Проснулся я в 6 утра, бодрым и полным сил. Спал 5 часов, было бы дело не в игре, еще часа три ходил бы разбитый и злой на весь белый свет. Быстро позавтракав, мы выдвинулись к паучьему лесу. Деревню я решил посетить на обратном пути, особого смысла мне сейчас туда идти не было. Тайсон еле плёлся следом. Он всю ночь шлялся по окрестностям, гоняя местных кролей. Его жертвы издавали столько шума, что спать было совершенно невозможно. Поэтому он был отправлен на охоту, куда подальше, с приказом до утра не возвращаться. Ночь у него, явно прошла плодотворно – вернулся весь избитый и в крови, но зато за он догнал меня по уровню, получив тридцатый. Главная игровая мудрость, всех времён и народов, применима и здесь – пока ты спишь, кроль качается. После достижения тридцатого уровня, Тайсон, как ни странно, стал ниже ростом – где-то метр двадцать, но гораздо массивнее, видно было как под шерстью перекатываются бугры мышц. Когти и клыки, торчащие из-под верхней губы, вытянулись и стали острее. Выглядеть он стал гораздо опаснее.

- Жертва чернобыля, ты стал первым в мире саблезубым кролем, поздравляю! Нечего на меня смотреть, лучше ногами быстрее шевели! И свои претензии, можешь при себе оставить, я тебе предлагал спокойно спать лечь, не мои проблемы, что тебя налево потянуло – ворчал я для вида. Если честно, меня его прогресс очень даже радовал. Судя по всему, когда он охотится один, опыта ему падает больше. Надо в будущем почаще отпускать Тайсона в свободное плавание, иначе он всегда будет ниже меня по уровню.

Кроль меня как обычно проигнорировал, даже не думая ускоряться. Спустившись с горы и пройдя пару километров, мы наткнулись на еще одну стоянку. Я всё-таки сжалился над своим питомцем и устроил привал, надо что-нибудь приготовить и, заодно, помыть кроля. Мало того, что он был весь грязный, от него еще и пахло ужасно. Тайсону водные процедуры не понравились, но мыться ему теперь придётся часто. У меня очень неплохо начала расти профессия фермера, грех этим не пользоваться. Как буду в городе, надо не забыть купить ему мочалку, мыло, шампунь и расчёску. А будет плохо себя вести, я ему еще и розовый бантик на ухо повещу.

Заморачиваться с едой никакого желания не было. Поэтому я просто пожарил мясо и сделал картошку в мундирах.

Закончив с водными процедурами и перекусив, я всё-таки оставил Тайсона на полчаса в покое, дав отдохнуть. Уровень профессии подрос до второго и еще семнадцати процентов сверху, делая меня и пета еще чуть-чуть сильнее. Курочка, как говорится, по зёрнышку.

За следующий час ничего особого не произошло, и мы спокойно добрались до места

назначения. Перед нами предстал густой хвойный лес, внушающий только одно желание – развернуться и пойти куда-нибудь в другое место. К сожалению, не наш с Тайсоном вариант. Мы пошли вперёд, лавируя между огромными деревьями. Они росли достаточно плотно, сцепляясь в вышине ветвями, как, сошедшиеся в последней смертельной битве, великаны. Солнце лишь изредка пробивалось сквозь кроны деревьев, и весь лес был погружен в сумрак. Землю покрывал ковёр из иголок, не давая пробиться ни единой травинке и глуша наши шаги. Даже Тайсон затих, наверное на него тоже давит здешняя атмосфера. Жутко и погано на душе - ещё чуть-чуть и я побегу обратно.

Пройдя еще метров пятьдесят я всё-таки решил остановиться. Отдышался и попробовал сосредоточиться на задании – как ни странно помогло. Судя по карте, до места обитания пауков осталось совсем чуть-чуть, около пятисот метров.

Вскоре, нам преградила путь паутина, натянутая между деревьями. Я попробовал пару раз запустить в неё ледяной стрелой, но ничего не произошло. Хозяева куда-то отошли. Была мысль её поджечь, но вариант я отмёл как неудачный - если начнётся лесной пожар, нас тоже накроет. Пришлось идти в обход. Проход мы нашли быстро, благо никакой системы в её расположении не было, развешана паутина была абсолютно спонтанно и не создавала непроходимых лабиринтов. Существовала опасность, что с неё на нас нападёт кто-то из местных обитателей, но мы были настороже, внимательно оглядывая сети, прежде чем пройти мимо.

Это нас в итоге и подвело. Проходя мимо очередной паутины, мы всё внимания сосредоточили на ней, пропустив атаку с тыла. В меня прилетел снаряд из чего-то белого, полностью окутав ноги. На панели эффектов появился дебаф – опутывание, на 60 секунд запрещающий мне ходить. Я повернул голову и увидел, как в меня следом летит зелёная слизь, попытался увернуться, но ноги связало крепко, и эта гадость шлепнулась мне на лицо, нанеся 100 урона и повесив отравление. Как будто кислоты в лицо плеснули - больно, жгет, так в добавок ещё мерзко и склизко.

