

Глава 277: Боевой Лич

Дэйв снова появился в Царстве Мертвых, прямо рядом с Костяным Дворцом. Теперь он мог видеть сходство столицы Мулинера королевства Ароца с городом Нежити. Перед Дэйвом появилось несколько уведомлений, Дэйв проверил уведомления о повышении уровня и понял, что он повысил уровень почти на двадцать единиц, теперь он был уровня 346. Масштабный квест наследия SS ранга дал ему невероятное количество опыта.

Все, что ему оставалось, это проверить его новый Апгрейд Класса.

[Боевой Лич]

Лич - это класс заклинателей, который использует нежить, чтобы те сражались за него, поскольку он использует заклинания для уничтожения своих врагов. Но Боевой Лич берет эту концепцию и переворачивает её с ног на голову. Сближение и индивидуальность - лучший подход этого класса, поскольку он может справиться сам в ближнем или дальнем бою.

Все ваши навыки имеют атрибут [Тьмы]. Вы наносите на 50% больше урона монстрам присоединённым к [Святым] или NPC, и получаете 50% дополнительного урона от Святого атрибута или категории.

[Магия над Мечом] (пассивный): Все ваши магические навыки получают + 20% к урону и эффективности.

[Боевой Лич] является частью класса заклинателей. Теперь вы можете использовать 12 навыков из Книг Навыков вместо ограниченных 10 для классов ближнего боя.

Дэйв проверил еще одно уведомление.

Некоторые из ваших базовых навыков были заменены в соответствии с вашим текущим классом.

Пассивная способность Апостола Смерти [Вытягивание жизни] была заменена на: [Осушение]

Навык Апостола Смерти [Смертельный Прилив] была заменена: [Солнечное Пятно]

Пассивная способность Апостола Смерти [Опасность] была заменена на [Темный жатва]

Основной навык персонажа [Выпад мечом] был заменен на [Осквернение]

Основной навык персонажа [Сотрясающий удар] был заменен на [Поднятие Нежити]

- Ха, поднятие нежити, теперь я могу делать то же, что и Дог. Аккуратно.

Дэйв осмотрел способности.

[Осушение] – Наделяет ваше оружие с [Осушением] способностью поглощения 50% от урона в Ману и ОЗ. Перезарядка навыка 30 секунд.

[Солнечное пятно] – Призывает тьму Подземного Мира в указанную область. Замедляет всех врагов на 66% в течение 5 секунд вокруг заклинателя и делает все навыки с атрибутом [Святости] бесполезными в течение всего времени. Если цель получает эффект [Страх], пока она находится внутри области [Солнечного Пятна], она получает 300% урона базового оружия заклинателя. Время перезарядки навыка 3 минуты.

[Темный жатва] (пассивный) – Прирост + 5% урона за каждую цель, которую вы убиваете. Может суммироваться до 5 раз и длиться в течение 60 секунд или до тех пор, пока не будет убита другая цель, сбрасывая таймер.

После суммирования до 5 раз заклинатель получает способность [Разгрузка души], при которой он может подорвать души, которые он собрал в области вокруг него, нанося 200% урона оружия. Перезарядка [Разгрузки души] 3 минуты.

[Осквернение] - Проклинает целевую область, замедляя врагов на 33% в течение 5 секунд. Через 5 секунд появится шипастые корни, обвивающие любую цель, стоящую на оскверненной области. Наносит 200% урона оружия и накладывает [Разрыв] в качестве дополнительных 100% урона от оружия при кровотечении в течение 5 секунд. Время перезарядки навыка 3 минуты.

[Поднятие Нежити] – Призывает умершего вернуться к Нежити. Время перезарядки навыка 1 минута.

Нежить призванная с помощью [Поднятия нежити] не считается частью Легиона Нежити, если они умрут, заклинателю придется призвать других, чтобы пополнить свои силы.

Призванная нежить должна постоянно снабжаться маной заклинателя, чтобы поддерживать их в активном состоянии.

