

"50 тысяч дерева, 30 тысяч камня? Боже, это тонна!"

"И что, черт возьми, такое железные слитки? Я никогда их раньше даже не видела, а теперь ты хочешь их 10 тысяч просто так?"

Похоже, что достижение замка 9-го уровня означает, что он исчерпан, а следующее обновление превращает его в город. Уже по названию можно сказать, что город должен быть намного больше замка, и это определенно добавляет больше возможностей.

Для Алекса, которая всегда играет онлайн, железные слитки довольно просты. Она не настолько наивна, чтобы думать, что вам нужно убивать монстров высокого уровня, чтобы получить их, хотя, бьюсь об заклад, есть несколько новичков, которые могли бы так подумать.

Очевидно, что игра хочет, чтобы Лорд отправился на рудник, нашел немного железной руды и выплавил эти железные слитки в печи, точно так же, как в играх, в которые раньше играла Алекс.

"Это просто готовит нас к трудным временам, не так ли? Замок окружен болотами и заснеженными горами. Где я должен найти железную руду, а?"

Алекс считает, что она должна быть одной из первых, кто доведет его замок до верхнего уровня.

Что касается железных слитков, всегда есть способ обойти препятствия. Алекс считает, что решений всегда больше, чем проблем.

"Давайте посмотрим, насколько повезло этой королеве сегодня, хе-хе!"

Алекс требует свою награду: чертеж особой структуры.

[Поздравляем, Лорд, с получением особого плана

структуры: Алтарь Черной Воды.]

[план особой структуры: Алтарь Черной воды.]

[Уровень строительства: уровень Монарха.]

[Особенность 1: Создает вечное озеро черной воды в центре алтаря. Души и тела живых существ, брошенных на алтарь, будут постепенно подвергаться коррозии, в то время как трупы будут превращаться в нежить под командованием Господа (неэффективны против существ уровня Монарха и более высоких существ).]

[Особенность 2: Образует барьер вокруг алтаря, позволяющий войти, но не позволяющий

выйти (неэффективен против нежити, существ уровня Монарха и более высоких существ).]

[Особенность 3: Нежить, искупавшаяся в черной воде, будет усилена с очень низкой вероятностью вызвать трансформацию уровня жизни (неэффективна против существ уровня Монарха и выше, а также других существ).]

[Строительные материалы: 10 тысяч дерева, 5 тысяч камня, 100 магических кристаллов, 1 Осколок Сущности.]

"Вау, еще одно здание с функциями поддержки. Теперь мне не нужно использовать магию призыва нежити для каждого трупа в отдельности!"

Алтарь Черной Воды, как и Костяной Трон, является особым сооружением уровня Монарха, но для него требуется гораздо меньше материалов, чем для Костяного Трона.

Алекс решает построить Алтарь Черной Воды прямо сейчас. В противном случае, с появлением новых специальных сооружений, ее нерешительность может просто сказаться. Честно говоря, главная проблема в том, что обновление до города требует слишком много ресурсов, а Алекс просто слишком разорена.

"Постройте алтарь Черной воды".

По команде Алекса посреди внутреннего двора замка из земли поднимаются четыре массивных каменных столба, на каждом из которых выгравированы символы всех рас нежити. Колонны грифельно-серого цвета, увенчаны большими черепами, их пустые глазницы горят бледно-голубым пламенем.

Колонны окружают центр алтаря, где медленно появляется квадратный алтарь, отмеченный странными символами, которые Алекс не может расшифровать. Вскоре слой черной воды просачивается над алтарем, полностью покрывая его. Черная вода кажется мелкой, но непостижимо глубокой, она останавливается по краям четырех колонн, не стекая дальше.

Четыре черепа отбрасывают бледно-голубой защитный щит, окружающий весь алтарь.

Алтарь не маленький, размером примерно с половину футбольного поля. К счастью, замок Алекса был заранее модернизирован; в противном случае во внутреннем дворе, возможно, не поместился бы Алтарь чёрной воды.

Алекс открывает свою личную панель управления.

[Лорд: Алекс]

[Сила: обычный уровень 6 (может быть увеличен за счет личных убийств и убийств солдат)]

[Уровень территории: начальный замок 9 уровня]

[Войска: раса нежити]

[Снаряжение: Коса Мрачного жнеца]

[Очков здоровья: 160]

[Очков маны: 40]

[Сила: 15]

[Выносливость: 14]

[Ловкость: 15]

"Отлично, мои характеристики едва дотягивают до уровня Скелета-воина 4 уровня".

Хотя на панели управления видно, что атрибуты Алекс не особенно сильны, стоит отметить, что когда она владеет своим оружием, ее атрибуты удваиваются. На 6 уровне атрибуты Алекс почти совпадают с атрибутами Артура на 3 уровне.

Упс, на самом деле этим не стоит хвастаться.

Ее удвоенные атрибуты lv6 почти равны базе Артура на lv3...

Это немного облом.

Алекс не могла дождаться, чтобы испытать эффекты Алтаря Черной Воды. Она немедленно приказала Солдату-скелету из-за пределов замка принести мертвого кролика и живого кабана.

Алекс приказал Солдату-Скелету бросить труп кролика в Алтарь Черной воды. В тот момент, когда труп коснулся черной воды, вырвалось массивное облако черного дыма со вспышками бирюзовых магических рун. Из тела кролика появился Скелет солдата, его кости потемнели, заметно отличаясь от Скелета Солдата, стоящего рядом с алтарем.