Ваше сопротивление увеличилось на 1

Я уже ненавижу это сообщение. Второй дебаф сразу же появился на панели – «отравление»: вы получаете 85 урона ядом каждую секунду, в течении 60 секунд. Чуть больше пяти тысяч за

минуту, здоровья пережить отравление хватит, но всё равно очень мощно. Кроль срывается в бой и тут же ловит ядовитый плевок - ему снимает по 95 в секунду, своего сопротивления нет, а пять процентов от моего особо роли не сыграли, у него здоровья почти десять тысяч, выживет. Надо быстрее заканчивать с противником, которого я наконец-то успел рассмотреть - огромный мохнатый паук, в длину около полутора метров, две трети которых приходится на его восемь лап, кислотно-зелёный окрас, на морде жвалы и куча фасеточных глазок. Радовало, что полоска, показывающая количество маны монстра была пуста, значит одна паутина и два плевка его предел - сюрпризов больше не будет.

Рано я радовался, Тайсон почти добежал до противника, когда в него сбоку прилетела сеть и ещё один заряд яда - вторая тварь. Эффект яда на кроле усилился, теперь мой питомец терял 140 здоровья в секунду. Я скастовал очищение на себя и бросил лечение в Тайсона. Повезло, смог снять с себя опутывание. Бросился ко второму пауку, и приготовился нанести удар, но враг оказался шустрее. Он оттолкнулся от земли и перепрыгнул меня, взлетев метра на четыре, после чего бросился к Тайсону, на которого уже налетел второй паук. Опасно - его здоровье сильно проседало от яда, и атаки с дух сторон он может не выдержать. Очищение, брошенное в Тайсона, как назло не сработало. От лечения, которое пока хилило совсем слабо, толку было мало. Ледяная стрела сняла чуть-чуть хп с паука, но остановить его не смогла. Магия оказалась бесполезна, спас нас таранный удар, я вовремя вспомнил про новый навык, который появился у меня благодаря доспехам. Стоило мне его использовать, как я с дикой скоростью понёсся вперёд, перед глазами поплыла окружающая местность, и буквально через секунду я врезался в моба.

Критический удар. Вы нанесли пауку-ткачу 523 урона. Противник оглушён на 15 секунд.

Вы на большой скорости врезались в препятствие, получен эффект дезориентация – 5 сек.

Не ожидал такого эффекта. Даже оружие не успел использовать, так бы урон был ещё выше. Из-за дезориентации перед глазами все плыло, и я не видел цели, пришлось лупить наугад. Хорошо, что оглушённый моб не мог ничего противопоставить. Молот врезался во что-то мягкое. На меня, с каждым ударом, выплескивалась новая порция слизи, которая, по-видимому, заменяла пауку кровь. За пять секунд действия дебафа, я смог его добить.

Передо мной на земле лежала искореженная тушка с переломанными конечностями, Тайсон до сих пор не мог двигаться, но пока у него получалось, размахивая перед собой лапами, не подпускать к себе второго ткача. У кроля оставалось около пятьдесят процентов здоровья. Я сразу бросился к нему на помощь, паук заметил меня и попытался отпрыгнуть. Помешал ему

мой пет, умудрившийся вцепиться зубами в одну из лап врага. Тот зашипел и укусил Тайсону в шею, навесив третий стак отравления. Время действия дебафа обновилось до минуты, урон повысился до 205 в секунду. Первым ударом я сломал пауку три лапы, вторым отбросил в сторону от кроля, оставив того с оторванной паучьей конечностью во рту. С начала боя прошло всего 30 секунд, а нервов потрачено, как за целый день фарма. Пауку хватило ещё пары ударов, и он умер. Отравление, висевшее на кроле, сейчас было гораздо опаснее. Нам повезло, очищение сработало как надо, сняв два из трёх стаков яда. Если бы оно подействовало на опутывание, кроль вряд ли бы выжил. Подлечив ещё раз питомца, я использовал запечатывание.

Получена карта: Паук-ткач (30 уровень)

Требования: Только для класса – Мастер карт (Адепт, Магистр). Минимальный уровень призывателя – 25.

Ничего себе, с первого раза, повезло. Не просто так, наверное, у меня в характеристиках есть удача. Я сразу же призвал себе нового питомца, паук- ткач 30 уровня. Надо ему тоже имя придумать, а то так, как-то не очень. Опять в голову всякая чушь лезет. Спайдермен? А вдруг это девочка? Да и вообще, дурацкое имя. Спиди, Спуди, Муди, Прялка, Палка, Копалка, ааа - терпеть не могу давать имена. Во, Тортила! Хотя нет, это же была черепаха. Да какая разница, будешь Тортилой. Мне показалось, или паук после получения имени внешне поменялся, в любом случае он стал отличаться от своих диких родственников. Кстати Тайсон тоже не такой как остальные, вот только не помню, как он выглядел при вызове, имя я ему дал сразу.

В любом случае, моя паучиха просто симпатяжка. Она стала более округлой и коренастой, все тело покрывала густая шерсть черно-рыжего цвета. Попробовал погладить - прикольно, почти как собачья. Лапы стали короче, но более мощными. На конце каждой были костяные лезвия. Особенно сильно они выделялись на передней паре, сантиметров по пятнадцать каждое. Восемь глаз, четыре больших повыше, по два слева и справа, и четыре маленьких расположенные в ряд. Дополняли картину мощные ядовитые жвалы. Настоящая сила!