[Именованная Нежить], которую вы призываете может быть сохранена и призвана непрерывно, даже если они падут.

Навык [Поднятие Нежити] имеет 1ый уровень. Вы можете призывать только 5 единиц нежити, которая будет служить вам.

[Финальный Фантазм] (Навык наследия) – Область в 100 метров вокруг игрока становится частью домена Бога Нежити. Призывает его присутствие на поле, где он может помочь вам в вашей борьбе против ваших врагов. Перезарядка навыка 72 часа.

- Какого хрена? Почему я получил только один навык наследия? - Дэйв был поражен.

Военачальники, имевшие наследие S класса могли использовать несколько мощных навыков наследия. Даже у Тесс и Мерси было несколько навыков наследия, в то время как у него был только один.

- Альфред! – позвал Дэйв.

ИИ Альфред был отключен, пожалуйста, обратитесь к ИИ Альберту за помощью.

- Ах, я совсем забыл об этом, Альберт!

Позвал Дэйв. Появился человек, пугающе похожий на Альфреда. Только на этом не было смокинга с воробьиным хвостом.

Он был в темных очках, а его седые волосы были собраны в мужской пучок. Вместо костюма на нем была желтая гавайская рубашка и синие шорты. Венок из цветов был надет на его шею, а в руке он держал кокосовый орех с соломинкой. Он был в шлепанцах и выглядел до смешного неуместно в Царстве Мертвых.

Альберт отхлебнул из кокоса и спросил, - Алоха! Что я могу сделать для тебя, приятель?

- Алоха?

- Да, только что вернулся из отпуска и никак не мог избавиться от этой привычки. Говори, в чем проблема?

- Ага, это всё мой квест наследия, почему у меня есть только один навык наследия? Это же наследие SS класса.

- А я то подумал, что это что-то серьезное, слушай, Смертельный Удар, ты когда-нибудь слышал поговорку "качество над количеством"? Твой навык наследия достаточно силен, чтобы противостоять нескольким навыкам наследия сразу, ты должен опробовать его как-нибудь.

- Оо, я никогда об этом не думал. Кроме того, почему, черт возьми, вы, ребята, удалили титул "Я всё это знаю"? Это много характеристик, которые просто... ПУФФФФ!

- Ха, мне нравится это выражение, «просто... Пуфф». Видишь ли, это было несправедливо по отношению ко многим из старшего поколения игроков, нам необходимо было удалить 5% бонус, чтобы сбалансировать статистику. Мы также дали игрокам возможность получить дополнительные характеристики, которые они могли пропустить во время своего игрового процесса.

- Опять этот «баланс», чувак, мне не нравится это слово.

- Мне тоже, мой брат сошел с ума, потому что пытался все уравновесить. Но я не такой, как он. Пока ты не обманываешь, ты можешь делать всё, что хочешь.

Дэйв почувствовал искренность от старика и сказал, - Спасибо за все.

- Рад быть полезным, наслаждайтесь игрой, Смертельный Удар, - Альберт исчез прямо на глазах у Дэйва.

- Ладно, думаю, мне пора всё перераспределить.

Дэйв проверил свой экран состояния. Видя, что у него было 692 неназначенных очков атрибута, он решил раскатать себя согласно своему новому классу.

Дэйв задумался на мгновение, учитывая, что его класс был ориентирован на магию и меч, он решил сбалансировать свои ИНТ и СИЛ.

Дэйв вложил 140 очков из своих неназначенных ОА(Очик Атрибутов) в Сил. Стало 750.

Он добавил еще 340 к своему ИНТ, добив его также до 750.

У него осталось 202 очка.

Он толкнул 90 ОА в МУД, чтобы увеличить свою полосу маны и 90 в ПОД, чтобы увеличить новый пассивный Подвижности [Рефлекторное Уклонение] до 5%.

