

Приняв решение, Дэйв тщательно следил за группой субгильдии в подземелье. На каждом углу он терпеливо ждал, пока они пробьются сквозь толпу монстров подземелья.

Имея только четырех игроков, членов субгильдии Кровавая Ярость были едва достаточно, чтобы пройти это подземелье, и, следовательно, их продвижение было медленным. Увидев, что им потребуется довольно много времени, чтобы добраться до босса, он удалился со своими подчиненными и покинул подземелье.

«Нет смысла следовать за ними прямо сейчас»

Подумал Дэйв. «Если я буду слишком внимательно следить за ними, меня могут обнаружить. Что еще хуже, когда два воскрешенных игрока войдут в подземелье, и окажутся позади меня, я могу оказаться в оцеплении врагов и не смогу отступить. Необдуманное поведение не принесет никакой пользы и может привести к моей смерти.»

Он отошел от входа в подземелье и пути, ведущего к нему.

Два воскрешенных авантюриста, Shark и Stinger возвращались, чтобы войти в подземелье и воссоединиться со своими друзьями. Дэйв оставил одного лучника на вершине песчаной дюны и удалился в пустынные холмы.

Этот скелет-лучник будет служить глазами Дэйва и будет предупреждать его, когда увидит двух игроков. Несмотря на то, что скелет не был в его поле зрения и был дальше, чем обычно, Дэйв все еще контролировал скелета своей волей.

Дэйв знал, что это отвратительная стратегия, но это ведь это игра. Убийцы игроков, ПК, использовали ту же стратегию на неосведомленных авантюристах, но, как правило, игрок высокого уровня стоит рядом с подземельями, чтобы предотвратить это.

Подземелья Завоевания не были отдельной локацией для каждой группы игроков, поэтому, когда одна группа входит в подземелье, другая группа игроков тоже может войти в подземелье и даже убить первую группу. И, поэтому, члены гильдий часто охраняют важные или высокоуровневые подземелья, чтобы предотвратить злоумышленные действия со стороны агрессоров.

Тем не менее, так как гильдии Небесный Рассвет и Кровавая Ярость воевали, все высокоуровневые игроки сражались, оставив подземелье уязвимым перед Дэйвом и его нежитью.

Высокоуровневый игрок, которого Sublime Spirit позвал на помощь, на самом деле был одним из тех игроков, что защищал членов гильдий от таких вещей, что хотел сделать Дэйв.

Дэйв не был добродетельным человеком, это было очевидно, и он никогда не утверждал, что это так. У Дэйва не было никаких сомнений в том, что другие имели, и он не жаловался бы, если бы другие взяли то, что было его. Он верил в одну вещь: если вы не можете защитить что-то важное вам, не думайте, что сможете надолго удержать это при себе.

Великая удача требует силы, и это было его причиной. Дэйв знал свои пределы и никогда не осмелился бы бороться "справедливо", находясь в невыгодном положении, если бы ему дали выбор. Как и если бы он столкнулся с сильным врагом, он не стал бы кричать о чести или о чем-то подобном. Это было бы полным идиотизмом, и он это знал.

Когда Дэйв отошел от подземелья еще дальше, он заметил ворошение в песке перед собой. Гуль, будучи танком группы Дэйва, двинулся вперед, и тут из-под земли что-то вырвалось. Гуль столкнулся с агрессивным монстром.

Это был гигантский Скорпион. У него было два хвоста, и его хитин был насыщенно изумрудно-зеленого цвета, который затенялся цветом сливочного нефрита на кончиках придатков. Дэйв сразу вспомнил Скорпиона, с которым он сражался в начале своего квеста наследства.

Скорпион с двумя хвостами

Уровень 65

Урон 1200-1800.

20% шанс вызвать отравление.

ОЖ: 4500

Поглощение урона: 500

Даже характеристики этого монстра были идентичны тому, которого он встречал довольно много уровней назад. Таким образом, он не стал мешкать и приказал своей группе атаковать, и не был удивлен, когда Скорпион пал всего за несколько секунд. Но увеличение на 2% его шкалы опыта от убийства монстра было приятным сюрпризом. Сейчас его шкала была заполнена на 28%, и Дэйв решил не сидеть сложа руки, ожидая повышения уровня.

- Я получил хорошее количество опыта, хотя небольшое количество опыта уходит моей нежити, а также в кольцо Бога Смерти, - подумал он.

Оглянувшись, Дэйв увидел еще больше точек суматохи в песке, которые предупреждали о существах внизу, и он пошел к следующему монстру. Все повторилось несколько раз, и Дэйв медленно набирал все больше и больше опыта.

Дэйв провел почти час, убивая скорпионов и получая опыт, пока лучник не обнаружил двух игроков, бегущих по дюне к подземелью.

Дэйв быстро прикончил Скорпиона, с которым сейчас сражался, и двинулся к подземелью, уделив минутку, чтобы посмотреть на свою нежить.

Все его подчиненные практически не потеряли ОЖ, и не были сильно травмированы. Один из трех гулей имел самый низкий запас ОЖ группы - 68%, но это было приемлемо.

