

...

После десятого этажа начали появляться более сильные типы немертвых монстров:

Рыцари Смерти (Более сильная версия Солдата Нежити. Они, как правило, в сопровождении десятка нежити солдат подчиненных),

Упыри (Большие ползучие монстры. Они медлительны, но очень сильны и очень выносливы. Всегда приходят группами),

Призраки (Призрачные монстры, которые не могут быть затронуты физическими атаками. Они используют крупномасштабную магию для нападения и защиты. Обычно их сопровождает смесь Немертвых Солдат, Рыцарей Смерти и подчиненных Упырей),

и вампиры (Они очень быстры и могут использовать магию крови, "которая очень раздражает, так как высасывает здоровье и ману как врагов, так и друзей". Они обычно сопровождаются армией Немертвых Солдат, Рыцарей Смерти, Упырей и Призраков в качестве подчиненных).

Тридцатым этажом ниже, в катакомбах, я захожу в последнюю комнату, за мной следуют мои солдаты.

В глубине комнаты стоит Вампир. Рядом с ним плывут два Призрака со своими посохами. Перед ними стоит армия, состоящая из трех десятков немертвых монстров разных типов.

- Мы с Голдом возьмем троих сзади....

После этого битва начинается с двух больших Огненных шаров, брошенных Фенриром и Карной. Огненные шары приземляются между тремя командирами сзади и миньонами спереди.

Сама атака не наносит большого урона, но взрыв в середине разделяет две группы и создает некоторое расстояние между ними.

Мы с Голдом используем эту возможность, чтобы обойти миньонов и напасть на босса и двух его лакеев.

Призрак реагирует и воздвигает вокруг них куполообразный щит, чтобы помешать нам приблизиться. Я останавливаюсь на месте, пока Голд пробивает щит, он довольно легко разбивает его.

Я прыгаю вперед и замахиваюсь мечом на Вампира. Поскольку вампиры быстрее меня, он довольно легко уклоняется от моего удара. Но я знал, что это произойдет, поэтому вампир находит еще один меч, летящий к его шее.

Он все еще достаточно быстр, чтобы отбить его и быстро развернуться, чтобы отбить меня от своей спины. Он берет мой меч правой рукой и бьет меня левой.

Я получаю его удар, образуя щит, сделанный с помощью легкой магии в месте удара. Он не причиняет мне вреда, но все равно отбрасывает на несколько метров назад.

Как только я приземляюсь на землю, я чувствую магическую атаку, идущую мне в спину. Но я не обращаю на это внимания, потому что Золото прыгает прямо между мной и атакой и

защищает меня. Я взял его с собой на этот бой специально для этого.

У него антимагическое тело. Прямо противоположность этим Призракам, он не может использовать магию или быть ранен ею, в то время как они не могут использовать физические атаки или быть ранены ею.

Борьба между Призраками и Золотом бессмысленна. Но нужно держать их в узде, пока я сражаюсь с боссом. У него это отлично получается.

Я чувствую, что Призраки отчаянно пытаются напасть на меня и моих солдат на противоположной стороне битвы. Но Голд ничего не пропускает сквозь себя, так как встает на пути каждой атаки.

Так или иначе, Вампир начинает использовать свою магию крови. Руки крови начинают извергаться из его тела, их цель нацелена на меня.

Если эта магия крови ударит меня, она ранит меня и высосет мою кровь (и HP вместе с ней) и мою ману. И если я использую магию, чтобы защитить себя, она высосет саму магию, а затем ранит меня. - Я узнал это на собственном горьком опыте, "вздых."

Вот тут-то и появляется "Рука Правителя". Заставить оружие летать-это не единственное применение навыка, я использую его, чтобы разбить кровавые руки. Кровь брызжет на пол. И прежде чем он успел восстановиться, я использую "Быстрый удар", чтобы вонзить свой меч в горло Вампира.

Но этого недостаточно, чтобы убить его, так как еще больше кровавых рук вырвалось из его тела, чтобы поймать меня. Я быстро убираю меч и использую "Вихрь", чтобы рассеять руки.

Оружие само перестраивается, и на этот раз они нападают на Золото и двух Призраков. Золото не получает урона, так как он невосприимчив к магии, но Призраки получают свое здоровье и ману, высасываемую, чтобы залечить рану своего лидера вампиров.

Причина, по которой я не попытался сначала избавиться от призраков, заключается в их всегда активном мана-щите. Они невосприимчивы к физическим атакам, и они всегда держат щит маны вокруг своего тела, чтобы защитить их от магических атак. (Я тоже узнал это на собственном горьком опыте, Аргх).

Но теперь щиты маны были поглощены магией Вампира. Поэтому я выпускаю свою заранее подготовленную магическую атаку.

Два больших меча света падают сверху и пронзают Призраков на землю.

Звон! Звон~

Вероятно, это системные сообщения, объявляющие о смерти Призраков, я не смотрю на них, когда использую "Быстрый удар", чтобы атаковать Вампира, прежде чем он уберет свои кровавые руки от своих мертвых лакеев.

На этот раз Вампир реагирует быстро и блокирует мой удар руками. Колотая рана на шее Вампира была залечена маной, которую он высосал из своих лакеев, но все в порядке. Теперь он не найдет никого, на ком можно было бы применить свою магию.