Новый экран статуса Дэйва стал таким:

Название: Смертельный Удар, Уровень: 346

Класс: Боевой Лич, Раса: Нежить/Человек

Выносливость: ∞ , Мана: 34200

Здоровье: 436600, Сил: 750

Инт: 750, Муд: 500

Под: 500, Лов: 410

Физическая защита: 12001, Магическая защита: 6001

Реген ОЗ: 1%, Реген ОМ: 1%

Реген выносливости: ∞ , Престиж/Честь: 1,800

Неназначенные ОА: 22

Титулы: Приграничный Щит, Маэстро Войны, Гордость нежити.

Благодаря экипировке Дэйва он был так же силен, как и игрок 420 уровня.

- Кис Штин'брах, - раздался голос Самаэля за спиной Дэйва. Сердце Дэйвахватило удар, он был так сосредоточен на своём статусным экране, что не заметил стоящего рядом с ним упыря в серой мантии.

- Пожалуйста, не делай так больше! - сказал Дэйв.

- Да, моя вина. Скажи, что ты планируешь делать дальше? - спросил Самаэль.

- Даже не знаю. Я думал о том, чтобы взять моих ребят и убить некоторых монстров в Подземном Море.

- Отлично, ты думаешь о том, чтобы усилить себя, и это похвально. Но прежде чем ты уйдешь, Дагла попросил меня привести тебя.

- Охх, ладно.

Дэйв почуял квест, после того, как он последовал за Самаэлем.

Они вдвоем поднялись в Костяной Дворец и вошли в тронный зал.

Дэйв почувствовал некоторое беспокойство, когда увидел Короля, сидящего на троне. Его глаза были по-прежнему не признавали Дэйва. Дагла был рядом с Королем. Они разговаривали и остановились, когда вошел Самаэль.

- Самаэль, зачем приводить к нам эту младшую нежить?

- Ваше Величество, я попросила его о присутствии, - сказала Дагла и подошёл к Дэйву.

- С какой целью? - спросил Король.

- Ваше Величество, я все еще помню доброту этого человека, он спас нас от Лимбо и должен быть вознагражден, - сказала Дагла.

Когда он встал рядом с Дэйвом, Дагла радостно сказал, - Теперь у тебя новая аура Лича! Кис Штин'брах, ты стал сильнее!

Дэйв улыбнулся и сказал, - Спасибо, Дагла, я надеюсь однажды стать таким же сильным, как ты.

- Не ограничивай себя такими низкими целями, ты можешь стать намного сильнее, чем я когда-либо был. Я чувствую в тебе силу божества. Твоя сила может быть безграничной! Вот это должно помочь тебе в твоём путешествии.

Дагла протянула Дэйву ожерелье с фиолетовым камнем.

В тот момент, когда Дэйв осмотрел его, его челюсть испуганно упала на пол.

Ожерелья Несказанной Судьбы

Связано с: Кис Штин'брахом / Смертельным Ударом

Уровень: Небесный

Атрибуты: + 200 Инт, + 200 Муд

[Измененная судьба] - Использование этого навыка имеет 50% шанс на активацию любого эффекта: Удвоение или Трюкач.

Удвоение: Один атрибут по вашему выбору будет удвоен на 30 секунд.

Трюкач: Все очки атрибутов, которые у вас есть, будут впитаны в один атрибут по вашему выбору (исключение Выносливость/ Мана и ОЗ)

-«Предмет Небесного уровня, я впервые вижу нечто подобного ранга. И что за нахрен имбалансные навыки!»- Дэйв с трудом подавил желание обнять архи-лича Даглу.

- Надеюсь, тебе понравилось, юный лич.

- Спасибо, Большое спасибо, Дагла.

- Ха! Да не за что, - сказал Дагла, похлопав Дэйва по плечу, - Мой учитель дал мне это перед тем, как исчезнуть, и теперь я думаю, что ты можешь использовать это на благо Легиона.

- Не волнуйся, Дагла, я использую его правильно.

