связывающих его цепей, Драхма действительно стал более могущественным. Он получил повышение ОЖ и силы, и его атаки теперь почти в два раза превышали первоначальный урон.

Ко всему прочему, повышение ОЖ босса заполнило его шкалу ОЖ чуть выше 50%. А что еще хуже, несмотря на то, что ОЖ босса превысили отметку в 50%, босс все еще находился под эффектом Неистовство, по сравнению с чем ярость Берсерка ничего не стоит.

- Черт! Этот бой намного сложнее, чем должен быть!

Закричал Юй Фуюань. Ему было гораздо труднее исцелять группу игроков, из-за увеличения урона босса. Сяо Гуй получал больше урона, чем могли заблокировать или уменьшить его навыки танка, и даже могучий Sublime Spirit то и дело отлетал от тяжелых атак.

Но его больше всего беспокоил не уровень здоровья группы. Поддержание высокого запаса ОЖ группы-это то, что должен делать хороший целитель. Но частое исцеление огромного значения урона легко поднимает уровень угрозы целителя. В таком темпе, он станет приоритетной угрозой. А сражение с боссом для священника не очень хорошая перспектива.

- Повремени с лечением

Крикнул Sublime Spirit. Он был опытным лидером, и хорошо видел, что приоритет угрозы священника растет.

- Если я остановлюсь – вы все умрете!

Ответил Юй Фуюань, отчаянно пытаясь придумать способ снизить свой агро.

Очищающее зелье решило бы проблему, если бы оно у него было. Но у него его не было, т.к. это зелье было чертовски дорогим. Прежде чем прийти в подземелье, он подумал о том, что из-за хорошего уровня защиты танка и хороших навыков Sublime Spirit, он никогда не встанет приоритетной целью для босса.

И как же сейчас он себя ругал за то, что он видите ли «подумал». А также жалел, что не потратил золото на одно из этих проклятых зелий вместо того, чтобы провести незабываемые и приятные выходные в столичном квартале красных фонарей.

Bardiche побежал ко входу в комнату, где, согласно мини-карте, находился атакующий монстр. Ему нужно было быстро убить этот бродячий мусор, прежде чем он станет еще более назойливым, или хуже того, прежде чем он снова увеличит сложность сражения с боссом.

Отойдя от большого дверного проема, Дэйв оглянулся и увидел мастера меча, идущего к входу, и улыбнулся своей мрачной улыбкой Драугра. Один игрок 89-го уровня любого класса вряд ли может вызвать у Дэйва панику или беспокойство.

Лидер группы нарушил главное правило группы авантюристов, когда разделил ее и отправил игрока, наносящего большой урон, охотиться на Дэйва. Они, наверное, думали, что он просто обычный низкоуровневый монстр. К сожалению, ребятам из гильдии придется заплатить хорошую цену за эту ошибку.

Дэйв приказал своей нежити прийти в движение, организовав их так, чтобы "Гость" в самом «лучшем» виде неожиданно встретил группу монстров. Он позиционировал двух гулей впереди, сделав их танками. Лучники и маги стояли позади танков по обе стороны, чтобы у них были четкие линии огня, из-за чего стрелы и заклинания могли попасть точно в цель. Третий гуль и скелет прикрывали фланги, став силой экстренного реагирования.

Затем Мастер меча ворвался в проход, пройдя через дверь. Он двигался так быстро, что пролетел половину комнаты, прежде чем понял тот факт, что он бежал прямо во вражескую боевую формацию. Когда он, наконец, отреагировал, все было похоже на сцену из старого мультфильма. Он попытался притормозить ногами, пытаясь уменьшить импульс движений, а руками он то и дело махал в разные стороны, поддерживая равновесие. На его лице читался шок, его рот буквально округлился, а в его широко открытых глазах читалось понимание неизбежной смерти.

В это же время Дэйв так судорожно смеялся, что чуть не забыл отдать приказ о нападении. Он

пришел в себя как раз вовремя, активируя [Разрушительный Удар], атакуя отчаянно отступающего мастера меча, обездвижив его эффектом оглушения.

Нежить Дэйва тотчас начала поливать мастера меча ливнем стрел и заклинаниями, тогда как Дэйв ударил снова, используя обычную атаку, наделенную [Двойной Удар]. Шкала ОЖ игрока менее чем за мгновение стала тусклой, ибо процент ОЖ достиг нуля.

Дэйв знал, что игроки гильдии будут немедленно уведомлены о смерти мастера меча, это была одна из самых важных функций уведомления в группах.