Тут, я заметил, что Тайсон как-то странно себя ведёт. Отвернулся, лёг на живот и закрыл голову лапами, такое ощущение что обиделся. Ревнует что ли. Пришлось подойти и начать чесать здоровяка за ухом, он вроде оттаял, но в этот момент Тортила уткнулась головой в мою руку и начала оттеснять меня от кроля.

- Вы ещё подеритесь, детский сад какой-то! Пошлите - сказал я, поднимаясь. - Принимаем боевое построение, Тайсон ты впереди, я за тобой, Тортила, идёшь в 2 метрах позади. И все внимательней!

Пока разбирался с новым питомцем, здоровье Тайсона почти восстановилось, ну и я не забывал

его подлечивать. Первый бой как обычно оказался самым тяжелым. Стоило только придумать стратегию и все пошло как по накатанной. Страдал только Тайсон, которого вначале боя стабильно запутывали в паутину и травили, порой по несколько раз. Первого паука я почти всегда убивал с таранного удара, атаковать повторно приходилось лишь изредка. На второго и третьего Тортила набрасывала паутину, не давая к нам подобраться, после этого разбиралась с одним из нападающих самостоятельно. Если меня не успевали опутать, я ей помогал, если их двое, если трое убивал крайнего. Четверых и более нам пока не попадалось, иначе это могло бы стать опасно. 50 пауков мы убили достаточно быстро, буквально за час. Основной этап квеста был завершён, но в условиях было ещё необязательное дополнительное задание - уничтожить ещё десять кладок яиц. Основываясь на моём игровом опыте, вознаграждение за неё может превысить награду за основное поручение, вот только мы пока не нашли ни одной кладки. Уходить просто так мне не хотелось, и я решил продолжить поиски – тем более локация подходила мне по уровню, а необходимость прокачки никто не отменял.

Пауки попадались все чаще, примерно каждые 20-30 метров. После каждого боя приходилось делать небольшие остановки, чтобы восстановиться. Уровень противников постепенно рос, сейчас враги были 37, но и мы не сильно отставали от них по уровню, становясь сильнее. За два часа я взял 34, а оба питомца 33 уровень.

Всё происходило слишком просто и монотонно, и, если честно, начало изрядно надоедать. Опытом они делились охотно, а вот дроп разнообразием не отличался. Благодаря навыку сбора ингредиентов, почти с каждого паука удавалось добыть паутинный кокон, который, насколько я знаю, пользуется хорошим спросом у ткачей. И иногда выпадали паучьи глаза – пищевой ингредиент, ты обретал способность видеть в темноте, почти как днём, на целый час. И всё! Даже самой захудалой шмотки не упало, а о редких и говорить нечего.

Кладок всё не было и не было, и мне ничего не оставалось, как продолжить движение в сторону центра. Пройти надо было ещё прилично, где-то четыре километра. Но куда денешься, в любом случае других идей у меня не было.

Где-то, через полчаса, я не выдержал и решил сделать перерыв. Мы дошли до примерного центра этой локации и остановились у огромного лесного гиганта – пожалуй, самого большого дерева в этом лесу, по крайней мере из тех что нам попадались. Я помню, как мы с дочкой смотрели в интернете статьи о самых больших деревьях в мире, и меня очень впечатлили секвойи, растущие в северной Америке. Самым высоким из них был экземпляр, достигающий в высоту 115 метров, если мне не изменяет память, и носил имя «Гиперион». Так вот к чему я веду – найденный мной гигант был как минимум в два раза выше, а про толщину и говорить нечего. Секвойи достигают около семи метров в диаметре, а тут явно больше тридцати. Интересно сколько нужно собрать человек, чтобы целиком обхватить её ствол?

Я не удержался и, любуясь, обошёл дерево кругом несколько раз. Мечта любого мальчишки – земля вокруг ствола бугрилась от огромных корней, которые переплетаясь между собой образовывали чуть ли не целые пещеры под ним. Идеальное место для землянки. Захотелось самому залезть внутрь и окопаться, но я всё-таки удержался и решил заняться готовкой.

Недалеко от дерева тёк родник с чистой водой, который в принципе и стал причиной остановки именно здесь - оба моих питомца с удовольствием ели жареное мясо, а вот себя я решил порадовать супчиком. Пока готовился мой обед, устроил питомцам водные процедуры. Тайсон опять возмущался, может быть второй раз за день это перебор, но ничего потерпит, а вот Тортила, как ни странно, полностью оправдала своё имя. Ей так понравилось, что она целиком залезла в родник и не хотела его покидать, еле вытащил. Вода в роднике была жутко холодной, аж зубы сводило, когда её пьешь. Я бы, после таких купаний, точно схватил простуду – в Эльмстане персонаж мог заболеть, так что за этим тоже надо следить. А ей хоть бы что, не паук, а морж какой-то.