Дэйв надел ожерелье. Фиолетовый кристалл на мгновение засиял ярким светом, а затем свечение вернулось к пурпурному оттенку вокруг круглого камня.

- Отец, когда мы собираемся напасть на церковь? - Элеонора вышла из боковой двери тронного зала.

Дэйв был удивлен на мгновение, он не ожидал увидеть Элеонору здесь. Должно быть, Бог Нежити переместил ее сюда.

- Не сейчас, дочь моя. У нас еще много дел, но не волнуйся. Мы отомстим за ваши страдания этими самыми руками.

Элеонора повернулась и увидела Дэйва.

- Кис Штин'брах, рада снова тебя видеть.

- Ты знаешь этого драугра? Дочь?

- Эмм? Отец, ты посылал его, чтобы сопровождать и защищать меня. Он спасал меня много раз. Разве ты не помнишь?

Король Нежити покачал головой.

- Все в порядке, Элеонора, я рад, что у тебя все хорошо, - сказал Дэйв.

- Ваше Величество, я просил о присутствии сего дитя по другой причине, - сказал Дагла.

- Говори, - сказал Король.

- Сие дитё принесёт нам информацию о ритуалах, происходящих в склепе фараона. Чтобы завершить завоевание Подземного Мира, мы должны захватить эту область под наш контроль.

- Мы еще не отвоевали Красную Крепость у демонов, контролирующих ее, мы не можем выделить отряды для нового завоевания.

- Ваше Величество, - сказал Самаэль, - Вам не нужно посылать никаких отрядов. Я знаю этого парня, он захватил Пограничные районы Нежити и помог завоевать Красную Крепость. Я верю, что он сможет управиться со склепом фараонов в одиночку.

Брови Дэйва поползли вверх, -«Братан, в первой зоне мне помогал Драхма, а во второй зоне это была в основном армия Даглы, которая захватила её. Черт, ты ждешь от меня слишком многого, чувак!»-

- Тогда да будет так, чтобы завоевать наше доверие, преуспей в завоевании Склепа Фараона, - сказал Король Нежити, махнув рукой.

-«Воооот дерьмо, и мы снова возвращаемся туда же. Еще одна миссия невыполнима. Черт, я надеюсь, что Ребята в отличной форме. Это будет чертовски трудно»-

- Ваше Величество, и последнее, - сказал Дагла и протянул руку к Дэйву.

Дэйв склонил голову набок, он не знал, чего хочет от него Дагла.

- Дай мне яйцо, ему нужно больше энергии, чтобы вылупиться.

Дэйв на мгновение заколебался, но поверил Дагле и отдал ему яйцо черного дракона.

- Ваше Величество, вы обещали напитать это яйцо магией сердца смерти.

- Хотя Мы ничего не помним, Мы верим в тебя, друг. Если Мы обещали, Нам нужно будет проследить за этим, - Король Нежити махнул рукой, и яйцо исчезло из рук Даглы.

- Я позову тебя, когда яйцо вылупится, Кис Штин'брах, - сказала Дагла.

- Спасибо тебе.

- Хорошо, ступай, а я снова возглавлю свою армию, чтобы отвоевать Красную Крепость. Ты должен преуспеть в своей миссии, Кис Штин'брах, - сказала Дагла.

Сложность квеста: А

Минимальные необходимые условия: звание Рыцаря Смерти. Уровень 350.

Рекомендуемый уровень: 450

Вам было поручено захватить третью зону Подземного Царства Гробницу Фараона.

У вас есть 7(игровых) дней, чтобы добиться успеха в вашей миссии.

Дэйв откланялся всем и отстранился, погружившись в свои мысли, -«Черт, мне все еще нужно еще четыре уровня, чтобы иметь минимум для квеста.

Пора забрать Ребят, и сначала заработать немного опыта, а потом уже идти в Гробницу»-

Конец книги 2 (Падение и Возрождение Легиона Нежити)

<http://tl.rulate.ru/book/14032/599910>