Он должен был действовать быстро, если хотел воспользоваться ситуацией. Дэйв быстро взвесил шансы и рассмотрел альтернативы. Он начал шагать и чуть не столкнулся с одним из своих приспешников, гулем, и у него появилось непреодолимое желание с кем-либо поговорить. Дэйв не был «болтливым» парнем. У него не было желания рассказать людям о своих «проблемах», а тем более слушать их. Поэтому он был удивлен тем, что хотел говорить с кем-то. Все еще думая о своей текущей ситуации, он начал рассказывать Гулю множество своих идей, от дружественных, до жестоких, и гуль слушал его весьма терпеливо. Затем он поделился парой мудрых предложений со своим приятелем – гулем.

- Кто не рискует, тот не пьет шампанского. Или все, или ничего. Спасибо что выслушал, приятель.

Зная, что ему нельзя упускать хороший шанс, Дэйв поставил Бада, гуля, которого он так назвал, и остальную часть нежити вокруг себя, а затем ворвался в комнату босса.

Его план состоял не в сражении с группой игроков, что определенно привело бы к самоубийству. И было слишком много вещей, которые Дэйв все еще должен был сделать, прежде чем он мог позволить истории бородатого драугра закончиться.

Его целью было задерживать их, выигрывая время.

Появление почти дюжины нежити, бегущих к игрокам, создало хаос в боевом чате. Но они быстро пришли в себя и осмотрели группу монстров.

Это обычная низкоуровневая нежить - мусор, она не могла быть тем врагом, что отправил Bardiche на респаун...или могла?

В этом подземелье происходило слишком много странных вещей, хотя оно давно не новое. Во-первых, как только босс начал странно себя вести, появился какой-то блуждающих моб. Затем Мастер меча умер от рук какой-то низкоуровневой нежити, и никто не мог понять, почему.

Теперь, группа нежити низкого уровня бежала к ним, пока они сражались с боссом.

Ничто из этого не имело для них смысла, даже если mobs и могли свободно перемещаться, вероятность, что они зайдут в комнату босса чрезвычайно мала. Группа зачистила подземелье, и, по крайней мере по пути к комнате босса не должно быть ни одной группы мобов.

Sublime Spirit понял, что нежить не очень опасна. Но его группа была измотана этими странными и неожиданными вещами. Им нужно было сосредоточиться на реальной опасности, боссе.

- Это нежить низкого уровня, я быстро их убью. Просто задержите босса на несколько секунд!

Ободряюще крикнул Sublime Spirit, бросившись к группе нежити.

Большинство членов его группы были опытными, не говоря уже о членах гильдии Кровавая Ярость. Честно говоря, большая часть группы едва перешагнула через статус новичков, их приняли, чтобы пополнить состав гильдии из-за войны.

Этот бродяга, Юй Фуюань, был исключением, хотя его уровень был высок, у него была куча недостатков. Юй Фуюань был принят в гильдию, потому что он был компетентным священником. Он был опытным игроком еще до того, как Sublime Spirit вошел в игру, и, согласно слухам, был знаком с бета-тестером, основателем гильдии или ими обоими. Несмотря на это, единственными яркими вещами в будущем священника был район красный фонарей в центре столицы.

Дэйв проигнорировал Берсерка и создал еще один череп, намереваясь взорвать еще одну цепь и, в конечном счете, освободить Драхму, чтобы завершить квест.

Дэйв искренне надеялся, что как только квест будет выполнен, ему не нужно будет сражаться с кем-либо напрямую, и, что более важно, ему не нужно будет рисковать собой, сражаясь с группой игроков высокого уровня.

Лучники Дэйва атаковали Sublime Spirit, в то время как маги замедлили его движения и атаки.

Затем, черепа взорвались, сломав еще одну цепь, связывающую босса, и его ОЖ поднялись до 70%.

Со стороны Sublime Spirit оставлять бой с боссом было ошибкой. Без урона от Берсерка исцеление Юй Фуюаня поднимало священника в список угроз. Когда его значение угрозы превысило танка, нарушив правило игроков не переагривать монстров от танка, священник стал приоритетной целью для босса.

Боссу, что ныне был в ярости, потребовалось лишь мгновение, чтобы найти бедного священника. Он умер, будучи раздавленным железной булавой. Единственное, что от него осталось – огоньки что взлетели к небу и пятно на полу.

Конечно, это означало, что группа вскоре потерпит поражение. Защита священника была правилом номер один у авантюристов. И невыполнение этого правила приводило только к одному результату.

Внезапная смерть священника потрясла всех в группе, даже Sublime Spirit.

Затем Дэйв снова щелкнул пальцами. Прозвучал грохот, и комнату озарил красный свет, сломав четвертую цепь на боссе.