Алекс отчетливо помнил, как проверял уровень трупа кролика перед тем, как его бросили в алтарь; это определенно был уровень 1. Солдат-скелет рядом с алтарем также был 1-го уровня, так почему тот, кого призвал Алтарь Черной Воды, выглядел так, словно его окунули в тесто?

Может ли это быть эффектом усиления Алтаря Черной воды?

Алекс проверил характеристики этого покрытого тестом солдата-скелета и обнаружил, что его атрибуты не сильно изменились по сравнению с обычным солдатом-скелетом, всего лишь небольшое увеличение на одно очко каждого атрибута. Казалось, что улучшение Алтаря Черной воды было скромным улучшением базовых атрибутов войск нежити.

Отложив это пока в сторону, Алекс бросилась к алтарю, чтобы проверить, на месте ли все еще труп кролика. Это было важно для ее планов. Если Алтарь Черной Воды поглотил труп, ей, возможно, придется прекратить использовать его и придерживаться призыва вручную.

"Тело все еще здесь, мило!"

Обрадованный удобством системы, Алекс приказал другому солдату-скелету бросить живого кабана в Алтарь Черной Воды.

Кабан был грубо брошен на алтарь Солдатом-Скелетом, стоявшим рядом с ним. Как только кабан попал в черную воду, он начал дико сопротивляться, его тело под действием воды превратилось в черный дым. Как раз в тот момент, когда кабан собирался покинуть пределы алтаря, бледно-голубой энергетический щит преградил ему путь.

Среди своих криков кабан превратился в грудку костей, его тело полностью проржавело. Затем загорелись магические руны, и кости кабана превратились в еще один покрытый тестом Скелет Солдата, идентичный предыдущему.

Алекс выяснил схему: трупы, брошенные в Алтарь Черной воды, сохраняют свою форму и призывают нежить, в то время как плоть живых существ будет разъедена, ничего не оставив после себя.

Бросать живых существ на алтарь в будущем казалось слишком жестоким.

Затем Алекс приказала воину-скелету войти в алтарь. Реакция нежити, входящей в алтарь, полностью отличалась от реакции других существ.

Она наблюдала, как окружающая черная вода, казалось, трансформировалась в сгустки энергии, которые устремились к скелету Солдата-Скелета, успешно покрывая его той же субстанцией, похожей на тесто.

Проверив статистику, Алекс подтвердил, что каждый атрибут действительно увеличился на одно очко, сравнившись с двумя ранее вызванными солдатами-скелетами.

Любопытствуя, Алекс начала свои эксперименты с различными типами нежити: воинами-скелетами, призраками, Фантомами, зомби, Воинами Смерти и рыцарями смерти, каждый из которых входил в Алтарь Черной Воды для тестирования.

У призраков и зомби, как и у солдат-скелетов, каждый атрибут был увеличен на одно очко.

Воины-скелеты, Фантомы, Воины Смерти и рыцари смерти, являющиеся войсками продвинутого или второго уровня, получили увеличение на два пункта каждого атрибута.

Что касается продвинутого класса рыцаря смерти, победителя смерти, то он увеличился на три пункта.

Это было сродни постоянному увеличению атрибутов на половину уровня. Что касается изменений внешнего вида, скелеты выглядели так, как будто их окунули в тесто, их кости потемнели.

Призраки и Фантомы стали более эфирными, излучая призрачную атмосферу. Зомби и Воины Смерти начали испускать слабый черный туман - был ли это запах разложения или что-то еще, Алекс не был уверен.

У рыцарей смерти и покорителей смерти проклятое пламя горело более интенсивно, возможно, это наименее заметное изменение.

"Подождите, у Алтаря Черной воды есть подсказки? Как я могла пропустить это раньше?"

Алекс открыла панель управления особой структурой Алтаря Черной Воды и, к своему удивлению, обнаружила подсказки, указывающие на улучшения атрибутов войск.

[Раса скелетов: укрепление костей — увеличивает общую силу скелета, повышая возможности атаки и защиты.]

[Раса Призраков: усиление разума — усиливает ментальную силу, позволяя группе призраков резонировать при одновременной атаке.]

[Раса зомби: укрепление тела — атаки зомби содержат трупный яд, который может замедлять передвижения врага, а действие яда может накапливаться.]

[Раса рыцарей смерти: усиление душ - увеличивает смертоносность проклятий и силу ментальной атаки рыцарей смерти, давая возможность запугать более слабых врагов, чтобы они добровольно отдали свои души.]

"Ого, это не просто повышение базовых атрибутов; они также добавили пассивные навыки, адаптированные для каждого отряда!" Алекс воскликнула, впечатленный возможностями Алтаря Черной Воды.

Действительно структура уровня Монарха, она была невероятно мощной. Теперь армия нежити Алекса могла не только превосходить по численности, но и соответствовать качеству других войск.

Солдаты-скелеты больше не были просто пушечным мясом; теперь они, по крайней мере, немного сильнее! Далее Алекс планировала усиливать всю свою армию нежити партиями, стремясь увеличить свою собственную силу.

В мире, где миллиарды людей спустились на континент Эльдора, бесконечные войны были неизбежны. Сила - это все, и только могущественные могли участвовать в Королевской битве всех рас. Слабые даже не заслуживали выживания!

Более того, до окончания семидневного периода защиты для новых игроков Алексу необходимо было построить Костяной Трон. Учитывая, насколько мощным был Алтарь Черной Воды, она могла только представить, насколько грозным будет Костяной Трон, требующий еще большего количества материалов.

"Это всего лишь второй день; никакой спешки. Я уже опережаю большинство людей и определенно не стану пушечным мясом через семь дней", - успокоила себя Алекс, мысленно готовясь к предстоящим испытаниям.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/114203/4448137>