

[Проклятая пирамида]

[Уровень: элита 3 звезды]

[Тип рекрута: Проклятый фараон (Элита 3 звезды)]

[Количество рекрутов: 10]

[Еженедельный прирост: 5]

[Требования для найма: 40 золотых монет, 40 единиц дерева, 40 единиц камня]

[Описание: Необычное логово войск пустыни.]

После того, как Ричард закончил смотреть на нее, он почувствовал жалость. Проклятый фараон производил всего пять штук в неделю, а на складе была только одна небольшая команда.

Не долго думая, Ричард завербовал всех проклятых фараонов.

Израсходовав 1200 единиц ресурсов, загадочные и искривленные красочные религиозные узоры на поверхности проклятой Пирамиды засияли, как желтый песок.

Как будто узоры ожили. Это заставило людей поднять брови.

Через мгновение перед пирамидой начали отражаться красочные узоры, и здесь собралось бесчисленное количество энергий.

Пока узоры продолжали мигать, появился проклятый фараон.

На голове у этого рекрута была красочная корона, а за ушами развевались две разноцветные ленты.

В руке он держал сухой и короткий деревянный посох, а на лице были только белые кости и никакой плоти.

Огонь души горел в его голове, а впалые глаза сияли темно-синим светом.

Его вид был охвачен ужасом, но внутри была неосязаемая тайна.

[Проклятый фараон]

[1-й уровень]

[Потенциал: элитные 3 звезды]

[Очки маны: 100 (+ 50)]

[Навыки: Проклятое тело (E-ранг) — Иммуитет к яду и чуме. При контакте с его телом пораженный будет проклят. Каждую минуту затронутые атрибуты будут уменьшаться на 5%, максимум до 40%.]

[Проклятый фараон (E-ранг) — После наложения проклятия на врага, враг впадет в ослабленное состояние. Все атрибуты будут снижены на 20%. Время восстановления: 5 минут.

Потребляет 20 очков маны.]

[Проклятые слова (E-ранг) — Насильственно заставляет разум врага впадать в состояние замешательства, движение останавливается, продолжительность зависит от силы врага. Время восстановления: 3 минуты. Потребляет 20 очков маны.]

[Расовый талант: при сражении в пустыне скорость восстановления маны увеличивается на 50%.]

[Синергия-мумии: когда количество мумий превышает 10, максимальное количество очков маны проклятого фараона увеличивается на 15%. Когда количество мумий превышает 30, максимальное количество очков маны увеличивается на 30%. Когда количество мумий превышает 50, максимальное количество очков маны увеличивается на 50%, скорость восстановления маны увеличивается на 30%, а эффект проклятия увеличивается на 30% (активно).]

[Описание: Проклятый фараон, это кошмар...]

Ричард несколько раз посмотрел на атрибуты проклятого фараона и удовлетворенно кивнул.

По сравнению с перебинтованной мумией атрибуты проклятого фараона были другими.

Он мог накладывать проклятия, в то время как перебинтованная мумия могла только пассивно ждать, пока сработает вражеская атака.

Более того, проклятый фараон также обладал контролирующим навыком, который очень ценил Ричард.

Проклятыми словами.

Это могло привести к тому, что противник впадет в замешательство и застынет свои движения.

Проклятый фараон мог контролировать противников, а перебинтованная мумия и ядовитый скорпион-воин могли наносить урон врагам. Это была идеальная стратегия.

— Лорд Ричард, мы благодарны вам за вызов. Мы будем использовать наши души, чтобы защитить вашу славу.

Десять проклятых фараонов с разноцветными коронами на головах встали на одно колено перед Ричардом. Их голоса были наполнены пустотой и торжественностью.

Слабый голубой огонь души особенно бросался в глаза под ночным небом.

Ричард кивнул.

«Вставайте. Отныне вы будете следовать за мной и сражаться со мной».

Сказав это, он посмотрел на два других логова, в которых вербовал перебинтованных мумий — Великая Пирамида.

Великая пирамида производила семь перевязанных мумий в неделю. В настоящее время он может набрать 14 мумий. Два военных логова означали 28 мумий.