Дэйв снова вошел в подземелье и последовал за двумя членами гильдии Кровавая Ярость, которые как можно скорее хотели присоединиться к остальным своим членам.

Скелеты могут вести себя скрытно, и могут двигаться быстро, но они не могут делать оба дела одновременно. Таким образом, Дэйв приказал своей нежити следовать за двумя игроками в медленном темпе, чтобы те их не заметили. Он не торопился, ибо убийство босса займет довольно большое время. И Дэйву просто нужно было следить за ними до самого конца.

Кто бы, или что бы там ни построило подземелье, он уходил глубоко под землю. Там было много камер, огромных и маленьких, длинных коридоров с частыми перекрестками и поворотами, и головокружительные спиральные лестницы, ведущие на нижние уровни. Конец каждого маршрута охраняли монстры, минотавры, скелеты, гигантские скорпионы и жуки. Конечно, Дэйв видел останки этих существ только мимоходом, так как все они были убиты группой из четырех человек, которые сейчас ждали у входа в комнату босса.

Дэйв и его нежить в конечном итоге вошел в огромную круглую комнату с куполообразным потолком, удерживаемым рифлеными столбами. В центре которого был алтарь.

Два игрока Гильдии «Кровавая Ярость» только что покинули комнату через противоположную

дверь, направляясь вглубь подземелья. Дэйв приказал своей группе сделать паузу и позволить игрокам пройти вперед. В ожидании, Дэйв осмотрел комнату и был ошеломлен тем, что увидел.

Везде, куда бы он ни посмотрел, были сотни, тысячи черепов, используемых в качестве блоков для строительства стен комнаты. Столбы были "рифлеными", потому что они были сделаны из длинных прямых костей ног.

- Странно ... миссии, которые Легион нежити мне выдает, всегда включают смерть и нежить. Это потому, что это часть какой-то цепочки квестов или супер-квеста?

Спросил себя Дэйв. Он подумал о своей недавней встрече со стражем, и в конечном итоге встретился с членом легиона нежити и даже установил с ним своего рода Союз или перемирие.

И теперь, это место было просто до краев заполнено смертью и нежитью, и были даже мумифицированные группы - зомби, что бродили за пределами подземелья. И вся нежить была дружелюбна, если, конечно, он на неё не нападет.

Дэйв продолжал думать обо все этом, углубившись в подземелье вслед за двумя членами Гильдии «Кровавая Ярость».

Наконец, они подошли к высокой комнате, где перед Дейвом предстал арочный проем шириной с комнату, и был выше, чем вся его нежить вместе взятая. Дэйв немедленно отвел свою нежить от открытых дверей, не желая раскрывать их присутствие. Дэйв медленно приближался к входу, пока не присел за одной из огромных черных металлических дверей. Он заглянул в комнату босса, которая во много раз затмевала комнату с черепом и костями. Она была достаточно большой, чтобы в ней мог поместиться маленький город. На расстоянии, шесть членов гильдии сражались с тем, что, очевидно, было боссом.

Даже оттуда, откуда Дэйв смотрел, он чувствовал ауру жестокости, исходящую от босса. Он нервно проглотил слюну и задался вопросом, не мала ли группа этой гильдии.

Босс-монстр был размером, в соответствии с комнатой босса, и, по сравнению с ним, игроки выглядели как маленькие собаки, кусающие пятки бегемота. Огр был искривлен от ярости, оглядываясь на нападавших кроваво-красными глазами. Босс постоянно визжал, и топал ногами, сама его морда была чрезвычайно уродлива, напоминая морду кабана, из челюстей которой торчало множество стальных на вид клыков. Дэйв понял, что если кто-то подойдет к боссу вплотную и увидит это зрелище, то однозначно испортит себе настроение на весь оставшийся день.

Земля задрожала, когда босс ударил по каменному полу шестом, откинув одного из игроков. Оружие выглядело как массивная колонна, с наконечниками на концах, но сделанная из твердого черного железа вместо камня и мрамора. Дэйв не сомневался, что любой, кто получит прямое попадание от этого босса, будет убит.

Дэйв наблюдал, как Sublime Spirit прыгнул к боссу, размахивая массивным оружием, а затем атаковал гиганта навыками, вызванными яростью. Несмотря на свой размер и оружие, босс не смог нанести серьезный удар по ни одному из игроков.

Это было загадочно. Дэйв знал, что вопреки тому, что утверждали люди, размер действительно имеет значение, даже здесь, в игре. Таким образом, он ожидал, что рост этого босса станет серьезным вызовом для группы. Вместо этого босс шатался, как пьяный бык, что выпил пару бочек вина. Он постоянно покачивал головой, извивался, падал, и двигался в одну сторону, хотя пытался защитить совсем другую.

Неуклюжие движения босса, наконец, привлекли внимание Дэйва к звеньям тяжелой цепи, обернутой вокруг конечностей и туловища монстра. Он предположил, что босс был одет в странные доспехи. Но, присмотревшись, он увидел цепи, растянутые и прикрепленные к тяжелым болтам вокруг босса. Цепи не были броней или любым другим носимым предметом. Действительно, единственное, что босс, казалось, носил - это рваные штаны, скрепленные веревочным поясом.