- Смотри, чтобы никто к нам не подошел!" - кричу я Голду, отражая удар Вампира мечом. Но на

этот раз я вливаю в меч легкую магию. И это срабатывает, Пропитанный магией меч глубоко врезается в кулак Вампира и отсекает два пальца.

- Кааааа! - кричит Вампир, направляя на меня окровавленные руки. Я отпрыгиваю назад, когда использую "Руку Правителя", чтобы снова разбить его магию, а затем использую "Быстрый удар", чтобы броситься вперед и ударить Вампира в грудь.

Я позволил мечу вонзиться в Вампира и вызвал другой меч из Инвентаря. Я активирую "Вихрь", размахивая мечом, чтобы увеличить его силу и чисто отсечь Вампиру голову.

Звон~

- [Вы победили Вампира.]

[Вы заработали 1500 очков опыта.]

- [Вы заработали 750 000 золотых.]

- [Вы нашли Мантию Вампира.]

Звон~

- [Вы подняли уровень.]

Я оглядываюсь, чтобы увидеть, как битва моих солдат с немертвыми миньонами заканчивается, когда они добивают последнего Упыря.

...

- Это было достаточно просто!"

Знать своего врага - это полдела.

Первый раз, когда я столкнулся с Призраком, был хаос. Он использовал крупномасштабные магические атаки, чтобы опустошить моих солдат. И пока я не выяснил, как пройти через их щит маны, Призрак был непобедим, так как ни физические, ни магические атаки на него не действовали.

Что касается моей первой встречи с Вампиром, то это была ужасная катастрофа. Наносить урон врагу, который мог бы регенерировать, крадя мою собственную ману, было похоже на нанесение урона самому себе, а не моему врагу. Мне пришлось спать на месте после боя, чтобы восстановить потерянные запасы маны.

Но теперь, когда я знаю, как с ними бороться, победить их-это кусок пирога.

- "Хорошо, тогда следующий порядок дел - сортировка инвентаря."

Я улучшаю снаряжение солдат и продаю все бесполезное.

Теперь все солдаты полностью экипированы комплектами доспехов.

Голд и минотавры (Бьорн и Геркулес) уже имели хорошее орочье оружие. Тигроклыки (Тигерил и Росомаха) используют свои когти и клыки для нападения. А Адские псы (Фенрир и Карна) теперь вооружены "Древними посохами".

Древний посох-это дроп-предметы Призраков, он увеличивает силу магической атаки на +30%.

- Хорошо, - говорю я, с удовлетворением оглядывая свой отряд.

Я не знаю, сколько времени прошло с тех пор, как я вошел в это мгновенное подземелье. Мне кажется, что прошло уже несколько недель, но я не уверена.

Надо было купить карманные часы, прежде чем ехать сюда. Это обойдется мне в целое состояние, но это лучше, чем такая ситуация.

В прошлый раз, когда я провел две недели в Подземелье Орарио, я знал время и день через авантюристов Риверы. Поскольку у Риверы есть свой день и ночь, авантюристы на ней могут узнать время вне подземелья с помощью простых вычислений.

И именно по этой причине я не подумал о покупке часов раньше. В любом случае, думаю, мне пора возвращаться. Но прежде чем идти, давайте взглянем на мой статус.

[*Имя: Рик Старк

*Благословение Миаха (Уровень: 1)

*Уровень: 68

*Класс: Правитель

*Подчинённые: Неактивны (7/145)

*Титул: Повелитель Зверей

Превзошедший предшественников

*НР: 77,520

*МР: 8,704

*Усталость: 0

*Статистика:

Сила: 132

Выносливость: 114

Ловкость: 132 Интеллект: 128

Восприятие: 94

(Свободных очков: 91)

*Снижение урона: 47%

*Навыки:

- Пассивные навыки: Неизвестно (Уровень: МАКС), Продвинутая Техника меча (Уровень: 2).

- Активные навыки: Быстрый удар (Уровень: 2), Вихрь (Уровень: 2), Скрытность (Уровень: 2), Рука Правителя (Уровень: 2), Жажда крови (Уровень: 1).

- Классовые навыки: Магия света (Уровень: 1), Очищение (Уровень: 1).

*Экипировка:

Древний Высший Шлем "S" (15%, +20 Сила, +20 Ловкость),

Ожерелье Хранителя "S" (+20 Выносливость),

Плащ Коффака "A" (10%),

Древний Нагрудник "B" (12%),

Древние Сапоги "B" (5%),

Древние Перчатки "B" (5%),

Древнее Кольцо Мага "B" (+5 Интеллект).

*Золото: 231,449,080]

...

-"91 очко в наличии?" О, кажется, я только что нашел способ подсчитать количество дней, проведенных здесь.

В тот день, когда Миах обновил мой Статус, я перестал раздавать очки, полученные за ежедневные Задания. Я ушел в подземелье через 9 дней (=27 очков) после этого, это оставляет нам 64 очка. Если вычтешь 10 очков, которые я получил от Экстренного задания, то это означает, что я оставался в стороне на протяжении...

-"Около 18 дней." Это на неделю больше, чем я рассчитывал.

В любом случае, давай вернемся домой.

<http://tl.rulate.ru/book/45482/1341424>