Дальше бой пошёл по старому сценарию. На сорока процентах босс просто ушёл в инвиз и попытался добраться до Пауло, но вовремя выведенный из невидимости заклинанием Любавы так и не смог ничего сделать. Босс уврачевался от половины наших атак, но как только проходил контроль, его здоровье сразу же начинало быстро опускаться. Для сохранения своей жизни можно было полагаться или на уклонение, или на высокую защиту. У обоих были свои плюсы и минусы: при высокой защите часть урона стабильно поглощалась ей, позволяя получать меньше повреждений, но с другой стороны можно было пропустить настолько сильный удар, который убьёт тебя сразу; при ориентации на уклонение, этот удар может по тебе просто не попасть, не нанося урона вообще, но ты мог умереть от нескольких намного более слабых пропущенных ударов, особенно критичным при такой раскачке становилось попасть под действие контроля, который не давал двигаться и полностью блокировал возможность уклонения. Именно к такому типу относился паралич, который накладывали наши с Тайсоном «Удары молний», что значительно облегчало нам убийство этого босса.

Бой постепенно подходил к концу, у босса оставалось всего пятнадцать процентов здоровья. Осталось сделать последний рывок и пережить атаку Гарра после 10%. Просто он нам точно не дастся, учитывая что одного члена группы мы уже потеряли.

Начало было таким же - покров тьмы накрыл Гарра и Любаву. Мы с напряжением вглядывались в темноту, ожидая нападения босса. Как вдруг здоровье танка резко скакнула вниз и через пол секунды она вылетела из облака лицом вперёд, упала и покатилась по земле. Следом выскочил босс, нанося удар по ноге паладина и оставляя ей двадцать процентов здоровья. Она тут же откатилась в сторону и использовала баланс, сократив наши жизни и восстановив себе восемьдесят процентов здоровья.

- Любава, «Бастион»! Контрольте его - прокричал я. Мы чуть не проиграли этот бой. Если бы она не действовала так расторопно, босс бы убил её, а затем и нас.

К моему удивлению, контроль совершенно перестал действовать на босса. Если бы не «Бастион», который очень сильно снижал урон, мы бы, наверное, не выдержали. Босс бил очень больно, а физическими атаками мы по нему практически не попадали. Основной дамаг сейчас шёл от Огонька и Пауло, которые не жалея сил бомбардировали Гарра магией и зельями.

За минуту мы довели его до одного процента. Босс из последних сил пытался достать Любаву, защита которой опустилась к прежнему уровню, но времени ему забрать с собой танка уже не хватило.

Вы убили рейд-босса Гарра, 50 уровня. За первое убийство все члены вашей группы получают бонус: + 2 ко всем характеристикам, Слава + 200. За убийство рейд-босса малой группой (до 6 человек) все члены вашей группы получают: + 1 ко всем характеристикам, слава + 100.

Вами получен кинжал «Взрыв», книга с заклинанием «Баланс жизни», проклятый плащ

лесного рейнджера, карта: Ассасин тени (50 уровень).

Ваш уровень повышен

- Это последний на сегодня. На второй этаж пойдём завтра. Все большие молодцы - сказал я.

Дрим: Карина мы победили, дальше сегодня не пойдём.

Вреднючка: Так ему и надо! Что мне делать, идти к вам?

Дрим: ты почти двое суток в игре, предлагаю выйти и отдохнуть. Передай доче привет от папы, скажи что я её очень люблю и скучаю…

Вреднючка: хорошо, так и сделаю. Люблю тебя, до завтра. Чур, без меня не начинать)

Дрим: Куда ж мы без тебя. Целую, до завтра любимая.

Вскоре мне пришло системное сообщение, о том что Вреднючка покинула игру. Смысла ей сейчас идти к нам не было, после смерти её характеристики на четыре часа упали на пятьдесят процентов. Сейчас она точно не боец.Пока Пауло разбирает босса на части, надо разобраться с дропом: проклятый плащ лесного рейнджера - это Карине, скорее всего последняя часть комплекта, мне просто не приходит в голову что в него ещё может входить; «Взрыв» - интересное название для кинжала, да и свойства его весьма неплохи, но у нас ими никто не пользуется, так что пойдёт на продажу; карта призыва ассасина тени - это уже интереснее (трёхзвездочный ранг, говорит о том, что внутри запечатано очень мощное элитное существо, все характеристики которого гораздо выше, чем у обычных монстров того же уровня) и в теории я скоро смогу её использовать, но мой лимит уже исчерпан, а менять кого-то из своих питомцев я пока не готов, так что пусть лежит, позже решу что с ней делать.

«Взрыв»

Тип: Кинжал, уникальный

Урон: 60-80

Требования: 50 уровень, ловкость 130, сила 100

Дополнительные свойства: Ловкость + 30, сила + 15, 10 % шанс нанести удвоенный урон. Активное заклинание: Взрыв.

Взрыв: Увеличивает урон следующей атаки на 20 % за каждый накопленный заряд заклинания. За каждые две минуты нахождения в бою вы получаете один заряд заклинания (максимум 5). При выходе из боя все заряды пропадают. Время до повторного использования 30 минут.

