

Обмывшись водой из фляжек, которой, слава богу, мы набрали с запасом, наша дружная команда продолжила покорение подземелья.

Поздравляем! Вы добрались до второго этажа подземелья, но будьте осторожней, дальше будет сложнее. Уровень монстров от 50 до 60. Хорошо подумайте, стоит ли бросать вызов повелителю подземелья?!

Забавное системное сообщение. Они в Эльмстане вообще редко бывают стандартными, и, такое ощущение, что генерируются прямо на ходу. В любом случае из него можно извлечь много полезной информации. Уровень монстров на втором этаже резко подскочил, хотя ничего другого я не ожидал. Также сообщение системы уведомило нас об опасности повелителя подземелья, значит он находится на этом этаже, и их всего два. Хорошо что так, иначе на третьем нас бы ждали противники до 70 уровня, с которыми мы могли бы не справиться. Осталось до этого повелителя дойти, а затем его убить. Жаль что всё это надо успеть сделать сегодня, ведь завтра прибыль за успешный проход будет гораздо меньше. Так что у нас всего одна попытка.

Коридор ведущий вниз стал гораздо шире, метров десять в диаметре. Мы шли не нарушая боевого построения - Любава впереди, потом мои питомцы, Пауло и Огонёк, а я шёл сзади на случай неожиданного нападения. Невидимки нам уже попадались, и заметить их до начала атаки, к сожалению, не получалось. Но опасался я зря, до первой комнаты нам не попалось ни одного соперника. Зато там их было не меньше пары сотен. Противоположная стена находилась метрах в пятистах от меня, и всё это огромное пространство было заполнено осквернёнными ткачами от 60 до 65 уровня. Здесь были как привычные нам убийцы, защитники и воины, так и ранее не встречавшиеся чародеи и стрелки. Логично, к бойцам ближнего боя, присоединились дальнего. Первые будут атаковать магией, скорее всего тьмы, а вторые чем-то в нас стрелять. С этим мы должны справиться, проблема в количестве монстров в комнате. Если на нас кинутся одновременно все, атаку мы не переживём. Так что основной вопрос - какой у них радиус агрессии? К сожалению ответа на него у меня не было, а единственный способ проверить, начать атаку.

- Любава занимай место в середине коридора, за пару метров до начала комнаты, остальные за ней. Я начну. Если дам команду убегать, разворачиваемся и со всех ног бежим к выходу, не задавая лишних вопросов - раздал я указания.

Монстры не стояли на месте по чуть-чуть передвигаясь. Пару минут я просто стоял, ожидая подходящего момента. Наконец, один ткач-воин отошёл на метр от основной группы в нашу сторону. Я сразу же использовал «Удар молнии», парализуя цель, и бросился к своим. Обернувшись, я увидел, как за мной сорвался десяток мобов - остальные продолжили заниматься своими делами, абсолютно не обращая на меня внимания.

- Приготовились, как только основная толпа приблизится на расстояние удара, атакуем по площади и отбегаем дальше по коридору - прокричал я, занимая место чуть в стороне от

паладина.

Бежали mobs достаточно плотной толпой, представляя собой отличную мишень. Стоило только монстрам приблизиться на тридцать пять метров, как сразу же их накрыл град ударов. Здоровье противников резко поползло вниз, а Тайсон ещё и парализовал их на целых 25 секунд своим «Ударом молнии» - идеальное развитие событий.

Враги достаточно далеко отбежали от основной группы, поэтому Любава смело бросилась вперёд, чтобы максимально быстро переагрить их на себя. В этот момент что-то пошло не так - моё тело неожиданно пронзила резкая боль, краем глаза я заметил системные сообщения о получении урона физикой и тьмой, и рядом со мной появилось три паука ткача, один спереди и двое по бокам, которые уже готовились к следующей атаке. Я попытался что-то сделать, но тело слушалось с трудом, и они повторно атаковали - здоровье упало до тридцати процентов, и меня пронзила ещё одна волна боли. Спасла Любава, которая сообразив, что что-то пошло не так, применила «Кольцо света», нанеся урон всем нашим противникам и переключив их внимание на себя. Трое убийц оставили меня в покое и бросились к ней, а я трясущимися руками достал зелье здоровья, надеясь что оно поможет мне отойти от болевого шока.

Пока я приходил в себя, мои друзья закончили уничтожать группу пауков. Огромную роль сыграл Тайсон, который, включив «Покров молний», наносил огромный урон плотно сбившимся в одну кучу мобам. А учитывая, что этот навык продлевал время действия контроля, у них не было шансов выжить.

Бой конечно прошёл не лучшим образом. Ещё чуть-чуть и я бы умер, запоров поход, ещё не успев начать. Всю дорогу опасался инвизеров, а в итоге в первом же бою упустил их из вида. Когда я обернулся посмотреть сколько сагрил монстров, они уже ушли в инвиз, а так как скорость у них гораздо выше, чем у остальных, то они значительно оторвались от основной группы, и во время массового удара, они уже были почти около меня. Ситуацию можно было просчитать, всё логично вроде, но я этого не сделал. По-быстрому составил план и поспешил реализовывать. Вывод? Стал слишком самоуверен, а это может плохо кончиться!

