Прошли сутки, с тех пор, как я активировал ядро.

Было не удобно постоянно звать нового обитателя на ты и я спросил её имя.

Оказалось, что имени она не носит.

Её подземелье было в глухомани и к ней успели зайти всего лишь восемь раз и восьмая команда выманила её за границу территории, таким образом превратив её в камень.

Я решил назвать её Сузу. Это имя не имеет какой-то значимости, поэтому не пытайтесь его понять. Просто я знаю персонажа одного мультфильма с похожим названием.

Кстати, вы, наверное, спросите, что я сделал с тем кабанёнком, которого поймал и мать которого убил.

Дак вот, я ничего с ним не сделал. Нет. Правда. Совсем ничего.

За ним ухаживает гремлинка. С момента, как её живот начал набухать, у неё появилось молоко и им она кормит кабанёнка.

До сих пор он только три раза открывал глаза, но он всё ещё жив.

Это хорошо. Если опираться на силу его матери, то это сильно прибавит мощи подземелью.

Теперь следующее.

На моём пороге стоит команда из шести человек.

Это напомнило мне сцену:

Начало воображений

Шум дождя, грозы, ядерной бомбардировки, хотя нет, это не отсюда, вообще плохая погода

И так, каков наш расклад? — Спросил седой кучерявый начальник.

— На данный момент на территории нашей компании (подземелья):

Танк - 1 шт;

Рейнджер - 1 шт;

Мечник с двумя изогнутыми мечами - 1 шт.

Священник - 1 шт;

Боевые маги - 2 шт;

Сильная команда из трёх человек один из которых наш знакомый - 1 шт.

— Я понял. Не позволяйте им добраться до конца нашей компании (подземелья), но и не убивайте как минимум одного из них. Он разнесёт славу нашей компании (подземелья) по всему миру (в гильдию)!

— Есть сер!

Конец воображений

Вот такой расклад.

Меня не столько беспокоят те шестеро вторженцев, сколько та команда из трёх человек. Почему? Потому что шестёрка приносит 1'567 ОП, а тройка 2'180.

Она более чем на треть сильнее, не смотря на их меньшее количество.

Кстати, шестёрка выглядит так:

Танк - Мускулистый, лицо чуть твердолобое, 2 метра ростом, тяжёлая броня от головы до пяток, меч, длиною 1 метр 70 сантиметров и павеза (большой щит, прочее определение гуглите).

Рейнджер - бандана на носу, нож, верёвка, блондин, железные пластины на руках, 1 метр 78 сантиметров ростом.

Мечник с двумя саблями - две жёлтые сабли, красный нагрудник, красные пластины на ногах, 183 сантиметра ростом.

Священник - жезл священника, белая одежда священника, обувь рыцаря, класная борода.

Два боевых мага - Рыжие косы ×2, шапка ведьмы ×2, чёрная мантия ×2, грудь ×1.

Вот так вот.

Они вошли на первый этаж и...

Вошли на второй и...

Третий...

Четвёртый...

Они просто всех сжигают!

Два боевых мага просто призывают огонь по очереди и избавляются от монстров на уровне, а священник даёт всем защиту от огня.

Вообщем не плохо работают.

Они за три минуты дошли до орка.

О! Вперёд вышел мечник.

Орк занёс дубину и... Его рука поехала своим ходом. В смысле у орка осталось только плечо по локоть, а другая половина руки рухнула на пол.

Ещё секунда. В шейном позвонке появился разрез, что поделил его пополам.

Вообщем, не тот уровень у орка по сравнению с мечником.

Команда пошла дальше.

Они зачистили ещё четыре этажа, но теперь к магам присоединились и остальные.

Пятый этаж - пещерный орк.

Я снабдил его двумя саблями, каждая 70 см в длину, и он выучил [Разрез], но это не помогло.

Сабли выпали из рук от удара меча танка, а тот в свою очередь благополучно застрял в груди пещерного бедняги.

11-14 уровни тоже зачищены, но у команды ушло больше времени на их прохождение.