Снаряжение в результате досталось только Карине, но это тоже неплохой результат. Могло не выпасть вообще ничего, так тоже часто бывает. Кинжал можно продать за весомую сумму,

правда очень не хотелось, чтобы он попал в руки моих потенциальных врагов, больно страшный в него встроен навык. Но других покупателей я не найду, нет у меня знакомых, которые смогли бы его купить за достойную сумму, да и в принципе никаких нету. Стоило бы начинать налаживать торговые связи, но как же я это не люблю. Да и с другой стороны он будет полезен только опытному игроку, мастерски играющему ассасинов. Максимальный заряд навык получает только если его владелец непрерывно находится в бою десять минут, а это значит, что просто отсиживаться в инвизе не получится, максимум через две минуты его выведет из боя и весь заряд сбросится. Убийцы мастера нападения именно из засад, если их цели удаётся пережить первую атаку, потом его шансы на выживание становятся гораздо меньше. Так что продаём, как вернёмся в город, выложу на аукцион - жаль конечно, что Славия на текущий момент не имеет доступа к глобальному рынку из-за изолированности, но сойдёт и так - многие топовые гильдии уже наверняка открыли здесь свои филиалы, тех же «Олигархов» я уже встречал, а среди них всегда много донатеров, готовых выложить огромные деньги за понравившуюся вещь, ну по моим меркам огромные, а для них, наверняка, копейки.

А вот полученная карта, привела меня к мысли о развитии класса. Мастеров карт в игре было очень мало, и они не спешили делиться информацией. На форумах были доступны только общие описания, да видео сражений, из которых были понятны только внешние проявления их силы, поэтому все придётся постигать практически с нуля, экспериментальным путём. Я сейчас нахожусь на начальном уровне адепта - что позволяет мне использовать карты одной или двух звёзд. Шкала опыта класса уже заполнилась, значит я могу перейти на среднюю ступень, но для этого мне необходимо посетить учителя, жутко неудобно, но без этого никак. После этого мне станут доступны для использования трёхзвездочные карты, но опять же не вижу смысла менять своих текущих питомцев, тем более с учётом того, что они могут эволюционировать. Тайсон тому яркий пример, он уже имеет две звезды и, наверняка, при выполнении определённых условий будет расти дальше. Этой информации нет в открытом доступе, да и откуда ей там взяться. Призванные монстры при выходе из игры исчезают, я, скорее всего, единственный игрок, находящийся в игре постоянно. Хотя, учитывая многообразие и сложность мира, вполне возможно есть способ сохранить питомцев, например, привязав их на время офлайна к чему-то или кому-то другому. Всё возможно, надо будет уточнить у учителя при возможности, хотя не факт что он обладает такой информацией или захочет делиться. Да и для меня она не особо актуальна в ближайшее время. На среднем уровне адепта, насколько я знаю, у меня появится возможность приручать двух питомцев в день, но вот призывать одновременно я по-прежнему смогу только троих. Так что карту с ассасином в принципе можно продать, но достойную цену я за неё на местном аукционе не получу - пусть лежит до лучших времён.

Я надеюсь в этом подземелье два этажа. Сомневаюсь, что за завтра мы пройдём больше. Награды с финального босса самые сладкие, мне бы очень хотелось убить его, пока активен увеличенный опыт и шанс выпадения вещей в подземелье. Хотя, его ещё нужно суметь победить, а то я уже начал делить шкуру неубитого медведя. Надо не забыть сказать Карине, чтобы она с утра зашла к Дэйлу и получила класс. Это должно неплохо повысить ударную силу нашего отряда. Мне бы самому не помешало посетить Пробиус, но не факт что он будет с утра на любимой лавочке, а ждать его времени нет. После того как мы здесь закончим, Пауло в любом случае на какое-то время засядет в лаборатории, а у меня появится время заняться собой и подумать о дальнейших действиях. У меня ещё висят нежданные квесты к учителю и Круту, после которых я наверняка получу новые задания, и новую информацию. Нормальные планы, можно будет составлять только после разговора с ними.

- Идём наверх? Как Вреднючка? - спросил Пауло.

- Всё в порядке, завтра с утра к нам присоединится - ответил я. Палатки у нас есть, еда тоже - предлагаю заночевать у подземелья. Есть возражения?

Возражений не последовало. За день все устали и не горели желанием далеко ходить. Поднявшись, мы вместе собрали хворост и соорудили большой костёр. Огонёк дотронулся до сухих ветвей, и они сразу взялись, разгораясь ярким пламенем. Элементаль замер, почти прижавшись к нему и замер, вглядываясь в родственную стихию. Неуютно ему здесь, окружающий нас пейзаж совсем не походил на привычные для Огонька места обитания, но поделать я с этим ничего не мог - в ближайших окрестностях не наблюдалось действующих вулканов и потоков лавы, выходящих на поверхность. Вопрос, откуда он вообще взялся у торговца, молодые элементали вообще попадаются крайне редко. Мне на ум вообще не приходит ни одного места, в окрестностях Эльмоса. Вполне возможно, что карта осталась ещё со времён Энийской империи, терпеливо дожидаясь пока я её куплю. Но в любом случае мне с ним очень повезло. Я уверен, Огонёк со временем превратится в страшного противника, и с нетерпением жду его эволюции.