Ричард решил вербовать напрямую.

Снова возникла обычная сцена.

Рука перебинтованной мумии внезапно вытянулась из Великой Пирамиды, а затем очень круто вылезла наружу.

Через мгновение появились 28 перебинтованные мумии.

Взмахом руки Ричард даровал им навык Опустынивания.

После того, как система уведомила все подразделения логова о том, что они овладели навыком «Опустынивания», Ричард удовлетворенно кивнул.

Ричард начал делать некоторые расчеты.

Включая 12 охранников, посланных для защиты искателей, и двух охранников, посланных к пустынным гоблинам, у него было в общей сложности 42 перебинтованные мумии.

Кроме того, у Ричарда было 10 проклятых фараонов и 14 воинов-скорпионов.

В результате у него было 68 солдат элитного уровня, около семи отрядов.

Настроение Ричарда сразу стало возбужденным.

Это был только четвертый день.

Он даже не прошел семидневный период безопасности.

Сила в его руках уже расширилась до 7 отрядов.

Если Ричард продолжит развиваться в том же духе, численность войск Сумеречного города наверняка превысит эскадрилью за несколько дней.

Сколько из 20 миллиардов игроков смогли добиться этого за время игры?!

«Единственное, о чем я жалею, так это о том, что я не нашел подходящего логова элитных войск. В противном случае я бы сразу получил логово редкого уровня...»

Ричард все еще чувствовал легкое сожаление.

«Игроки, вы должны усердно работать, чтобы исследовать карту и продавать мне больше хороших вещей».

Подбодрив остальных, Ричард открыл [чат на форуме].

Он не знал, столкнулись ли эти игроки с чем-то новым...

[Я больше не могу плакать! Почему охранники средних ресурсных точек такие ненормальные?! Блять, внутри есть даже солдаты редкого уровня. Как мне жить?]

[Боже мой, что мне делать? Сегодня еще 100 беженцев, а на моей территории уже 600 человек!! Кто, черт возьми, может себе это позволить????!! Я не осмеливаюсь их прогнать. Эта штука понизит мораль людей. Это скрытые данные!!!!]

[Территория должна учитывать мораль людей? Какая большая шишка может сказать мне, что происходит?]

[Вы не знаете об этом, не так ли? Настроения людей раскрыл высококлассный разработчик игры «Сияющая эра». Эту вещь нельзя увидеть или потрогать. Если люди живут хорошей жизнью, то и настроение людей, естественно, будет высоким. Если люди живут плохой жизнью, настроения людей будут низкими.]

[Преимущество высокого настроения людей в том, что эффективность работы высока. Общественная безопасность тоже хороша, а если настроения у народа низкие, то только и остается что ждать всякой хрени. Если слишком мало, то просто ждите бунта.]

[Продам ресурсное сокровище 1 звезды — акр фруктового леса. Можно сажать только в лесах и на равнинах. Не теряйте время, если оно вам подходит. Скажите цену.]

[Я прошу купить логово элитных войск. Прошу — солдата, умеющего летать.]

[Есть ли игроки в горах к западу от Империи Серых Носорогов? Мы можем объединиться! Черт возьми, эти жадные носороги снова пришли на мою территорию, чтобы воевать. Если я не убью их сегодня, я не верю в богов!]

[Черт! Сегодня я был в городе NPC. Он чертовски процветает! Когда же я смогу так великолепно развить свою территорию...]

[Хахаха, на мою территорию приехал священник и сказал, что может бесплатно построить мне церковь. В будущем, пока на моей территории верят в бога справедливости, я смогу набирать священников высокого уровня из церкви. Это так здорово!]

У Ричарда были глубокие мысли.

Он мог ясно видеть, что после этих нескольких дней адаптации игроки постепенно начали интегрироваться в этот мир.

Они открыли новые города аборигенов, новые ресурсы, сокровища и новые здания...

Однако его озадачило то, почему он так много дней не находил территории других игроков вокруг Сумеречного Города?

Или пустыня была слишком велика, а игроки слишком далеко друг от друга?

<http://tl.rulate.ru/book/78540/2417965>