Эти цепи ограничивали передвижения босса в малом пространстве. Хуже того, огромный вес и большая часть цепей практически нейтрализовали атаки босса.

Дэйв никогда не видел такого сценария. Монстр был практически мишенью для игроков.

- Что-то здесь не так. Какого черта здесь происходит?

Дэйв размышлял над этой странной ситуацией, задаваясь вопросом, почему так произошло, а босс в это время замахнулся на игрока, повернув свой торс к Дэйву, где буквально не хватало части тела.

В его груди и ребрах зияла дыра, что проходила насквозь. Если приглядеться, можно было легко понять, что у босса нет сердца. Босс был нежитью.

Игроки имели явное преимущество в бою. Члены гильдии использовали скованность босса, чтобы наносить разрушительные атаки. Они насмеялись над ним и уклонялись от его неуклюжих атак, били его, когда как он был связан цепями и ничего не мог сделать.

Босс взвыл и ударил ногой размером с дом. По земле прокатилась ударная волна, превращая землю в пыль, замедляя движения игроков.

- Отойдите назад, но продолжайте бить этого ублюдка!

воскликнул Sublime Spirit.

Игроки поддерживали поток непрерывных атак и уклонений, а священник исцелял любой урон,

который получали члены группы. Это была обычная стратегия рейда на босса, игра на истощение, и она работала, как и ожидалось. ОЖ босса постепенно уменьшались, пока не достигли 50%

- Хорошо, будьте готовы, сейчас босс войдет во вторую фазу!

крикнул Sublime Spirit, когда тело босса стало ярко-красным, и его атаки стали более дикими и опасными.

Дэйв начал беспокоиться, что эта группа игроков может быть сильнее, чем он предполагал. Особенно Берсерк, который неоднократно поглощал мощные атаки босса, и взамен возвращал урон, усиленный собственной силой.

Когда Дэйв решил отступить, босс снова отчаявшись завыл, его ярость на мгновение истощилась.

Босс взревел на нападавших:

- Если бы я был свободен, я бы убил всех вас!

Скрытый квест!

Призыв О Помощи

Драхма Берсерк был скован и захвачен орденом Черного черепа.

Как член Легиона нежити, он твой брат по оружию. Если решишь помочь ему в его нынешней ситуации, это будет считаться достойным поступком. Окажешь помощь своей родной нежити?

Да / нет

Дэйв был удивлен из-за наличия такого квеста, но этот факт доказывал, что каждая его миссия несет в себе великую цель

- Миссии приводят меня в места, которые имеют какое-то отношение к нежити. Выполнение этих квестов и помощь членам легиона помогает легиону стать сильнее ... интересно, какого уровня будет босс, если я его освобожу. Выглядит так. Что цепи ограничивают не только его движения, но и силу

Дэйв не видел никакого способа разорвать цепи, даже используя своих приспешников. Дэйв все равно принял миссию, и как только он это сделал, все начало меняться.

Все цепи начали ярко светиться, и над каждой цепочкой появилась метка.

- О, хо, принятие квеста подсветило уязвимые места на цепях.

Дэйв попытался нацелиться на одну из цепей и смог это сделать, что говорило о том, что он может их разрушить, используя свои навыки. Однако, когда он посмотрел на информацию ...

Нечестивая цепь мучений.

400 ОЖ

10 000 поглощение урона

- Черт, такое огромное поглощение урона; физические атаки ничего не сделают с этими цепями...но у них нет защиты от магии!

Дэйв внезапно ухмыльнулся, поняв, что ему нужно делать. Навык. Что дал ему лич Ду'Ража был связан с этим квестом.

- Все связано, - пробормотал Дэйв, махнув правой рукой и активировал Спектральную бомбу. Светящийся красный череп, появившийся между его руками, мгновенно взлетел, а затем полетел в сторону цепей, удерживающих Драхму.

Это было контролируемое детонационное заклинание. Он мог взорвать этот шар в любое время, пока действует заклинание.

После тридцатисекундного периода отката, он снова использовал заклинание, создавая и

отправляя еще один череп к первому, что парил рядом с цепями.

К сожалению, на этот раз танк увидел череп, парящий над одной из цепей.

- Эй, Sublime Spirit! Что это?

Спросил он, посмотрев на череп, терпеливо парящий над одной из цепей.

- Я не знаю, я никогда не видел ничего подобного. Может быть, навык, который использует босс?

- Я смотрел запись одной группы, что убивала этого парня, и там не было ничего подобного.

- Просто держись от этого подальше, я не знаю, что это такое. Это баг или что-то, о чем никто не говорил, потому что это не имеет значения, - сказал он, готовясь к следующей атаке.

ОЖ босса приближались к отметке в 30%, когда Sublime Spirit начал свою следующую атаку, подходя к боссу поближе, дабы доставить ему больше мучений. И в тот момент, когда Берсерк начал атаковать, Дэйв щелкнул пальцами, вызвав взрыв всех спектральных бомб!

<http://tl.rulate.ru/book/14032/301998>