

Когда армии встретились, началась жестокая битва. Для скелетов. Они не могли навредить авангарду каменных многоножек, и только замедляли их давлением веса около сотни костяных тел. Напирало все больше и больше скелетов, и многоножкам было трудно сдерживать позиции. Они не были ранены, но их способности нанесения урона не было достаточно для поддержания наступательного натиска.

Обе стороны знали, что бой продолжится без явного преимущества одной из сторон, если ничего не поменяется, но тем, кто начал действовать первым был капитан, так как Пэну нужно было только держать скелетов подальше от своей комнаты и своего сердца.

Передний ряд скелетов помещал концы своих клинков на землю, вклинивая их под многоножек, когда они атаковали. Они использовали оружие, как рычаг, чтобы поднять переднюю часть многоножек над землей, открывая для атаки их слабо защищенное брюхо.

Их атаки не были намного эффективней, так как Пэн серьезно позаботился об их защите, но несколько пронзающих атак прошло по суставам в панцире. Удары наносили урон, но не убивали многоножек, и они оставались боеспособными. На время.

Они были серьезно ослаблены шоком, и стало легче двигаться. Никогда ранее не испытывавшие боли, сильно бронированные многоножки оказались на спине, и, прорвав их ряды, скелетам было легко атаковать их слабые точки. Те трое быстро умерли после этого, и Пэн приказал остальным оказать поддержку и сомкнуть ряды пока армия была увлечена убийством тех перевернутых троих. Многоножки до сих пор могли сдерживать коридор, но даже если они и стерпят еще одну потерю, то с двумя сдерживать проход станет невозможно.

Муравьи, которые до этого были бесполезны, поползли из-за спин многоножек и по стенам. Они ползли пока не достигали середины формации скелетов, а затем прыгивали и атаковали. По отдельности они не были угрозой, но их челюсти могли прогрызть камень. Кости были менее прочными. Муравьи атаковали скелетов в их слабые места. Костяные ноги и руки отгрызались легко. Умерло много муравьев, но к тому моменту муравьев рабочих было тысячи, и воинов свыше десятка.

Скелеты бросали свои оружия или падали, когда разрушались кости. Разлом в формации снял давление с многоножек, и они смогли сопротивляться скелетам, теперь также тем, кто пытался поднять их над землей. Муравьи убили очень мало скелетов, но путаница покалеченных скелетов преградила проход задним рядам миньонов. Муравьи воины быстро кончали с теми, до которых достал разрушительный перекус черепа.

Когда скелеты разделились на две группы поменьше, задние ряды группы, атаковавшей многоножек, получали урон спереди и сзади. Они быстро пали, и многоножки обрушились вперед на защиту муравьев, которых начали убивать уже осторожные скелеты задней части армии. Почти сто двадцать скелетов было убито, но все еще оставалась другая сотня, и теперь они знали об опасности муравьев. Не говоря об Ужасном Скелете.

Следующая схватка проходила медленно, ни одна сторона не могла нанести серьезный удар другой. Ранения многоножек понемногу накапливались, но уменьшенное количество скелетов больше не имело достаточно силы, чтобы поднять многоножек. Многоножки едва-едва одерживали верх.

Скелеты неожиданно отступили в более широкую комнату, так как капитан осознал, что у них нет шансов прорваться сквозь ряды, чтобы атаковать сердце подземелья. Но в комнате многоножки не смогут атаковать их без расширения ряда достаточно для того, чтобы скелеты

прорвались через неизбежно образовывавшиеся дыры. Конечно Пэн заметил это и задержал своих миньонов в дверном проеме. В комнате был тупик. Дело не двигалось с мертвой точки. К счастью, у Пэна был план, как преодолеть это.

Королева и ее королевская гвардия добрались к комнате некроманта. Он запер себя в комнате и рыдал в страхе. Перед дверью было несколько охранников, и еще несколько внутри, но разобраться с этим не будет сложным испытанием для воинов.

Двое погибли в борьбе с четырьмя скелетами снаружи комнаты, и оставшиеся восемь начали прогрызаться сквозь дверь. Челюсти воинов не были предназначены для прогрызания стен, и рабочие были бы быстрее, но они справились. Два ведущих муравья разорвали лодыжки двух скелетов, стоящих у двери. Они упали наземь и воины разрушили их черепа. Как только оставшиеся четыре скелета направились на восемь муравьев, они отступили из комнаты.

Два скелета подошло к двери и были убиты, как и двое первых. Увидев это, оставшиеся двое отступили, чтобы защитить некроманта. На них обрушились муравьи, и их легко устранили. Королева зашла в комнату и подползла к что-то нелепо бормотавшему некроманту. Пэн был рад, что яд сработал так хорошо, если бы некромант смог командовать, битва была бы проиграна.

В отличие от некроманта, у Пэна не было желания произносить долгую речь пленнику, и он приказал королеве прикончить его. Она это сделала. Успешно. Быстрый щелчок челюстей распорол его горло. Прямо так же, как он убил Пэна и Геральда. После этого из горла быстро потекла кровь, и королева увеличилась в размере вдвое благодаря его смерти. Теперь она была почти в метр длиной, и Пэн знал, что он мог сделать с ней что-то особенное.