15-й уровень.

Огр.

Его я вооружил нагрудником, кожаными штанами и деревянной палицей с железными вставками.

Он научился навыкам [Мощный удар] Lvl 1 и [Удар сбоку] Lvl 1.

Увидев его, шестёрка встала в построение.

Танк спереди, рейнджер и мечник в метре с обеих сторон от него. Два мага в метре сбоку за мечником и рейнджером. Священник стоит по центру, в метре от магов.

Ну, это хорошее построение, но не мобильное.

Сейчас они находятся прямо у входа, а огр с другого конца комнаты.

Вот огр начинает бежать на группу. Он размахивается своей палицей и бьёт по щиту танка. Тот чуть отшатнулся, но остался стоять на месте.

Из-за спины танка вырывается мечник и атакует обоими саблями сразу, но огр заблокировал удар своей палицей, хоть её и разрезало на половину толщины в двух местах.

Мечник быстро отпрыгивает и в огра прилетает снаряд из воды, который откидывает его на три метра, но он остался в стоячем положении и сумел даже сумел отбить атаку второго мага, которая метнула в него валун. Правда, пришлось пожертвовать второй половиной палицы.

В небольшом замешательстве, он кинул обломок, так как всё равно тот уже бесполезен. Этот обломок был отбит мечём танка, а священник выпустил луч света, который ослепил огра. Как только луч исчез, рейнджер вонзил свой нож в шею монстра.

Босс 15-го уровня повержен.

Шестёрка отрезала рог огра и двинулась дальше.

Теперь они продвигаются ещё медленней.

Начиная с 11-го уровня, я выдал каждому монстру по оружию.

На 16-19-х этажах это оружие или 20-ти сантиметровой нож, или дубина с железными вставками.

Впрочем, они прошли.

За это время священник вылечил две царапины у мечника и ушиб у танка.

Теперь их поприветствует пещерный огр. Он толще и выше обычного.

Ему я дал металлическую булаву и надел на него металлические пластины на руки, ноги, спину, грудь и лоб.

Группа занервничала? Нет, я не уверен, просто они застыли на две секунды.

Ну да ладно. Они всё равно встали в построение и приготовились к битве.

Пещерный бежит на группу и так же как и обычный огр, бьёт по щиту танка дубиной, но хоть и не очень большая разница в силе, но вес булавы больше веса палицы и поэтому танк отъехал назад. Рейнджер метнул нож в голову гиганту, но тот отлетел от пластины на лбу. Тогда мечник взял верёвку и привязал её к своим мечам с двух сторон.

Священник выпустил луч свет в пещерного и тот ослеп на время. Тогда мечник пустился под ноги огру и вонзил в каждую по мечу. Тот взвыл от боль и попытался запятиться, но не смог сделать и шагу из-за связанных друг с другом мечей, застрявших в его ногах. Вместо этого он упал.

В тот момент его шкура опалилась красным пламенем. Два мага закончили приготовления к заклинанию и выпустили два огненных потока. Не могу сказать название, так как не знаю его.

Тело огра обуглилось, а пластины, защищающие его раскалились и стали подобны клейму, но несмотря на это он жив. И он сжимает булаву, которая буквально выжигает ему руку. Эта булава поднялась и начала резко опускаться на танка. Это было примитивно, ведь танк просто отпрыгнул в сторону, бросив свой щит.

На первый взгляд.

Как только булава достигла определённой высоты, пещерный огр отклонил её в сторону, куда прыгнул танк, отбросивший щит.

Вот и ОП подъехало.

Ведь без щита он не сможет защититься от удара, а доспехи накалятся от булавы и поджарят его заживо, если конечно он выживет с половиной раздавленного туловища.

Впрочем, огр тоже наконец умер.

Похоже, группа не сильно расстроилась потере друга. Они просто забрали его карточку и сожгли тело.

Взяв правый рог пещерного огра они осмотрели комнату и поняв, что это финал пошли обратно.

<http://tl.rulate.ru/book/12925/330243>