Пока ел, размышлял о том что делать дальше. Кладки я так и не нашёл, и уже начинал сомневаться в их существовании. Хотя, если есть квест, то по логике вещей где-то они должны быть обязательно. Может быть надо искать как-то по другому, но других идей, кроме как продолжать бродить по лесу, у меня не было. На том и решил – весь остаток дня проведу в этой локации, а завтра с утра поищу себе новое место для фарма.

Я собрался продолжить, но мои питомцы были другого мнения. Желание исследовать пространство под лесным гигантом, видать не только у меня возникло. Тортила и Тайсон забрались внутрь, и вылезать категорически отказывались. Я мог им приказать, используя интерфейс управления, и они бы не смогли ослушаться, но мне стало еще любопытнее, и я решил к ним присоединиться.

Нырнул под один из камней и, сам не того не ожидая, поехал вниз соскальзывая по земле. Буквально через пару метров я остановился, врезавшись в Тортилу и оттолкнув её в сторону. Только хотел начать материться, но увидев куда я попал, это желание сразу пропало, и вместо мата из моего рта вырвался радостный крик. Я всё мог представить, но действительность превзошла все мои ожидания, я всё-таки счастливчик – я лежал на краю ямы, находящейся прямо под стволом дерева и ведущей под землю, поверхность которой была затянута розовой плёнкой, постоянно находящейся в движение. Мои питомцы прыгали на неё и били лапами, но она не поддавалась, пружиня и отталкивая их обратно. Тортила с Тайсоном, обнаружили себе

забавную игрушку и вовсю развлекались, не понимая истинной ценности своей находки.

Мои петы обнаружили подземелье – отдельную локацию, отличающуюся как увеличенным количеством опыта с монстров и качеством дропа, так и силой их обитателей. На зачистку самого простого подземелья обычно собирали группу из 5 человек, и то, при недостаточной подготовленности и слаженности их действий, этот проход мог закончиться провалом. А ведь бывают еще данжи, на которые и 50 человек будет мало. Надеюсь, мне попался именно первый вариант, локация всё-таки низкоуровневая. Нас всего трое, но идти туда всё равно придётся. Я почти на 100% уверен, что кладки, которые я почти полдня ищу, именно там. Будет тяжело, но шанс выбить, что-то ценное, упускать я тоже не собирался.

На текущий момент у меня образовалось 45 свободных очков характеристик, и я решил их распределить, сейчас не время экономить. Немного подумал и распределил примерно поровну между ловкостью и силой. Логика была достаточно простая – свои магические способности я сейчас не смогу увеличить на столько, чтобы полагаться на них в подземелье. Думал сначала вложить часть очков в телосложение, но, в принципе, мы с Тайсоном были достаточно толстые, какое-то время продержаться сможем. Увеличение ловкости и силы поможет нам быстрее убивать монстров, там обитающих, и тем самым уменьшить количество атак, которые они успеют нам нанести.

Окно персонажа

Уровень: 34

Имя: Дрим

Класс: Адепт карт

Раса: Человек

Слава: 100

Здоровье: 8190 Мана: 2860

Атака 78-117 Защита 72

Маг. атака - 98

Характеристики.

Сила 136 (6) + 7%

Ловкость 98 (6) + 1%

Телосложение 77 (6) +5%

Мудрость 49 (6) + 1%

Интеллект 49 (6) + 1 %

Лидерство 20 (6)

Удача 18 (6)

Стойкость 31 (6)

Сопротивление магии 34 (6)

Свободные очки характеристик: 0

Изученные профессии:

Фермер новичок: 2 уровень (49%)

- Добыча шкур новичок: 3 уровень (37%)

- Добыча ингредиентов новичок: 4 уровень (15%)

Повар новичок: 1 уровень (79%)

Кузнец новичок: 5 уровень (1%)

- Горное дело новичок: 3 уровень (50%)

Изученные навыки:

Владение дробящим оружием, новичок 5 уровень (4%) (пассивный)

Изученные приёмы:

Оглушающий удар, новичок 4 уровень (2%)

Калечащий удар, новичок 4 уровень (87%)

Изученные заклинания:

Запечатывание: новичок 1 уровень (89%). (Активный). Мана: 100.

Призыв: новичок 2 уровень (1%). (Активный). Мана: 300.

Малое лечение: новичок 2 уровень (32%). (Активный). Мана: 30.

Очищение: новичок 1 уровень (93%). (Активный). Мана: 30.

Ледяная стрела: новичок 3 уровень (1%). (Активный). Мана: 50.

Мне не терпелось начать прохождение, и я, недолго думая, спрыгнул вниз. Стоило только пролететь сквозь плёнку, как сразу же выскочило системное сообщение.

Поздравляем!

Вы открыли подземелье «Паучье логово». Как первооткрыватель вы получаете + 200 к славе, все ваши характеристики увеличиваются на 1. Увеличен шанс выпадения вещей – 3 суток. Удвоенный опыт -3 суток. Первая группа, которая полностью зачистит подземелье первой, получит дополнительную награду, не упустите свой шанс. Если вы расскажете о своём

открытии местным жителям, есть шанс получить дополнительную награду.

