

Глава 24: Сила Башен Обид

Чжан Ну наблюдал за всем происходящим с вершины горы.

В активном состоянии Башни Обид стоили более 20 золотых в минуту каждая.

Однако башни также были невероятно мощными.

Каждая из них могла контролировать сотню Призраков Обид.

В тот момент, когда Призрак Обид умирает, башня возрождает его, создавая бесконечный поток.

Несомненно, Башня Обид — прекрасное оборонительное сооружение, эффективное как против наземных, так и против воздушных целей.

В то время как Призраки Обид не так уж сильны, будучи всего лишь обычным юнитом 1-го уровня, на самом деле с ними нелегко иметь дело в реальности.

Прежде всего, они могут свободно летать в воздухе, что затрудняет их уничтожение. Во-вторых, как у призраков, их физическая защита чрезвычайно высока. Затем, добавляя к этому их способность к самоуничтожению, они становятся практически кошмаром воина!

Когда сражаешься с Башней Обид, правильная тактика — атаковать непосредственно саму башню.

В тот момент, когда Башня Обид будет разрушена, все Призраки Обид также естественным образом исчезнут.

Однако откуда эти минотавры могли заранее знать о Башнях Обид?

Кроме того, все башни были построены на возвышенности, куда они не могли забраться. Таким образом, даже если бы они знали правильный способ справиться с ними, минотаврам все равно не хватило бы способности на самом деле осуществить это.

С пятью Башнями Обид получалось 500 Призраков Обид.

Это было в десять раз больше, чем у их противников.

Добавляя к этому тот факт, что их численность не уменьшится, как минотавры должны с ними бороться?

Что касается отступления? Было уже слишком поздно! Оба пути впереди и позади были перекрыты.

Минотавры несколько раз пытались прорвать кольцо окружения, но потерпели неудачу, падая один за другим. Все они впали в отчаяние, не имея другого выбора, кроме как бесполезно бороться, чтобы подольше оттянуть свою смерть.

— Король демонов!

— Ты трус!

— Прятаться вот так?

— Давай сразимся один на один, если у тебя хватит смелости!

Чжан Кай издал возмущенный рев.

Пасть, даже не увидев Короля Демонов? Это слишком ничтожно!

Кто, черт возьми, мог принять такое?

Если ему суждено умереть, то он, по крайней мере, должен сделать это, сражаясь с Королем Демонов!

Однако Чжан Ну просто полностью проигнорировал его.

Ему скорее нравилось любоваться отчаянной борьбой и гневным падением муравьев.

Что касается насмешек Героя, то вместо того, чтобы разозлиться, Чжан Ну просто счел это забавным.

Дуэль один на один?

Как будто такое бесполезное дерьмо вообще достойно внимания?!

[Вы убили минотавра. Золото +9!]

[Вы убили минотавра. Золото +9!]

[Вы убили минотавра. Золото +9!]

[...]

[Вы убили Героя-минотавра. Душа Героя+1!]

[Вы убили Героя-минотавра. Душа Героя+1!]

[Вы убили Героя-минотавра. Душа Героя+1!]

Все три Героя были убиты.

Минотавры тоже были почти все мертвы к этому времени.

Чжан Ну был вполне удовлетворен результатами этого теста.

50 воинов-минотавров были полностью разгромлены!

Таким образом, Башни Обид вполне достаточно, чтобы удержать подавляющее большинство вредителей подальше от его территории.

Тем не менее, хотя Башни Обид действительно были очень эффективны в защите, они также были чрезвычайно хрупки.

Таким образом, Чжан Ну решил разместить десять солдат-скелетов, двух командиров-скелетов и одного скелета-мага возле каждой башни.

Это делалось как для укрепления общей обороны, так и для защиты Башен Обид.

Минотавры умирали один за другим и были на грани полного уничтожения.

Однако Чжан Ну не убил их всех. Он начал активно контролировать башни, целенаправленно оставляя отверстие, чтобы позволить паре минотавров сбежать.

Основываясь на его оценочной информации, эти минотавры происходили из соседнего Племени Кровавых Копыт.