Когда умер некромант, скелеты взбесились, и напали на линии многоножек. Капитан вытащил из пояса топор и присоединился к нападению. Он ударил многоножку в голову, и броня треснула. Она сразу же умерла. Увидев это оригинальная многоножка напала на капитана, в гневе от того, что умер ее товарищ. Оставшиеся две многоножки сдерживали скелетов как могли, и тех, кто прорывался, калечили муравьи.

Пэн отозвал несколько муравьев к себе, чтобы переместить свое сердце в главную пещеру, так как узор, связывавший его и сдерживавший его в одном месте теперь был разрушен со смертью некроманта. Это была гонка, где надо переместить его сердце до того, как скелеты проскользнут через его защитников и атакуют его напрямую.

Он надеялся, что со смертью некроманта все связи, соединяющие их с этим миром, будут разрушены, но казалось, что все не так. Теперь они были не связаны, прямо как он, но они до сих пор видели в нем врага и продолжили битву. Он даже не мог восстановить контроль над скелетами, которых он создал, так как теперь у него не было связи с ними.

Оригинальная многоножка находилась в смертельной схватке с капитаном скелетов. Скелет широко размахивал своим топором, но без твердого удара, он не мог собрать достаточно сил, чтобы сломать броню многоножки. Однако на ней повсюду были глубокие следы ударов, и броня слабела с каждой отлетающей частицей. Многоножка старалась приставить свои жвала к какой-нибудь части скелета, но она уже отгрызла его левую руку по локоть.

Когда скелет совершил сильный горизонтальный удар, который откинул от спины многоножки, и сделал широкий размах рукой, многоножка с визгом встала на дыбы и захлопнула свои челюсти на бедренной кости скелета. Они сильно сжались и на кости появилась огромная трещина, распространившаяся с середины. Осколки кости оставили

порезы на лице и брюхе многоножки, но это даже не нанесло урона. Капитан упал, но смог совершить еще один удар по многоножке, острый удар, который лишил ее одной из ног, когда многоножка встала на дыбы.

Многоножка снова взвизгнула и вцепилась в другую ногу, а потом в руку, перед тем, как разорвать позвоночник и убить его. Как и королева, она выросла благодаря убийству. Ее броня изменилась и удлинилась, закрывая еще одну ногу, также, как и восстанавливая потерянную. Пэн мог почувствовать, что мана в многоножке стала намного плотней, и он был в предвкушении улучшить ее после битвы.

Его самоцвет наконец-то переместили в безопасное место, и все, что осталось были скелеты. Их быстро устранили, когда теперь уже гигантская многоножка обратила свое внимание на тыл выживших скелетов.

С окончанием битвы, Пэн был полон маны. До этого ему пришлось расширить камень маны свыше трех тысяч пунктов, чтобы избежать потерю маны. он сразу же повысил уровень, так что теперь он мог влить всю ману обратно в себя, свое главное хранилище. Когда он проверил сообщения, описывавшие его новый уровень, он также увидел другое сообщение насчет нового достижения.

Уровень 8

Разблокирован навык: Награждение именем

Требуется 5000 маны для достижения уровня 9

+25 Очков Подземелья

Награждение именем

Можно давать имя любому монстру, заслуживающего имя. Монстры с именем станут уникальными, основываясь на их имени и достижениях, которые стали причиной такого имени. Именованные монстры могут быть призваны, если умрут, также они восстановят память и уровень. Монстр должен совершить что-то заслуживающее имени.

Новое достижение: Несвязанный

Ваше подземелье прорвалось через многие путы. Вы разорвали препятствие, которое сдерживало другие подземелья от создания собственных монстров, а также вы разрушили путы, которые наложил на вас некромант. Вас больше ничего не сдерживает.

Максимальное сродство с чистой маной.

+500 Очков Подземелья

Пэн был в приподнятом настроении от эффектов, которые он заработал с новым достижением. Сродство с чистой маной было сродством со всеми типами маны, даже с комбинационными типами. Ее будет сложнее улучшить и использовать, зато она предоставляла безграничные возможности. Он знал, какие монстры получают имена в его подземелье. Подземелье будет

иметь своих первых монстров боссов.

Интерфейс Подземелья

Уровень: 8

Тип: Разумное Подземелье

Имя: отсутствует

Титулы: отсутствуют

Мана: 2945/5000 (+0)

Комнаты: 12

Уровни(Этажи): 1

Животные: 55242

Растения: 16122

Монстры: 16

Навыки: [Интерфейс Подземелья], [Управление], [Поглощение], [Создание:

Уровень 8], [Расширение], [Призыв], [Целенаправленная Эволюция], [Чувствование Монстра], [Карта Подземелья], [Награждение именем]

Очки Подземелья: 850

Достижения: Эволюционер, Убийца Легенд, Несвязанный

<http://tl.rulate.ru/book/4303/85587>