

Первое, что Дэйв увидел, как только вошел в подземелье - группу крыс, которые тянулись к нему, пытаясь убить его и его группу. Однако, к сожалению для крыс, они были уничтожены одним ударом.

Количество подчиненных под командованием Дэйва было слишком большим для подземелья, в которое обычно входило трое людей. Из-за нынешней природы Дейва как нежити, он был освобожден от ограничения на размер группы. Главным образом потому, что он не был в группе, но командовал подразделением судя иерархии армии нежити.

Крысы были только на 10-15уровне, и выдерживали лишь один удар как от Дэйва, так и от его последователей.

Одному из ваших подчиненных удалось поднять уровень

+15 Очков вклада.

Кажется, что нынешняя группа Дейва довольно хорошо поднимала уровни. Поэтому Дэйв решил и дальше исследовать подземелье

Это была пещера с длинным коридором, вход в пещеру был освещен факелами, а на стенах светился блестящий мох, делающий видимым интерьер пещеры. Природа нежити Дэйва даже добавила ясности его зрению, и он смог видеть ясно, как будто он был за пределами пещеры. Как только они прошли еще несколько метров, небольшая группа крыс столкнулась с ними. Они были немного больше, чем первые, но они были не такими сильными.

Через несколько минут крысы были уничтожены. «Это довольно скучно, но кажется, что люди наслаждаются повышением опыта в этом безопасном подземелье». - Сказал Дэйв, размышляя о природе подземелья.

Дэйв не стал драться. Он пытался приучить себя к командованию своими подчиненными. Как только он вырастет в ранге, он будет вынужден контролировать больше единиц, и лучше, если он адаптируется к этому прямо сейчас. Кроме того.

Уровень повышен.

Текущий прогресс Дейва был довольно быстрым. Действительно, на ранних этапах гораздо легче повышать уровень. Другим может показаться это скучным, но Дэйв, с другой стороны, использовал свое подразделение нежити, чтобы получить халявный опыт. И в то же время его подчиненные повышали уровень, давая ему больше очков вклада.

После долгой прогулки Дэйв уткнулся в перекресток.

С левой стороны был знак тележки. У другой стороны был красный знак черепа.

Это старая шахта, которая сейчас была полностью истощена. Ресурсы игры ведут себя также, как и в реальности. Их огромное количество, но скорость добычи ресурсов очень велика. И, например, как только шахта с железом будет истощена, потребуется 30-дневное игровое время, чтобы железо могло восстановиться.

Дэйв пошел налево, сейчас был период затишья, поэтому там шахтеров не было. Однако в другой стороне перекрестка раздались звуки столкновения мечей.

Дэйв остановился и медленно приблизился к входу справа.

Вы изучили умение

Воровство (Уровень Макс.)

Приглушает звук ваших шагов на 50%

Цена: 10 выносливости / сек.

Чем больше снаряжения у игрока, тем меньше процент приглушения.

«О, халявный навык ... отлично!», - сказал Дэйв, вспомнив, что есть некоторые навыки, которые можно выучить, выполнив несколько вещей. Дэйв решил прошерстить все форумы, в попытках выяснить о всех бесплатных навыках, которые можно получить в игре, как только закончит эту маленькую задачу.

Дэйв отправил своего последнего Гуля ко входу в подземелье и рядом с ним расположил трех скелетов-магов. Таким образом, если кто-либо из игроков решит покинуть подземелье - ему придется сразиться с его нежитью.

Затем, он взял оставшихся трех лучников и одного скелета с собой.

Войдя во вход справа, он приказал обычному скелету идти первым.

Внутри была группа игроков. И удивительно, это была та самая группа, которую впервые встретил Дэйв.

Это заинтересовало Дэйв, и он осмотрел их.

Human Fortress [Человек-крепость]

Танк

Уровень 20

Perfect Shot [Идеальный выстрел].

лучник

уровень 19

Pussy Flanker [П.П: защитник женского полового органа =)]

священник

Уровень 16

Когда Дэйв прочитал имя последнего парня, он усмехнулся. Некоторые люди придумывают себе странные никнеймы, и его ник, «Смертельный удар», был не лучше.

«Эй, не подпускайте ко мне летучих мышей!», - крикнул священник по имени [Pussy Flanker].

«Эй, это случилось только однажды! Перестань плакать!», - сказал [Human Fortress], откидывая от него двух гигантских летучих мышей, в то время как Perfect Shot стрелял из лука, словно стреляет из пулемета.

«Этот чертов странный скелет испортил нам всю игру. Хорошо, что несколько супер гильдий объединились и ищут его ... нет необходимости беспокоиться о нем. не похоже, что он появится здесь», - сказал [Perfect Shot], продолжая стрелять

Дэйв нахмурился, его выследили? Проклятые разработчики наверняка не стали прикрывать его, сделав из него мишень для каждого.

Хотя никто не знает его имени, многие скоро начнут обращать внимание на странное поведение Нежити. Если это будет продолжаться, Дэйв рано или поздно будет убит. Поэтому, ему срочно нужно ускорить прогресс в квесте наследования.

По крайней мере, Дэйву нужно было закончить квест наследования. Что касается Легиона Нежити, если он не сможет претендовать на трон, это будет большая неудача, но он не станет сильно огорчаться.