Если он правильно помнил, то у тех гоблинов, которые пришли присоединиться к нему несколько дней назад, деревня была разрушена Племенем Кровавых Копыт, и поэтому они были вынуждены бродить по лесу.

Племя Кровавых Копыт находилось неподалеку.

По сути, это была могущественная и властная фракция.

Только взрослых минотавров насчитывалось около 900.

Минотавры были также искусны в кузнечном деле наряду с их могучей силой и выносливостью. Из них действительно получились бы очень хорошие работники.

Шахта Скорби вот-вот откроется, так что разве не было бы идеально поймать несколько минотавров, чтобы бросить их туда в качестве шахтеров?

В конце концов, в то время как дракониды лучше в строительстве и ковке, минотавры сильнее, когда дело доходит до грубой силы и выносливости.

Таким образом, Чжан Ну целенаправленно отпустил пару минотавров.

Он сделал это в надежде, что минотавры вернуться в племя и доложат о случившемся.

Племя Кровавых Копыт хорошо защищено и построено с большим количеством оборонительных сооружений. Сами минотавры также хорошо экипированы, так что потери были бы неизбежны, если бы он попытался просто атаковать в лоб.

Кроме того, если бы он попытался открыто завоевать Племя Кровавых Копыт, это в конечном итоге вызвало бы слишком много шума и обнажило бы слишком большую часть его истинной мощи и армии.

Территория Чжан Ну росла день ото дня, и к настоящему времени она, вероятно, уже может защитить себя. Тем не менее, он все равно предпочел бы не раскрывать о себе слишком многого. Таким образом, было бы лучше, если бы он мог заманить минотавров, чтобы они напали на него.

После этого Чжан Ну приказал своим приспешникам заняться уборкой поля битвы, а сам направился обратно в замок.

В замке он принес в жертву Души Героев.

[Вы пожертвовали Душой Героя 1-го уровня. Очко таланта +3!]

[Вы пожертвовали Душой Героя 1-го уровня. Очко таланта +3!]

[Вы пожертвовали Душой Героя 1-го уровня. Очко таланта +3!]

В прошлый раз он получил 11 очков таланта. После активации таланта «Пламя дракона» у него осталось 1 очко. С его новым дополнением у него теперь было в общей сложности 10 очков талантов.

Сейчас он может активировать новый талант.

Таланты, которые остались у Чжан Ну: Страх дракона (Неактивно), Управление молнией (Неактивно) и Начальная антимагия (Неактивно).

Все таланты Дракона Бездны очень сильны.

Страх дракона обладает эффектом запугивания и контроля толпы. Управление молнией — это атака на дальние дистанции, а Начальная антимагия — это защитный талант.

Все они должны быть активированы, это просто вопрос, рано или поздно.

Чжан Ну принял решение об активации «Управления молнией».

[Управление молнией], навык таланта. Вызывает разряд молнии бездны, способный поразить любую цель в радиусе 1000 метров. Мощность молнии напрямую зависит от использования МР. Каждая атака стоит минимум 10 МР.

Открыв этот новый талант, Чжан Ну сжал кулаки и наблюдал, как вокруг него вспыхивают молнии. Эти молнии были не только яркими, но и алого цвета.

Алая молния.

Это молния бездны!

Она также несет в себе эффект проклятия, позволяющий ему игнорировать часть сопротивлений и наносить больше урона вместе с эффектом паралича!

Чжан Ну потратил некоторое время, и алая молния ударила в нескольких сотнях метров от него, мгновенно разнеся огромный валун вдребезги.

Неплохо!

Пламя дракона хорошо действует на ближние и средние дистанции и наносит непрерывный урон с большой площадью эффекта.

Молниеносные атаки могут поражать цель на средней и дальней дистанции и больше подходят для нанесения урона одиночным ударом.

Две основные атакующие способности Дракона Бездны компенсируют недостатки друг друга. И того, и другого достаточно, чтобы справиться с подавляющим большинством врагов.

<http://tl.rulate.ru/book/74036/2099366>