

Системное уведомление

При соблюдении особых условий ваш зомби может превратиться в: Дуллахан

Дуллаханы - всадники-нежить, обладающие способностями к темной магии. Они должны нести голову. Дуллаханы обладают навыком, который зачаровывает их боевые способности, когда они едут верхом.

Разблокированные условия: иметь связь с их конным и темным магическим потенциалом.

- Ты хочешь развиваться, Хелен?

Она кивнула.

Я нажал кнопку эволюции, Хелен начала свое преобразование. Мне всегда нравилось это видеть. Косметическое изменение их одежды интересно. Трансформация меняет их одежду и доспехи, чтобы они лучше соответствовали их новой форме. Несмотря на то, что их доспехи или оружие не улучшаются, смотреть на это все равно интересно.

- Стала ли я короче после эволюции? - сказала Хелен после того как эволюция закончилась.

Вау, она выглядела потрясающе. Хелен была в кожаных доспехах с юбкой и носками до колен черного цвета. У нее также есть два кинжала, привязанные к ее ногам, и длинный черный плащ. Весь черный цвет хорошо контрастирует с ее белой кожей. Самым забавным было то, что у нее в глазах горел синий огонь, такой же, как и у ее единорога. Кроме того, она держала голову в руках.

- Я сейчас смеюсь до взрыва, Хелен, - сказал Бутч.

- Бутч, это физически больно, и это невозможно, потому что ты - нежить, - сказал Фрэнк. - Поздравляю с твоей эволюцией, Хелен, и теперь приятно, что я могу поговорить с тобой.

- Я благодарена, милорд. Потребуется время, чтобы привыкнуть нести голову и говорить.

- Босс?

- Да, Бутч?

- Этот единорог был еще одним стражем, верно? - спросил Бутч.

- Да, был. Там было сказано «Хранитель животных» после того, как я поглотил его.

- Так где же сундук, который мы получим после победы над стражем?

- Черт, я забыл об этом. Ищи его рядом с тем местом, где вы нашли единорога.

Сундук был внутри дупла дерева рядом с тем местом, где они победили единорога. Внутри сундука были комплект кожаных доспехов, кнут, два кинжала, книга навыков и обычная книга. Книга навыков содержит навык [Свободный бег], навык, который позволяет пользователю бегать свободно, не мешая окружающей среде, так что это навык бега для паркура.

Это была кожаная книга с единорогом на обложке. У каждого побежденного нами стража всегда есть книга навыков. Когда я их впитал, у книги не было никакого объяснения. Мне было интересно, сколько осталось стражей и что я найду после победы над ними и сбора всех их книг?

- Майк, сколько маны у меня сейчас?

В настоящее время у вас 57 маны.

- Хммм, недостаточно для расширения, но достаточно для улучшения моих комнат.

Я понял, что не улучшал свои комнаты с тех пор, как их построил, а только расширял свое подземелье. Мне нужно было найти баланс между размером подземелья и полезностью сооружений. Давайте посмотрим на мой объект и на то, что мне нужно обновить. Я, наверное, должен начать со всех моих комнат созданием монстров.

Улучшение комнат

Морг

Создаёт одного зомби в день. (10 маны)

Увеличьте вероятность того, что зомби будет развиваться. (20 маны)

Логово Гончей Смерти

Создаёт одну гончую смерти в день. (10 маны)

Увеличьте вероятность того, что собака смерти будет развиваться. (20 маны)

Мастаба

Создаёт одну мумию в день. (10 маны)

Увеличьте вероятность того, что мумие будет развиваться. (20 маны)

Я решил обновить все скорости появления, так как это действительно полезно. Я решил пока не покупать шанс эволюции. Пришло время обновить мое любимое здание.

- Майк, ты можешь показать мне апгрейд для бара?

Улучшения зданий

Бар (безжизненный)

Разблокированы специальные напитки нежити (5 маны)

Открыты новые виды напитков. (5 маны)

Улучшайте оборудование бара. (5 маны)

Решил купить все улучшения для бара. Когда я это сделал, планка начала меняться. Новые бутылки на полке, новое оборудование, такое как шейкер для коктейлей, стаканчики для джиггеров и эти кривые ложки. Я видел разные виды напитков и ликеров, такие как сок ежевики, яблочный сидр и напитки, которых никогда раньше не видел. Самым крутым в обновлении было то, что теперь там есть что-то вроде крови на бутылке, мозг внутри банки и бочки с порохом. Теперь это похоже на барную стойку для нежити. Зомби, которого я сделал барменом, выглядел очень счастливым после того, как я улучшил бар.

Я, наверное, должен посмотреть, что случилось с другими зданиями теперь, когда я их улучшил. В морге теперь есть новые морозильные камеры вдоль стен и еще один стол для вскрытия. В логове теперь есть шкуры животных, где они спят, и камин в центре комнаты. Мастаба претерпела наименьшее количество изменений, только увеличилось количество гробов внутри нее. Жалко, что изменения спауна произойдут завтра, было бы здорово, если бы я увидел мумию прямо сейчас. Я должен создать мумию, потому что у меня есть запас маны. Я выбрал вариант с монстром и выбрал мумию. В центральной комнате засиял свет.

- Майк, ты ведь смотришь на это? - смущенно спросил я.

Да, я смотрю на это.

- Так что, система сломалась или я не вложил достаточно маны?

Нет, система работает. Мана, которую вы использовали для его создания, также является

правильным количеством.

- Так вы можете сказать мне, почему я смотрю на 5-летнюю девочку, которая надела плохой костюм из туалетной бумаги вместо мумии?

Я не знаю.

- Я хочу произвести возврат!

Я не могу этого сделать.

- Доброе утро, отец, - сказала она мне с улыбкой.

- Отец, я тебе не нравлюсь? - сказала она со слезами на глазах.

О нет, она, должно быть, слышала, что я о ней говорил. Черт возьми, я не могу позволить 5-летней девочке плакать. Кем бы я тогда был?

- Нет, дорогая, ты мне нравишься такой, какая ты есть. Забудь то, что я сказал ранее, я был тупицей. Почему бы тебе не поиграть со своей старшей сестрой Хелен?

- Хорошо, пока, отец. - она махала рукой во время прогулки с Хелен.

Доминус, что ты делаешь? Я не умею обращаться с детьми. Этот ублюдок, наверное, сейчас смеется в своем офисе. Клянусь, я надеру ему задницу, когда увижу его снова. Во всей суматохе сегодня я забыл взглянуть на статус Хелен и мумии. Давайте посмотрим на это сейчас.

Статус монстра

Имя: Хелен

Раса: Нежить (Дуллахан)

Информация

Монстр из подземелье нежити , созданное с помощью маны Подземелье нежити Адама. После соединения со своим конем она теперь Дуллахан.

Умение

[Вирус зомби II] [Превышение лимита] [Верховая езда] [Владение кинжалом] [Оружие тени]

Статус монстра

Имя: Без имени

Раса: Нежить (Мумия)

Информация

Монстр из подземелье нежити, созданное с помощью маны Подземелье нежити Адама.

Умение

[Зомби-вирус II] [Превышение лимита]

Навыки [Верховая езда] и [Оружие теней] говорят сами за себя: один помогает пользователю с навыком верховой езды, а другой позволяет пользователю создавать оружие из тени, используя ману. Похоже, мумия похожа на зомби, но с увеличенным количеством вирусов зомби. Как мне позаботиться о ребенке?

<http://tl.rulate.ru/book/46478/1149855>