- Теперь, о событии для гильдий... существуют две гильдии, на которые нам стоит обратить внимание. "Страна Ифрита", огромная гильдия, члены которой заняли топовые места во время первого события и другая гильдия, сравнительно маленькая, "Клен".

Пейн считал, что если и существуют гильдии, которые могли изменить ход битвы, то это именно эти две гильдии.

- Разве в Клене не было той девчонки в синем, о которой все говорили во время второго события? Она довольно безумна, - спросила Фредерика.

Но они не понимали, насколько безумна, так как у них было очень мало информации о Клене.

Еще меньше они знали о Мэйпл и Канадэ.

А про Юи и Мэй они не знали вообще ничего.

Даже того, что они входят в эту гильдию.

- Это зависит от того, что нам придется делать во время события. У нас преимущество по количеству ресурсов. В худшем случае Пейн как-то уладит это.

Как и сказал Дрэд, между их гильдией из четырех человек и "Кленом" была большая разница в численности.

Но у маленьких гильдий было другое преимущество - преимущество в ресурсах.

- Наша гильдия состоит из сильных игроков. С этим проблем нет. У нас у всех есть устойчивость к яду, и некоторые даже имеют устойчивость к параличу. Думаю, нам лучше стоит подумать о "Стране Ифрита", - предложил Драг.

- К тому же в нашей гильдии есть ремесленники, которые отправляются в подземелье и изготавливают нам новую экипировку.

Подземелье, о котором говорила Фредерика, было вторым подземельем на третьем уровне. Ремесленники могли приобрести там материалы, которые позволяли создавать экипировку с дополнительными навыками.

Они делали несколько обходов и создали тонны оружия и брони с высоким резистом.

- А насчёт Мэйпл... Она ведь пользуется щитом и ядом во время атаки? И при этом она довольно медлительна, так? Очевидно, что она вкачивает все очки в защиту... я думаю, мы

сможем справиться с ней.

- Хмм... тебе стоит собрать больше информации, Фредерика. Нам нужно больше узнать о "Клене".

- Ты слишком беспокоишься, Пейн. Лично меня это не волнует! - сказала Фредерика, выходя из комнаты, держа посох в руке.

Дрэд и Драг последовали за ней.

Пейн остался один.

- ...Нет ничего страшнее неизведанного. У нас слишком мало информации о "Клене", - пробормотал Пейн.

Они даже не знали об экипировке Крома, магии Канадэ.

Они никогда не видели способность Салли уклоняться от атак.

Они не знали, на что способны Юи и Мэй.

Вообще практически ничего не знали...

Большинство членов их партии верили, что Мэйпл сражалась со своими врагами только с помощью яда и щита.

Они не знали о форме ангела или о монстрах, или о Боге машин, или Сиропе и его способностях.

Только Пейн чувствовал, что ему нужно узнать про них больше, но ничто пока что не подтверждало его подозрений.

Пока Пейн, оставшись один, продолжать думать о "Клене", Изу сидела в кресле в Доме гильдии. Ее длинные голубые волосы упали до талии, когда она немного облокотилась на спинку.

Изу услышала слухи о новом подземелье.

Она редко выходила из дома, но сейчас она чувствовала непреодолимое желание выйти наружу.

- Ох... жаль, что я не могу одолжить их у Мэйпл или Салли...

Конечно, она говорила о Сиропе и Оборю.

С этими двумя ей было бы гораздо безопаснее бродить по подземелью.

Если игрок умирает в подземелье, он не только теряет золото и некоторые предметы, но еще и некоторые характеристики также снижаются на некоторое время.

Она не хотела этого.

Однако сейчас Мэйпл и Салли были далеко от гильдии.

Изу прождала еще пять минут.

Ее терпение постепенно подходило к концу. Она не выдержала: собрала все, что смогла, положив нужные вещи в свой инвентарь, и села в машину, долетев до подземелья за 5 минут.

Изу буквально вбежала в него.

- Так... теперь займемся добычей.

Она начала собирать руду и кристаллы с невероятной скоростью.

Навыки ремесленника не позволяли освоить навыки владения оружием или боевой магии. Но у них были свои уникальные особенности.

Они позволяли изучать навыки кузнечного дела и синтеза.

Но они пригождались только в мастерской.

Исключение составлял лишь синтез, который мог использоваться где угодно, если он был прокачан до V уровня. Но для него требовались материалы и время для создания.

Например, у ремесленника были бомбы, которые могли использоваться в качестве оружия для нападения, но их можно было изготовить только в мастерской, а с собой нести только 5 штук.

Приготовленные вручную зелья были немного слабее.

Кроме того, любой урон, который они приплюсовывали к оружию, также был уменьшен, что было существенным недостатком.

С другой стороны, за их изготовление начислялись очки опыта для кузнечного дела.

В реальном бою ремесленники вообще редко пригождались.

Ремесленники были настолько поглощены своей работой, что что-то другое их совершенно не беспокоило.

И Изу не была исключением.

Если уж на то пошло, она хотела стать одним из лучших ремесленников.

Как только она вошла сюда, она добывала руду, чтобы улучшать различные навыки, связанные с крафтом. Кузнечное дело, шитье, культивация, синтез - она занималась прокачкой всего этого до глубокой ночи.

Потраченное время не прошло зазря, ее сила возросла, и теперь она стала одной из лучших в ремесле.

Но, с другой стороны, ее навык [Броска] был довольно слаб. А это был важный боевой навык для ремесленников.

Он увеличивал урон от таких атак, как метание ножей и прочих предметов.

Изу сосредоточилась только на сборе предметов, и поэтому ее метательные навыки были сравнительно слабыми.

- О, тут есть место для рыбалки!

Изу вытащила удочку и начала ловить рыбу.

Из рыбы выпадали материалы, которых она никогда раньше не видела.

Удочку Изу сделала себе сама.

Материалы, которые можно было собрать здесь, позволяли присоединять навыки к вашей экипировке, и это было довольно необычно.

Но не все предметы позволяли этого делать.

Кирка и удочка Изу давали увеличенный шанс выпадения редких предметов, а найденные предметы были более прочными и удобными. Изу потратила много сил и времени на создание этой удочки и кирки.

Как только Идзу закончила ловить рыбу, она пошла дальше в подземелье.

- Почему я не встретила здесь еще ни одного монстра... Нет, я не жалуюсь...

Было бы бессмысленно спавнить здесь монстров, которых ремесленники не могли победить, так как это было подземелье, в которое могли войти только ремесленники.

Да и находились монстры только в определенных местах.

Поэтому, зная эти места, можно было избежать сражения с ними и даже сражения с боссом.

По пути Изу встретила монстра с кристаллами на спине, но обошла его.

Она уже знала о всех монстрах, включая босса.

Когдаходишь в комнату босса, рядом появляется круг телепортации. Таким образом, можно было сбежать, не принимая участия в сражении. Изу нужны были кристаллы на спине босса, и она знала, как с помощью можно собрать их.

Поэтому она решила пока приберечь кирку для этой цели.

Она продолжила собирать материалы, избегая слабых врагов, пока не достигла комнаты босса и не открыла к нему двери.

Комната была покрыта красивыми, сверкающими, белыми кристаллами.

Тем временем, в дальнем конце комнаты медленно встала гигантская ящерица, покрытая кристаллами того же цвета.

- Я возьму несколько кристаллов с твоей спины... ясно? - сказала Изу, замахнувшись киркой.

<http://tl.rulate.ru/book/8955/477459>