Мы тем временем расселись с другой стороны костра, тихонько переговариваясь и не мешая размышлять элементалю. Я принялся за готовку - Любава порывалась помочь, но я отказался - если всё делать самому, профессия будет расти гораздо быстрее. Пауло, тем временем, уже нашёл себе занятие - занялся любимым делом по расфасовке полученных ингредиентов.

- Дрим, ты отличаешься от других чужеземцев. Все они могут по собственному желанию приходить и покидать наш мир. Таков порядок, установленный Демиургами. Ты же, всегда здесь. Почему так? Расскажешь? - спросила Любава. Можешь не отвечать, если эта тема для тебя слишком болезненна. Мною движет просто любопытство, да и скучно сидеть просто так.

- Чисто теоретически я, наверное, могу покинуть сейчас Эльмстан, но ничего кроме смерти не будет ждать меня в моём мире - ответил я, спустя пару минут раздумья. - Я попал в страшную аварию и теперь в своём мире, я нахожусь на пороге смерти. Стоит мне туда вернуться и шансов на выживание уже не будет. Как бы это объяснить, в каждом мире у нас своё тело – здесь я здоров и полон сил, а там почти труп. Меня могут исцелить, но для этого я должен заработать здесь огромную сумму денег. На текущий момент это моя основная цель. У нас у всех разные посыла к борьбе: Пауло нужны ингредиенты для его экспериментов; ты сражаешься за свои идеалы и свою богиню; я зарабатываю. Хотя есть то что нас объединяет – нам всем хочется приключений. Так что, Любава, я не рыцарь на белом коне и причины у меня вполне приземлённые. У меня в моём мире остались жена и дочка, и для того чтобы к ним вернуться я готов на всё. Если когда-то я по вашему мнению переступлю черту и наши пути разойдутся, вспомните о том что я сейчас сказал, и не сильно проклинайте. Но я постараюсь не разочаровать вас, тем более за помощь добру тоже неплохо платят – высказался я, после чего разговор как-то прекратился сам собой.

Для объяснения ситуация надо было очень тщательно подбирать слова. Такие мощные ИИ как у моих спутников, были где-то у десяти процентов местных жителей, остальные в большинстве

ситуаций не были способны на настолько разумные рассуждения. В особо критичных ситуациях, обычно связанных с настырными приставаниями игроков, к ним подключались дополнительные вычислительные мощности, помогающие её решить. А вот мои товарищи, насколько я вижу практически ничем не отличались от живых людей. Но было одно очень существенное отличие, ни один местный житель не воспринимает информацию о том, что этот мир нереален - они её просто игнорируют. По их мнение существует множество миров, который создали (или создал - тут точно неизвестно) демиурги, изначальные творцы всего сущего. Жители моего мира имеют возможность перемещаться в Эльмстан и покидать его по собственному желанию – это дар, полученный от творца. Местные же обитатели, такой возможностью обделены, но я как-то слышал разговор, в котором они философствовали о том, что возможно и они когда-то смогут перемещаться между мирами по своему желанию, наверное для этого просто необходимо что-то сделать. Так что, объясняю им мою ситуацию, надо было учитывать некоторые особенности собеседников, но мне наверное самому был нужен этот разговор – очень хотелось с кем-то поделиться своими проблемами.

- Вполне нормальная цель, у меня мама вон пост главы ордена паладинов покинула из-за отца, а тут всего-то чутка деньжат заработать. Сколько кстати? – прервал тишину Пауло.

- Да всего ничего, где-то миллион – усмехнувшись, ответил я.

- Ничего себе! – поперхнувшись, отреагировала Любава.

- Дрим, ну это если только нашего князя ограбить, и то не факт что хватит. Может так и сделаем? – выдал алхимик гениальную идею.

- Пауло, у него конечно есть недостатки, но он всё-таки правитель этого княжества. Нельзя так! – не поддержала его Любава.

- Недостатки? Да козёл он у нас! Весь Эльмос его ищейки заполонили. Всё бродят, вынюхивают, заговор ищут. Честные люди так себя не ведут! Я почти уверен, что у всего княжеского рода такие скелеты в шкафу, что если бы народ узнал, их давно бы свергли! – не отступал Пауло.

- Ребят, давайте пока отложим этот разговор, если дела будут идти совсем плохо. Грабить я пока никого не собираюсь, да и не по силам нам это. А вообще, судя по тому, что я слышал о вашем княжеском семействе, ведут они себя действительно странно, но нас это пока не касается – прервал я своих товарищей. – Ладно, скоро будет готово. Сейчас будем есть и отдыхать, завтра тяжелый день.

http://tl.rulate.ru/book/13498/289679