Пролетев пару метров по туннелю ведущему вниз, я провалился в темноту. Ещё пара мгновений и я, слегка замедлившись у самого пола, практически безболезненно приземлился на ноги. Наверняка подействовала какая-то магия, не дающая смельчакам рискнувшим покорить подземелье, умереть раньше времени, разбившись у самого входа. И всё бы хорошо, вот только я не учёл фактор Т. Тортила и Тайсон в момент моего захода в подземелье прыгали на мембране как на батуте, вовсю развлекаясь и совершенно не ожидая подставы, в виде открытия прохода, с моей стороны. И стоило только мне приземлиться, как на меня сверху упали оба моих питомца, сбив с ног и придавив сверху.

Мегаэпичное начало – можно создавать свой юмористический видеоканал, нарезать видео и начинать выкладывать на потеху других игроков. Ещё несколько минут мы дружно матерились, ну точнее матерился я, а питомцы просто громко верещали, тем самым выражая всю глубину своего возмущения.

Придя в себя, я наконец-то смог сосредоточиться на главном - как и думал, в эту глушь пока никто из игроков забраться не успел, и я был первооткрывателем, а значит человеком, потенциально способным снять все сливки с данного подземелья. Земли Эльмоса еще не успели толком исследовать, поэтому я надеюсь, что это не последнее найденное мной подземелье. Пройти я его вряд ли сейчас смогу, но в любом случае надо приложить максимум усилий, для того чтобы бонусы первооткрывателя не пропали зря.

Освещался только небольшой пятачок, находящейся прямо под входом. Всё остальное скрывалось во тьме, и тут пригодились глаза, выпадавшие наверху. Мы съели по одному, и сразу же всё стало отлично видно. Я стоял в огромной пещере, из которой в разные стороны вело два тоннеля. Первый, судя по карте, шёл в сторону деревни Обережной и Чернолесья и был закрыт почти такой же мембраной, как вход в подземелье, но в отличии от неё абсолютно чёрного цвета. Я попробовал пройти через неё, но меня не пропустило. Намёк понятен, тут проход закрыт, разворачивайся и направляйся в противоположный коридор.

Так я и сделал. Не знаю кто прорыл этот проход, но по нему спокойно в ряд могли пройти пара слонов, ничем друг-другу не мешая. Мы потихоньку спускались вниз, местных обитателей нам по пути не попадалось, и, минут через 5, мы дошли до большой пещеры – ещё крупнее предыдущей, из которой дальше вело уже три туннеля. Никакой дополнительной информацией об этом данже я не обладал, поэтому мне оставалось только исследовать каждый из них по очереди. Начну с левого, а там, если что всегда можно будет вернуться обратно.

Туннель вёл вперёд, никуда не сворачивая. Мы прошли около 50 метров, когда увидели первого врага, перегораживающего нам проход. Здоровенный паук, стального цвета, раза в три больше Тортилы, ткач-защитник, 40 уровень, двухзвездочный монстр. Это значит одна из его характеристик, минимум в два раза, превосходит аналогичную у его обычных соплеменников. Судя по названию, скорее всего это телосложение, то есть от пауков с поверхности он отличается повышенным уровнем здоровья и защитой. Идеальный соперник на текущем этапе, если бы враг был заточен на силу или ловкость, было бы сложнее, особенно если учитывать разницу в целых 6 уровней.

Выпив эликсиры, увеличивающие характеристики, которые я получил от Пауло - послал Тайсона в атаку. Кроль бросился вперёд, но к паукам, по-моему, было невозможно подкрасться незаметным. Ткач развернулся в сторону опасности, и тут же плюнул в моего питомца паутиной, пригвоздив к месту, и сразу же добавив ядом. Ничего нового, сценарий тот же, что и на поверхности.

Я использовал таранный удар, перемещаясь к пауку и нанося ему удар молотом. Прошёл крит, снявший с врага всего 500 хп, еще и никаких эффектов оглушения. Тортила два раза подряд использовала опутывания, которое ткач успешно проигнорировал. Дальнейшие попытки, по-видимому, тоже будут неуспешными, у врага, скорее всего, повышенное сопротивление к дебафам. Значит придётся по старинке. Перехватил щит поудобнее, я блокировал атаки врага, между делом бросив на кроля очищение и сняв яд. Если бы опутывание, было бы удобнее, а так Тайсон пока не помощник. Все мои контратаки пока проходили вскользь, не нанося существенного урона. Тортила три раза использовала яд, повесив, к моему удивлению, с каждой атаки отравление, снимавшее 45 единиц урона в секунду. Бить мы его будем долго, но должны справиться.

Уйдя чуть в бок, я развернул паука боком к своим питомцам. Тортила, воспользовавшись моментом, запрыгнула ему на спину, вцепившись зубами в затылок и начала лезвиями на лапах наносить удары по глазам, многие из которых были критическими. Плюс повесился четвертый стак отравления и здоровье врага медленно поползло вниз. Я еще раз использовал очищение и, наконец-то, освободил Тайсона. Сразу же скастовал лечение и стрелу и, к своему удивлению, умудрился повесить замедление, да и урон от стрелы прошёл полный. Кроль бросился в бой и начал наносить удары когтями со спины противника. Паук попытался развернуться, но тут в дело вступил я, перестав сосредотачиваться на защите. Он ревел и пытался сопротивляться, но сделать уже ничего не смог.

