Везувий взмахнул крыльями и взмыл в небо, оставив игроков на земле. Он ухмыльнулся, выпустив несколько капель магмы изо рта.

Он был вполне уверен, что его игра была хороша, особенно для людей, которые понятия не имели о выражении лица дракона, и темный дым, окружавший его, определенно тоже помог. Тем не менее, он все еще понимал, что должен заставить игроков думать, что в горах действительно живет огненный дрейк. Он также уже посетил места вокруг старого логова и избавился от любых улик, которые могли бы его уличить.

‘Ну, даже если они каким-то образом узнают, что сейчас в горах нет огненного дракона, им потребуется некоторое время, особенно со свидетелями в виде трех прошлых игроков. Что ж, в худшем случае я просто купил несколько дополнительных дней безопасности.’

Самое главное, он понял, что дополнительное время, которое он получил, было драгоценным и что ему нужно было использовать его, чтобы стать как можно сильнее и сделать это быстро. А для этого ему нужно было найти подземелья. К счастью для него, в LOMM подземелья найти было относительно легко. До сих пор он хотел просто медленно повышать свой уровень, охотясь на йети в горах, но в нынешней ситуации у него не было выбора, кроме как выбрать более опасный, но более быстрый метод повышения уровня.

Он быстро взмахнул крыльями, направляясь к подземелью, которое заметил во время одного из своих полетов, но проигнорировал.

В лоре Лоринии подземелья определялись как осколки пространства и времени, которые плавали в пустоте, пока не привязывались к основному миру. Они были разных видов; некоторые были нестабильными, исчезая после первой зачистки, в то время как другие были более стабильными, существуя все время. Это были не просто темные катакомбы или другие туннели. Вместо этого они сами по себе были маленькими мирами. Даже великое историческое событие часто может вызвать осколки времени, создавая свое собственное подземелье, навсегда запечатлевшее это событие.

Перед ним расстилалась прекрасная зеленая долина, поросшая деревьями. Высокие горы окружали его со всех сторон. Однако самым заметным ориентиром была зияющая черная дыра в земле, из глубины которой пульсировал видимый поток магической энергии.

Дракон наклонился вниз, ныряя прямо в дыре. Она быстро становилась все шире и больше по мере того, как он подбирался все ближе. Наконец, его тело миновало край дыры и нырнуло прямо в нее, а секунду спустя он прошел через какую-то невидимую границу.

Мир вокруг него превратился в поток огней. Свет вскоре тоже исчез, и на смену ему пришел совершенно новый мир.

Динь!

//

Вы вошли в подземелье: Башня Тюра.

Рекомендуемый уровень: 15-20

Тип: Одноразовый

//

Дракон хлопал крыльями, паря над землей. Он мог видеть только на несколько километров в каждую сторону, а дальше была только непроницаемая чернота, ничем не заполненная. Земля вокруг него была голой и серой, без травы. По ней расходились глубокие трещины, из-за чего казалось, что дождя не было десятилетиями. Всюду, куда попадал его взгляд, были надгробия. Некоторые были новыми и красивыми, в то время как другие представляли собой просто старые потрескавшиеся камни.

Посередине возвышалась высокая башня из темно-серого камня, уходящая в черное небо. Несмотря на то, что не было видимого источника света, он мог легко сказать, что тусклый свет равномерно распространялся по подземелью.

Но наиболее заметными были орды нежити, движущиеся по бесплодным землям. С его драконьим зрением он мог легко сказать, что большинство из них были просто низшей нежитью, такой как зомби и скелеты. Тем не менее, он также заметил несколько более сильных мертвецов.

‘Если я хочу уйти, я должен зачистить это подземелье… Для меня нет пути назад’ его взгляд упал на башню, ‘Босс, скорее всего, в башне. Я оставлю его напоследок. Если я смогу поднять уровень перед боем с боссом, это будет большим подспорьем.’

Он поискал группу более слабой нежити и быстро нашел одну. Он спикировал прямо к ним.

‘Мне нужно как можно больше сохранить свой запас маны для более сильных врагов’.

Дракон приземлился прямо на группу зомби и скелетов, как огненный метеор, подмяв под себя нескольких из них.

[+10XP]

[+10XP]

[+10XP]

…

‘Они просто пушечное мясо, чтобы измотать захватчиков’.

Зомби и скелеты бездумно бросались на дракона, игнорируя огромную разницу в силе. Везувий взмахнул хвостом, разбивая приближающихся скелетов и отправляя зомби в полет.

[+10XP]

[+10XP]

…

Несколько зомби подобрались достаточно близко, их слабые тела медленно сгорали от жара, исходящего от дракона. Они набросились на тело дракона с открытыми пастями, изо всех сил вгрызаясь в твердую, раскаленную черную броню. Их зубы раскололись, а лица сгорели до неузнаваемости. Везувий взмахнул хвостом и ударил передними лапами с острыми когтями, одновременно разрезая и сокрушая нежить. Кровь и осколки костей разлетелись в воздухе, когда огромная сила, стоящая за драконом, пожирала уже гниющие тела нежити.

[+10XP]

[+10XP]

…

Дракон использовал свои мощные задние лапы, как пружину, бросаясь на нежить, его бронированное тело проносилось сквозь них, сокрушая их.

[+10XP]

[+10XP]

…

Несколько оставшихся нежити снова бросилось на дракона без всякого страха, их глаза горели неземным голубым пламенем. Они кусались и били руками и ногами по броне, получая ожоги по всему телу.

Везувий повернулся к ним и замахнулся на них своими когтями, пронзая их насквозь. Их туловища разделились пополам, а их органы вываливались наружу. Однако нежить продолжала двигаться вперед, к дракону. Медленно ползя, используя свои руки, чтобы двигаться вперед.

Везувий нахмурился, ‘Так раздражает… Тем не менее, я должен сначала зачистить мобов, если я не хочу, чтобы меня окружили во время битвы с более сильными врагами.’

Дракон прыгнул к ползущим зомби, топча их своими массивными лапами.

“Сквош!” Массивные бронированные ноги обрушились на зомби, превратив его в кровавую кашу.

Везувий продолжал наступать, сокрушая все больше и больше нежити, создавая отвратительную лужу внутренностей, крови и костей.

http://tl.rulate.ru/book/76970/2326310