

Лия много думала за последние шесть дней.

Игроки казались ненадежными, но это было только потому, что они позволяли себе быть беззаботными. Когда они были серьёзны, они могли стать силой, с которой даже юная принцесса была вынуждена уступить.

Всего за шесть дней игроки почти полностью исследовали подземную канализацию, достигнув пределов, которые прошлые лорды Ланкастера хотели достичь за последние сто лет, и очистив всю подземную канализацию!

Они уничтожили болотных рыб, которые прятались в канализационных трубах, чтобы устроить засаду на мирных жителей, крысиные орды, которые вызывали огромные потери в пище и вызывают эпидемии, шламы, которые охотятся на бродяг, крабы черепа, которые охотились на домашних животных, и даже городские стражи, которые превратились в зомби после смерти в этих канализационных трубах...

Даже Аллигатор-Берсерк, которому не было равных в этих канализационных трубах, был уничтожен игроками после обнаружения его укрытия

Для справки, это были все существа, которые заставили канализацию стать опасной.

Прошлые Лорды Ланкастера пытались сделать новые наброски и чертежи канализации, но именно из-за этих существ планы не могли быть выполнены.

Конечно, игроки умирали много раз, когда сражались с этими врагами, в конце концов, было трудно реагировать за короткое время, когда появлялся неизвестный враг.

Лия даже не могла вспомнить, сколько игроков ожило вокруг неё, но они не только не были напуганы или подавлены, они всегда поддерживали свой боевой дух и продолжали побеждать врагов!

В конце концов, в отличие от других церквей, эти игроки не были обязаны бороться по доктринам церкви. Они наслаждались самой перспективой исследования и борьбы от всего сердца, и поэтому продолжали совершенствоваться и становиться сильнее.

Каждая смерть была прелюдией к следующей победе, и каждая победа становилась основанием, которое делало их сильнее.

Кроме того, было древо навыков, которое позволяло легко и быстро овладеть навыком в конкретной области боя, поэтому было легко понять, почему игроки были настолько активны в борьбе с врагами.

В конце концов, что может быть более полезным, чем наблюдение за собственным ростом?

Юная принцесса была откровенно немного ревнива.

Пока она жила здесь, она была слишком слаба, чтобы покинуть свое убежище, и теперь, если она не была связана обязанностями NPC события, сможет ли она исследовать неизвестное и сражаться с сильными врагами, чтобы сделать себя еще сильнее?

- Мы нашли комнату босса! Враг настолько силен, что даже танки были убиты одним ударом!

Внезапно кто-то оживился с точки пробуждения и закричал, прервав её размышления.

Услышав это, игроки, которые всё ещё отдыхали в точке пробуждения, немедленно окружили человека, который кричал и спрашивал о деталях, начиная обсуждать между собой.

И так вместе со всё большим количеством игроков, которые оживали в точке возрождения, информация о боссе увеличивалась, и они начали формировать план, чтобы победить босса.

- Кроме главного босса и минибосса, есть ещё двенадцать элитных лакеев. Мы должны сначала принять и убить лакеев, иначе даже игроки, которые сосредоточены на обороне, будут немедленно убиты.

- Главный босс скаставал на минибосса усиление, поэтому битва стала чрезвычайно тяжёлой, как будто мы боремся с двумя главными боссами...мы должны отправить одну команду и отвлечь главного босса, чтобы мы могли победить минибосса, прежде чем главный босс успеет вмешаться!

- По нашим наблюдениям, эти навыки есть у лакеев...

Лия уже не в первый раз сталкивалась с подобной ситуацией. Когда они встретились с Аллигатором-Берсерком, который был единственным врагом, которого они не могли раньше победить.

Несмотря на то, что не были прописаны правила, и не было никаких конкретных ролей, которые каждый игрок выполнял, они всегда смогут собрать полезную информацию о своих врагах из их смерти и работать вместе, чтобы суммировать способы победить врага.

- На данный момент, это наш план так что удачи всем! Давайте прихлопним босса и повысим уровень!

Эдвард, который действовал как командир, поднял свой посох и начал.

- Погнали ... !

Игроки воскликнули в ответ, поднимая оружие в радостном крике.

.....

Старшие верующие в Гнилых костях чувствовали разочарование.

Как главная сила Церкви Гнилых костей, было очевидно, что они сражались против врагов из других церквей. Не будет преувеличением сказать, что они были опытными воинами.

Но это был первый раз, когда они чувствовали такое разочарование.

Враги были совсем не сильны, и их число было лишь немногим больше, чем их собственное, но казалось невозможным убить их всех. Каждый раз, когда они побеждали группу врагов, на их место почти сразу же приходили новые... даже враги, которые приходили на их место, были точно такими же людьми!

Если бы они не подтвердили, что враги были живыми существами, использующими свою энергию Гнилых костей, они бы поверили, что враги были големами...

Если бы дело было только в том, что враги были бесконечными, они не чувствовали бы себя особенно расстроенными, в конце концов, у них были тела, как у ревенентов, после того, как они были благословлены энергией Гнилых костей, давая им бесконечную выносливость.

Но после того, как они умерли в первые несколько раз, они, казалось, узнали, как они двигались и атаковали, и начали двигаться и легко уклоняться от них, и поэтому было трудно нанести им достаточный урон, позволяя врагу всё больше одерживать.

Больше всего их беспокоил тот факт, что эти, казалось бы, слабые враги обладали сильным чувством интуиции.

Получив энергию Гнилых костей, Старшие верующие стали выглядеть как скелеты, на которые натянули кожу — даже если бы они пострадали, они не истекали бы кровью, поэтому было трудно сказать, кто из них был кем из внешнего вида.

Поэтому в прошлых битвах они всегда переключались между собой, когда сражались с врагами, обменивая того, кто был наиболее ранен, на того, кто был в лучшем состоянии, чтобы дать своим врагам впечатление, что верующих их церкви было трудно убить, и член, который был ранен, мог быстро отступить и исцелиться, используя свою энергию Гнилых костей. Это была тактика, которую часто использовали, потому что она работала как заклинание.

Но по какой-то причине эта стратегия не работала на этих странных людях вообще. Даже если они укрادкой менялись местами в бою, враг сразу же замечал это и кричал.

- Моб убегает, хватайте его!

Кроме того, были враги, которые носили красно-золотую полную броню и их хрен было пробить, а ещё они поднимали свой средний палец и кричали на них всякое непотребство.

И каждый раз, когда это происходило, верующие чувствовали, что враг был настолько отвратителен, что они хотели вырвать свои кишки и задушить их, чтобы заставить замолчать...

И так из-за влияния этих мыслей, их движения стали медленными и вялыми, и они не смогли бежать достаточно быстро, в результате чего их окружали и убивали.

- Кто вы такие?...

Слабо спросил последний старший верующий, падая и глядя пустыми глазницами на врага.

- Мы то? Мы просто игроки, которые выполняем новое событие.

Молодой человек улыбнулся и проигнорировал умирающего верующего, крикнув своим союзникам.

- Хорошо, те, кто хочет оправиться обратно к принцессе Лии и запастись усилениями, не экономьте на своих ОМ! Мы будем драться с главным боссом!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/36479/901200>