Ткач-защитник погибает.

Получено: 4000 опыта, паучья желчь – 2, паучий кокон – 1.

Ваше лидерство увеличилось на 1.

Количество опыта не могло ни радовать, хватило сразу взять уровень. С дропом непонятно, собранная желчь, скорее всего алхимический ингредиент, но его стоимость я смогу узнать только попав в город. Всё равно надо заглянуть к Пауло, когда вернусь в Эльмос – вот у него и уточню.

Защитник, как я и предполагал, оказался достаточно простым противником. Много здоровья, хорошая защита и стойкость. Но его атаки практически не пробивают мою защиту, так что я спокойно смогу сдерживать несколько врагов, да и Тайсон может продержаться очень долго. Дебафы, основанные на физическом воздействии, так ни разу и не прошли за весь бой, зато у врага явно проблемы с сопротивление магии - замедление от ледяной стрелы, накладывалось после почти каждого использования. К сожалению, ни я, ни мои питомцы, не специализировались на магическом уроне. Надо это исправлять как можно быстрее сроки, а сейчас придётся оперировать тем, что имеем.

В следующем бою нам противостояло сразу два паука. Я решил сменить стратегию и напал первым, врезавшись во врага таранным ударом и сразу же уйдя в сторону, что бы увернуться от яда и опутывания. Благодаря моему маневру, один из пауков повернулся спиной к моим питомцам, и те тут же, воспользовавшись ситуацией, напали. Второй враг бросился на меня с другой стороны. Ему все-таки удалось обездвижить меня. Оба паука сразу же использовали яд, но из трёх атак успешными были только две - в этот раз сработало уже моё сопротивление.

Я использовал очищение, что б избавиться от отравления, и продолжил бой. У меня неплохо получалось отбиваться от атак противников, направленных на меня с двух сторон, да и те атаки, которые по мне попадали, были болезненны, но не смертельны. Тортила, которая опять забралась на паука, наносила очень неплохой урон - глаза, даже у бронированных монстров, всегда слабое место. Да и Тайсон не отставал, с дикой скоростью полосуя брюхо врага когтями. Пять минут боя, и с обоими врагами было покончено.

Вами получен: костяной паучий щит

Защита: 35

Дополнительные свойства: стойкость +10, возвращает 10% заблокированного в ближнем бою

урона обратно.

Необходимый уровень: 40

А вот и дроп, очень неплохой щит. В половину моего тела, с хорошими показателями защиты, но очень легкий для своих размеров. С таким в бою будет гораздо проще управляться, чем с металлическим. Осталось только до него дорасти, но много времени это занять не должно. Опыта с монстров падало очень много. До конца действия зелий на характеристики оставалось примерно 40 минут, должен успеть.

В принципе так оно и вышло, мы расправились с очередной тройкой пауков, и система обрадовала меня сообщением об увеличении уровня. Бафы почти закончились, и я решил устроить небольшой привал. Вопрос что делать дальше пока не возникал. Справлялись мы неплохо, уровни росли как на дрожжах, да еще и с пауков периодически выпадало, что-то ценное. За час я выбил три щита, один из которых уже успел экипировать, поножи, наручи и шлем. Все с неплохими характеристиками, даже более высокими, чем у меня сейчас, но, к сожалению, не являющиеся частью комплекта. Одевать мне их смысла не было, пойдут на продажу. Так что, легкий перекус, ребаф и продолжаем фарм.

Следующие два часа прошли без происшествий. Мы шли, всё по тому же коридору, уничтожая на своём пути ткачей-защитников, которые к этому времени стали 48 уровня. Но мы тоже подросли. Я был сорок седьмого, а мои питомцы сорок пятого, так что убивать их было намного проще чем вначале. Я ожидал подвоха, не может быть всё так просто. А то, сейчас складывается ощущение, что это подземелье здесь специально поставили, чтобы помочь мне быстрее прокачаться.

Первый сюрприз появился, на четвертом часу фарма. В коридоре, по которому мы шли появилось ответвление. Оно было чуть меньших размеров, чем основной коридор, и уходило куда-то в бок. Подумав, решил, что сначала исследуем боковой коридор, с большей вероятностью он ведёт в тупик. Так оно и оказалось. Пройти пришлось около пятидесяти метров, как мы попали в пещеру. Кроме входа, из которого мы пришли, других не наблюдалось. У дальней стены, стоял сундук, надеюсь открытый. Путь к нему преграждал паук, но какой-то странный. Осквернённый ткач-защитник, 50 уровень. Интересное кино, сразу на ум пришли рассказы Агафьи о монстрах Чернолесья. Наверняка это всё как-то взаимосвязано.

Паук был весь покрыт чёрными пятнами и наростами, все его восемь глаз были ярко красными и слегка светились. Такое ощущение, что он или одержим, или на нём кто-то паразитирует, или всё одновременно. При разговоре с Дэйлом, надо не забыть рассказать, наверняка он знает больше.