В тот момент, когда он обретет наследство бога смерти, несколько супергильдий будут соперничать за него и наверняка попытаются нанять его себе. Тогда будущее Дэйва будет хорошим. Но если он будет претендовать на трон Короля Нежити, ему придется пойти против всего мира. Конечно же, если он сможет получить трон короля нежити.

Дэйв много думал об этом. Чтобы убить короля нежити, нужна огромная армия. Главным образом из-за того, что он босс, по крайней мере, так думал Дэйв. Если это был действительно босс, а рыцари бездны были по крайней мере 600-го уровня. Тогда уровень короля нежити будет между 700-800 уровнем. И это то, с чем Дэйв не мог справиться в одиночку. Единственное, что приходило ему на ум, что ему нужно будет, по крайней мере, достичь 900 уровня, чтобы иметь возможность убить босса соло! Это, конечно, если он когда-нибудь достигнет этого уровня, ни разу не умерев!

Это, вероятно, невозможно. Так что он на самом деле не чувствовал необходимости спешить, по крайней мере, на данный момент, в этом вопросе нужно приложить еще множество усилий, прежде чем пытаться убить босса. Тем не менее, ему все равно нужно поторопиться и завершить квест наследования. Затем, Дэйв показал свое лицо. Группе только что удалось победить двух кровавых летучих мышей.

Лицо [Human Fortress] тотчас побледнело.

«Ты, черт возьми, накаркал! ОН ЗДЕСЬ!», - крикнул [Human Fortress]. Группа повернулась, увидев ухмыляющуюся бородатую нежить. Его бледная кожа и его нечестивая внешность делали его похожим на Драугра, из древней скандинавской мифологии.

Дэйв бросился вперед и ударил мечом [Human Fortress]

[-450]

«Черт возьми! Его удары все такие же тяжелые! Я даже сменил снаряжение, но он все равно наносит огромный урон », - крикнул [Human Fortress].

«Используй свой проклятый навык уменьшения урона!», - сказал [Perfect Shot], пытаясь отбросить монстра от танка, [Human Fortress] все еще не отошел от боя против двух кровавых летучих мышей, и не успел полностью исцелиться. Если танк погибнет, они последуют за ним.

«Он на откате!», - крикнул [Human Fortress], пытаясь нанести удар по Дэйву

[-0]

«Черт возьми!», - Крикнул [Human Fortress]! Все так же, как и раньше! Он не мог нанести проклятому Драугру ни единицы урона!

В тот момент, когда священник попытался исцелить танка, его прервали лучники, следовавшие за Дейвом. И последний единственный скелет бросился вперед, чтобы помешать [Perfect Shot], дабы сбить его прицельную стрельбу. Само положение скелета всегда заставляло [Perfect Shot] двигаться в сторону, и пытаться прицелиться.

Охотнику всегда нужно зафиксировать цель. Как только что-то или кто-то блокирует путь, лучник теряет эффект прицела и должен будет снова прицелиться. Теперь единственная задача скелета заключалась в сбитии прицела лучника, и, каждый раз, когда лучник двигался и пытался атаковать, скелет двигался с ним в унисон.

«Черт!», - закричал [Perfect Shot], когда он увидел, что ОЖ [Human Fortress] медленно иссякают

Вы убили игрока

+10 очков вклада

Первым пал танк.

Священник не смог помочь, так как его атаквали без остановок.

Лучник решил сбежать, он не хотел здесь умирать, в этом бою он только повредит свое снаряжение, поэтому он решил спастись и бежать.

Дэйв не стал беспокоиться о том, что лучник решил сбежать, и использовал {паническое бегство}, дабы сократить разрыв между ним и священником.

Священник начал атаковать Дэйва шквалом заклинаний. Нежить имеет огромную слабость к элементу света. И у священников было естественное против нежити.

[-180]

Похоже, что в этой группе священник мог нанести Дэйву самый высокий урон.

Он был единственным, кто мог заставить Дейва проявить осторожность. Действительно, единственный священник - ничто, но если их много - нежить придется не сладко.

Затем Дэйв ударил неподвижного священника, который не мог двигаться, произнося заклинания.

Священник был ошеломлен

[-1200]

Вы убили игрока

+10 очков вклада

Дэйв совсем забыл, что паническое бегство наносит двойной урон от оружия. Что касается священника, он уже сильно пострадал от скелетов-лучников, и сейчас Дэйв добил его.

Ваш подчиненный убил игрока

+5 очков вклада

Дэйв ухмыльнулся, поняв, что [Perfect Shot], должно быть, умер до группы нежити, которая стояла на страже у входа.

Бедный [Perfect Shot], должно быть, был ошеломлен, когда встретился с группой скелетов-магов и гулем у входа в подземелье.

Затем Дейв приказал своей группе перегруппироваться и восстановить потерянные ОЖ.

Сейчас у Дэйва был только один гуль, один скелет-воин, три скелета-лучника и три скелета-мага. В общей сложности 8 подчиненных, поскольку он уже потерял двух в бою против золотых пантер.

Этот последний Гуль был первым подчиненным Дэйва, что поднял уровень. Вслед за ним свой уровень поднял один из магов.

Затем, Дэйв решил идти в глубь подземелья, в попытке добраться до его конца. Вероятно, в подземелье может быть больше игроков, и это будет означать больше очков вклада для Дэйва.

<http://tl.rulate.ru/book/14032/289732>