- Любава, при следующей атаке, сразу идёшь мне на встречу, когда монстры оторвутся от основной толпы метров на двадцать, сразу же кидай «Кольцо света», если бы их было четверо я бы умер. Так надёжней будет - скорректировал я наши действия и направился за следующей партией.

Комнату мы зачистили за час. Били бы дольше, но когда оставалось где-то треть мобов, при очередной атаке, я сагрил их всех одновременно. Дело в том, что в толпе оказался ткач-патрульный, который своим беззвучным криком и натравил на меня всю комнату.

Я бежал к своим, а за мной неслась огромная толпа монстров. Наверное, надо было давать команду на отступление, но увидев патрульного, я понял, что шанс у нас есть и неплохой, так что попробуем справиться.

- Любава, перехватывай всех и сразу включай «Бастион»! Карина, передай началом атаки активируй «Благословление Велины», потом вместе со всеми «Вихрь стрел» и, после того как все используют массовые атаки, накроешь их «Метеоритной стрелой». Сделаем это, поехали! – я быстро изложил свой план, со всех ног мчась к своей группе.

Ребята не подвели. Любава, пролетев мимо меня, сразу же использовала «Кольцо света», нанося урон и срывая на себя всех мобов. Она вывела из инвиза около десяти убийц, которые уже были в метре от меня и готовились атаковать. Они сразу же развернулись и помчались к танку, полностью перестав обращать внимание на мою персону. Хорошо, всё-таки, что она с нами – без Любавы этот поход был обречён на провал. Хотя, не только без неё, все вносят огромный вклад в общее дело – одиночке в этой игре делать нечего.

Монстров накрыл шквал массовых атак, а затем Карина запустила свой адский навык – «Стрела метеора» ударила в самый центр скопления мобов, мгновенно уничтожая большую часть из них. Не хотел бы я оказаться на месте Любавы – урон от атак союзников не проходит, но вот эффекты вполне действуют. Ударной волной её отбросило в сторону, протянув по земле пару метров, и видно опять ударило по ушам – после падения она еще секунд пятнадцать лежала и трясла головой, пытаясь прийти в себя. Хорошо что состояние оставшихся в живых мобов, тоже оставляло желать лучшего. Да и осталось их немного – убийцы, которые не успели попасть под основной шквал атак, и защитники, у которых просто хватило здоровья пережить полученный урон. Если бы они все были целы, мы бы врядли справились, но большую часть здоровья мы уже сняли, да и травм на телах монстров хватало. Взрывом их сильно покорёжило, лишив части конечностей и понизив боеспособность, так что добились мы их за пару минут, расчистив себе дорогу глубже в подземелье.

---

До комнаты с боссом мы добрались только через шесть часов, очистив от монстров еще три комнаты. В каждой последующей увеличивалось количество патрульных, и очень часто нам приходилось убегать, после того как один из них в очередной раз привлекал к нам внимание всех окрестных мобов. «Бастион» у Любавы восстанавливался целый час, а без него наш танк просто не пережила бы нападение такого огромного количества врагов.

Больше всего времени мы потратили на последнюю комнату, в которой все монстры поголовно были шестидесятого уровня, и так быстро уже не умирали. Но в любом случае мы справились, неплохо прокачав свои уровни и заработав. Мой инвентарь ломился от собранных вещей, не говоря уже об ингредиентах. Не сказал бы, что шанс выпадения был очень большой, но учитывая их количество, практически после каждого боя, нам доставался какой-нибудь предмет экипировки, а то и не один. Они были хуже того, что выпадало с боссов, но на аукционе, в любом случае разойдутся как горячие пирожки, принося мне дополнительную прибыль и приближая к цели. Уникальных вещей конечно не было, но иногда попадались редкие – мы даже смогли собрать Карине набор бижутерии – хуже моей, но гораздо лучше того что носит большинство игроков нашего уровня.

Учитывая, что даже редкие вещи стоили от тридцати золотых, большая часть экипировки обычных геймеров, играющих в одиночку, не вливающих в игру реальные деньги и не состоящих в крупных кланах, состояла из простых вещей на свой уровень, и только где-то к сотому уровню они собирали себе редкий комплект, а потом постепенно улучшали его.

Мне в этом плане было гораздо проще, полагаясь на мощь своих питомцев, и помощь Любавы с Пауло, я развивался гораздо быстрее, чем своим предыдущим персонажем. У нас была очень сильная группа игроков, каждый из которых был мастером своего класса, про слаженность и работу в команде и говорить нечего – провели мы вместе не один год, всегда находясь в топе любой игры, в какую-бы не играли, но и то к сотому уровню мы собрали уникальный комплект экипировки только для нашего танка. И только после этого, стали подтягивать на его уровень всех остальных членов команды. Интересно, как они без меня? Надо как-то придумать способ дать им знать что я жив, не нарушая требований администрации. В будущем мне наверняка понадобится помощь, и иметь за спиной мощную поддержку не помешает.

Но об этом я подумаю потом, а сейчас надо сосредоточиться на финальном боссе, находящемся в комнате перед нами. Не знаю чего от него ожидать, но бой явно будет сложнейшим, и малейшая ошибка может привести к провалу.

<http://tl.rulate.ru/book/13498/293078>