Сейчас босса удерживало еще 4 цепи, а его шкала ОЖ заполнилась до 100%. Драхма взвыл, как волк, воющий на Луну. Хотя он полностью восстановился и был сильнее, чем когда-либо, монстр стал еще безумней. Всякий раз, когда разрушалась цепь, он терял все больше рассудка, становясь еще более диким и необузданным.

Остальные цепи едва контролировали его безумное поведение. Ограниченная дальность передвижения босса была единственной вещью, спасающей игроков от подавляющей силы и способностей босса. Но скоро босс освободится.

Sublime Spirit начал ругаться, увидев такое развитие ситуации. На данном этапе этого нельзя было отрицать. Миссия была провалена, и скоро вся группа будет убита.

Злой и разочарованный, Sublime Spirit повернулся, что получше осмотреть группу нежити. Он, наконец, заметил "лидера", смешанного с заклинателями. Он был неприметным существом, однако выглядел весьма странно, постоянно безразлично поглаживая свою бороду. А затем, этот чертов Драугр улыбнулся ему, Sublime Spirit, презирая и унижая его!

И тут раздался еще один ослепительный взрыв, что ошелолил Sublime Spirit. Следом за взрывом последовал демонический рев, и Sublime Spirit увидел, как умирают члены его группы, затем по земле прошла дрожь, и умер еще один член его группы, а затем прозвучал леденящий душу вой.

Драугр продолжал улыбаться, и Sublime Spirit все никак не мог вспомнить, где уже видел эту улыбку и этого Драугра.

Трагично, что Sublime Spirit нарушил правило как реальной, так и виртуальной жизни: "не отвлекайся на бородатых Драугров, следи за своим окружением, тупица."

Дэйв видел, как Драхма превратил суровых игроков в фарш с помощью своей железной дубины.

Он в последний раз ухмыльнулся Берсерку, когда к голове Sublime Spirit подлетала железная дубина. Пройдя с головы, до пят берсерка, дубина наконец ударила о пол.

[-85 321] Мгновенное Убийство!

Дэйв изо всех сил пытался не раскрыть рот от удивления.

Из под дубины Драхмы начали вылетать огни, что некогда составляли Берсерка 120-го уровня. Теперь в комнате были только Дэйв и его нежить. Вместе с разъяренным, возможно, безумным, боссом.

Три цепи все еще сковывали конечности босса, и он все еще был в ярости.

Драхма взревел и закричал, как будто кто-то поджег его душу. Это было ужасающее зрелище, которое Дэйв никогда не забудет.

Ник над головой Драхмы был выделен зеленым цветом. Но, он явно был не в себе. Дэйву нужно убедиться, что все нормально, поэтому он приказал одному из своих гулей подойти поближе к боссу. Гуль повиновался, не поднимая шума, и приблизился к боссу. В тот момент, когда гуль ступил в агро-зону Драхмы, босс качнулся, измельчая гуля на кусочки, и отправив в полет его останки.

Дэйв сглотнул, и был благодарен себе за свою паранойю...осторожность. Даже если ник босса был зеленым, он все равно был боссом, и он был сильным, как дьявол.

Он открыл свой журнал квеста и посмотрел на "призыв о помощи", он не был отмечен как "выполненный", и не было обновленной информации.

"Окажи помощь своим родственникам, нежити...это может означать что угодно."

Если бы Дэйв сейчас подойдет к боссу, бог знает что произойдет, и что сделает с Дэйвом безумие босса.

- Драхма!

Крикнул Дэйв.

Босс на мгновение замер, затем снова ударил дубиной о пол и взревел в потолок, заставляя всю комнату дрожать.

Разрыв пяти из восьми цепей, что сковывали его, лишь еще больше разозлил Драхму, вместо того чтобы вселить в него надежду и решимость завершить начатое.

Дэйв был оскорблен. Он упорно трудился, чтобы помочь своему брату-нежити, избавиться от

цепей или, по крайней мере, начать процесс, и помешать группе гильдии убить Драхму и отправить его на респаун. Все, что он получил взамен, - это истерика.

Дэйв решил, что с него достаточно. Натянув свою решимость до ушей, он уверенно пошел к боссу, остановившись на полпути к агро-зоне босса.

- Драхма! Я служу королю Легиона нежити! Нападение на его подчиненных-это то же самое, что оскорбление короля!

Прорычал Дэйв. Дэйв блефовал, но это могло случиться по-настоящему.

- МОЙ КОРОЛЬ! ВСЕ ДЛЯ МОЕГО КОРОЛЯ!

Заревел Драхма. Он в замешательстве заморгал, и безумие в его кроваво-красных глазах отступило. Но он все еще злился.