Не зная, чего ожидать я решил послать Тайсона в бой первым. Всё-таки, противник был один. Стоило кролю подойти в радиус сорока метров, как ткач сразу же бросился в его сторону, на ходу набрасывая паутину чёрного цвета, по которой переливался какой-то зеленый цвет. В результате на Тайсона, кроме первичного опутывания, повесилось еще три дебафа, снижающих силу, ловкость и телосложение. Почти одновременно, такая же паутина попала в Тортилу, которая в этот момент атаковала паука ядом. Неплохо так, хорошо, что мои петы атаковали первыми. Они теперь надолго выведены из боя, моё очищение снимает только один дебаф – неизвестно с какого раза мне повезёт снять опутывание. Моя паучиха, хотя бы смогла наложить 5 стаков отравления, потратив всю свою ману, а Тайсон просто послужил щитом, больше ничего не успев сделать. Я, используя таранный удар, вступил в бой. Маны у противника осталось не много, броска паутиной быть не должно.

Осквернённый ткач был по всем параметрам сильнее обычного. Я еле успевал блокировать его атаки, при этом урон по мне все равно проходил. Мне не хватало сил устоять на месте, и меня постепенно теснили в сторону моих питомцев. Надо их срочно освобождать - мое здоровье убывало быстрее, чем у врага. В одиночку я точно проиграю. Можно сказать, что урон пауку наносило только отравление, по 120 единиц раз в секунду, но оно действовало всего минуту, этого явно мало для победы. Так что первой я решил освободить Тортилу. Опутывание удалось снять только с третьей попытки, когда до конца действия яда оставалось всего 20 секунд. Я перекатился в сторону, разворачивая паука, и тут же приказал ей атаковать. Паучиха по старой схеме вскочила на спину ткачу и вцепилась в него зубами. Яд прошёл как надо, и перевес в бою наконец-то начал склоняться на нашу сторону. Вскоре подоспел Тайсон, и мы втроём с горем пополам добили осквернённого ткача.

Получено: Малое семя скверны – 1 штука;

Получены: Проклятые поножи лесного рейнджера:

Проклятые поножи лесного рейнджера.

Тип: Лёгкий доспех

Защита: 5

Дополнительные свойства: скорость передвижения - 10%, урон от стрелковых атак - 7%, Ловкость – 10

Необходимый уровень:50

Проклятые вещи мне раньше попадались - абсолютно бесполезные, понижающие характеристики предметы. Но это, только если не очистить их. Ритуал могли провести многие из местных священников или паладинов за определённую плату. Игрокам, к сожалению, он был недоступен. Так что о полезности поножей можно будет судить только после того, как я узнаю стоимость очищения и рыночную цену предмета. А вот такое семечко я видел впервые. Описания у него не было, так что добавим его в список вопросов к Дэйлу.

Сейчас меня больше интересовало содержимое сундука. Замка на нём не оказалось. Отлично!

Получено: Свиток телепортации «Паучье логово – 1 этаж» - 20 штук

Получено: Кольцо паучьей скорби – 2 штуки

Кольцо паучьей скорби

Сопротивление магии: 15

Дополнительные свойства: все характеристики + 2, время отката заклинаний – 5%

Необходимый уровень: 50

Очень неплохие кольца. Скорее всего, если подземелье полностью зачистить, можно собрать весь комплект. Вопрос только, как это сделать. Хотя, выпавшие свитки телепортации натолкнули меня на одну идею. Они позволяют телепортироваться на первый этаж данжа. Скорее всего к развилке в его начале. Правда, это наталкивает на мысль, что есть ещё второй этаж, как минимум. И если первый я вполне возможно осилю, то на следующем мне точно понадобится помощь. Значит сейчас идём дальше, чистим сколько сможем, а потом будем действовать по ситуации.

В следующие полчаса нам попадались только обычные мобы, которых мы с удовольствием убивали. Потом коридор стал уходить правее и расширяться, пока не вывел нас в большую пещеру. Весь её пол был усыпан паучьими яйцами, а посредине стоял громадный паук, тело которого достигало трёх метров в длину. Оскверненный защитник кладки, Шисс – рейд-босс, 50 уровень. Да уж, первый этаж я точно не пройду. Мы бы с обычным босом не справились, не то что усиленным скверной. Придётся возвращаться назад, но сначала надо кое-что сделать.

Я приказал питомцам возвращаться к выходу, сейчас они будут только помехой, а сам бросился вперёд. На полу явно были коконы, необходимые для квеста, и отступать просто так я не собирался. Запрыгнув в ближайшее их скопление, я взмахнул вокруг себя молотом. Одного удара оказалось достаточно, чтобы разбить все яйца вокруг меня на части. Сделав дело, я сразу же отскочил назад, благо с помощью доспеха я мог прыгать минимум на 4 метра. Вот только Шисс оказался ещё проворнее и швырнул мне в спину костяное копьё. Повезло, что я прыгал в сторону выхода. Оно врезалось мне в спину, нанесло 900 урона и протащило дальше по коридору. Пару минут я лежал и пытался прийти в себя.