- Я сделал все, как приказано! Никто не пришел мне на помощь! Почему?!

Отчаяние сменило гнев, и он упал на колени.

Драхма начал задыхаться от необъяснимой боли, хватаясь рукой за дыру в груди...

- Ах, прошло так много времени с тех пор, как они забрали мое сердце! Они никогда не смогут сломить мой дух. Я сошел с ума, но теперь я вижу. Ты!

Сказал огр.

- Ты служишь королю!

Это был не вопрос, а констатирование факта.

- Я знаю. А ты, Драхма, кому служишь?

Спросил Дэйв, глядя прямо в глаза огра.

- Я служу его величеству ... цепи, пожалуйста, сними их ... я силен, но только моя сила не может освободить меня от этой мерзости.

Он двинул руки к Дэйву, показывая цепи, что были обернуты вокруг его рук

- Хорошо, - сказал Дэйв.

Он приказал своим приспешникам снять цепи.

Каждый раз, когда цепь отрывалась от босса, вокруг Драхмы происходил всплеск силы. Его древняя сила была полностью высвобождена, а безумие и звериная дикость отступили, его разум снова стал ясным и острым...

Когда последняя цепь была снята, гигант встал и долго смотрел на Дэйва.

Дэйв оглянулся и осмотрел Драхму, находясь под его взглядом. Он улыбнулся, его предположение было верным.

Имя: Драхма Берсерк

500 уровень

Ранг (Рыцарь Судьбы)

Навыки (???)

ОЖ (???)

Защита (???)

Драхма был одним из самых мощных представителей подразделений в легионе короля нежити. Он находился под непосредственным командованием рыцаря бездны [Далга]

После того, как король нежити спрятался, Драхма был захвачен падшим орденом Черного черепа. Он страдал в течение многих лет, мучился и был подвергнут пыткам, прежде чем сошел с ума, когда его сердце было вырезано. Благословение короля нежити поддерживало его жизнь, но страдал он еще больше. Гнев, который он копил на протяжении многих лет, даровал ему силу.

Даже если я впаду в безумие, я заберу тебя с собой.

- Мне нужно найти моего короля ... ты, я запомню тебя, Драугр. Ты даровал мне свободу от этих цепей и этого места. Я буду вечно тебе благодарен. Я упомяну твое имя моему командиру. Вот, возьми это.

Сказал Драхма, сделав захватывающий жест. И перед Дэйвом появился драгоценный камень

Дэйв схватил и осмотрел камень, светящийся холодно-синим цветом. Его глаза расширились.

Анти-ПК (Монстр)

Призовите Драхму к себе, когда находитесь в облинии нежити.

3/3 заряда.

Привязан к Смертельный Удар

- Это небольшая моя тебе благодарность. Когда ты будешь в нехорошем положении, используй его, и я приду к тебе. Это нормально, ведь ты помог мне, когда я был в пучине отчаянья.

Скрытый квест завершен!

Призыв помощи!

Вы решили помочь Драхме, даже несмотря на шанс смерти от могущественных врагов.

+1500 очков вклада

Вы освободили слугу короля нежити от цепей, наложенных на него падшим орденом Черного черепа

Вы приобрели 500 000 Опыта

Уровень повышен

Уровень повышен

Уровень повышен

...

- Пока что это все, что я могу тебе дать. Когда вернешься в мир Нежити, поговори с любым торговцем. Я упомяну им всем твое имя, и у меня есть к тебе просьба

- Если, случайно, ты обнаружишь Местонахождение Черного черепа, или найдешь мое пропавшее сердце. Призови меня с помощью камня, даже если уже используешь его три раза. Он все равно призовет меня, если ты будешь рядом с моим сердцем.

Цепной Квест.

Драхма поручил Вам найти местоположение Ордена Черного черепа. Они – бельмо на глазу Земли, мерзкая и нечестивая фракция, которая подчинила многих слуг короля, проводя над ними мерзкие эксперименты в погоне за источником бессмертия нежити. Несмотря на то, что они тоже – нежить, Король счел их недостойными и изгнал их.

Принять / отклонить

Дэйв согласился и посмотрел на гиганта. Тот оглянулся и улынулся ему, а затем исчез.

Дэйв вздохнул. Все закончилось. Еще один день, еще один сильный член легиона.

Оглянувшись, он решил поискать добычу, бродя по окрестностям.

В самом центре области, где так долго был прикован Драхма, находился маленький светящийся металлический шар.

Ядро Подземелья (специальный предмет)

Может быть использовано для изменения подземелья

<http://tl.rulate.ru/book/14032/302975>