Ваше сопротивления увеличилось на 1

Ненавижу это сообщение! Ну, по крайней мере, Босс сюда точно не доберётся, коридор для него слишком узок. Сейчас я в безопасности.

Придя в себя, я побежал догонять питомцев. Зная, что дорога пуста, мы могли поддерживать максимальную скорость, изредка останавливаясь восстановить выносливость. До развилки добрались за пол часа. Немного подумав, я решил выбраться на поверхность, чтобы спокойно поесть и привести себя в порядок. В пещере все-таки было неуютно, сменить обстановку не помешает.

Когда мы во второй раз спустились в пещеру, время приближалось к шести. Я решил сегодня посетить Дэйла, возможно у него есть какие-то способы бороться с осквернением. Но сейчас было слишком рано, так что ещё пару часов фарма, и к нему.

Второй коридор ничем не отличался от предыдущего. Первый бой был с одиночкой 40 уровня - ткач-убийца. Двигался паук даже быстрее осквернённого защитника, но разница в уровнях была настолько существенной, что он умер после первого попадания. Очевидно, что убийца заточен на ловкость. С одним таким перед прокачкой в подземелье мы бы справились, а вот при борьбе с тремя нам бы просто не хватило скорости. Тем более что урон они наносили достаточно существенный, особенно когда проходили криты. Но сейчас они не были нам соперниками. Дебафы на них успешно накладывались практически всегда, и стоило убийцам напасть на меня или Тайсона, как Тортила спокойно использовала опутывание, и мы их убивали. В итоге никто из врагов не смог задержать нас надолго , и до первой развилки мы добрались за полтора часа. Немного пройдя по боковому коридору, мы вышли в комнату с

сундуком, один в один похожу на такую же, в соседнем коридоре. Охранял её осквернённый паук-убийца 50 уровня. Противником он будет жестким, но у меня была идея как с ним справиться.

Я подошёл на 40 метров и запустил в него ледяной стрелой, чуть-чуть замедляя. На меня сразу же использовали опутывание, как ни странно без дополнительных дебафов. А потом он исчез. На секунду я впал в ступор от неожиданности. Придя в себя, сразу же использовал очищение, возвращая себе способность ходить. Хотел броситься в сторону, но ткач оказался быстрее. Моей заминки ему хватило, чтоб сократить расстояние. Он появился передо мной и впился в плечо, пытаясь прокусить доспех. С двух сторон в бока мне врезались его лапы, пробивая лезвиями мой доспех.

Вам нанесён урон магией тьмы 300

Ваше сопротивление магии увеличилось на 1

Вам нанесён урон магией тьмы 300

Ваше сопротивление магии увеличилось на 1

От боли меня просто парализовало. Спасли питомцы - Тортила сразу же использовала опутывание и яд, а Тайсон на полной скорости влетел во врага, откидывая его в сторону. Судорожно хватая ртом воздух, я влил в себя зелье исцеления и использовал заклинание. Постепенно становилось легче. Надо возвращаться в бой, мои питомцы долго не продержаться. Их здоровье приближалось к красной зоне, враг был очень силён. Поднявшись на ноги, прицелился и врезал пауку промеж глаз. Оглушение. Отлично, сейчас я отыграюсь за всю боль…

Получены: Проклятые наручи лесного рейнджера:

Проклятые наручи рейнджера.

Тип: Лёгкий доспех

Защита: 3

Дополнительные свойства: скорость передвижения - 5%, урон от стрелковых атак - 5%, Ловкость - 5

Необходимый уровень:50

Получено: Серьга паучьей скорби – 2 штуки

Серьга паучьей скорби

Сопротивление магии: 20

Дополнительные свойства: все характеристики +3, время отката заклинаний – 7%

Необходимый уровень: 50

Ещё одна проклятая вещь - кожаные наручи. Без очищения свойств не видно, но у меня такое ощущение что они с предыдущими - часть одного комплекта. Если удастся собрать полный набор, будет смысл провести ритуал. Сетовые вещи всегда дороже и заполучить их гораздо сложнее. С сундука упали сережки, а вот свитков возвращения не было. Скорее всего они выпадают один раз за прохождение подземелья.

Время поджимало и дальше я идти не стал. Почти на 100% уверен, что там меня ожидает рейд-босс. Убить я его все равно не смогу.

Вернувшись на поверхность, решил оставить питомцев возле подземелья. Смысла их брать с собой особо не было, все локации по пути к деревне низкоуровневые, пусть отдохнут.

До Обережной я добрался за час. Я был намного старше местных обитателей, поэтому их

уровень агрессии был снижен. Нападали они, только если я приближусь к ним вплотную, что позволило мне почти всю дорогу спокойно бежать в выбранном направлении.

Влетев в деревню, первым делом уточнил у встреченной по пути бабушки, где здесь торговая лавка. Слава богу она была открыта, и я, сбыв небольшую часть добычи, купил свитки телепортации в Обережную. Дальше дорога лежала к лучнику. Деревня была небольшой. и через пять минут я рассчитывал быть у него.

Как вдруг мне пришло личное сообщение.

Вредина: «Максим? Это ты?»

http://tl.rulate.ru/book/13498/272482