

Солнце уже почти село. Группа, сопровождающая королевскую семью Вегел, должна прибыть в город в ближайшее время. Декриейтер стоял в полутора километрах от Бокерстона в сторону Сильтоира и смотрел в небеса. Он терпеливо ждал и, наконец, увидел свою цель.

Умертвие использовал заклинание [Полет] и поднялся в воздух, чтобы поровняться в высоте со своей целью. Пред ним предстала тяжело дышащая демоница, держащая стройного молодого мужчину с волосами пепельного цвета.

Суккуб явно выбилась из сил. В конце концов, пролететь около 120 километров без передышки с таким грузом не каждый сможет. Она пыталась что-то начать говорить, но умертвие опередил ее, не дав шанса начать первой.

- Я, Декриейтер, авантюрист мифрилового ранга. Я не позволю тебе причинить вред этому человеку и освобожу его от твоих грязных чар! [Развеять всю магию] - В конце пафосной речи, умертвие использовал одно из колец МП, которое надел заранее.

В Эксис нельзя было просто взять и сбросить в начальное состояние некоторые подземелья, особенно которые контролировались МП. Такие подземелья должны были восстанавливаться самостоятельно. Естественно, что после удачных рейдов, награды уменьшались а экипировка НИП ухудшалась так, как не могла быть вся высококлассной только за счет внутренних ресурсов подземелья.

Боссы восьмидесятого уровня изначально обладали минимум одной вещью эпического качества, в зависимости от сложности подземелья. Все остальные НИП генерировались с предметами необычного качества. Тем не менее, если создать ремесленников, то за счет внутренних ресурсов подземелья, можно создавать предметы редкого качества, правда, восстановление ресурсов весьма долгое. Помимо этого, существовало ограничение на максимальное количество существ, кроме боссов, которые могли быть экипированы предметами с качеством выше необычного. Если бы было иначе, то в Захадаре каждый очимуши был полностью экипирован предметами редкого качества, а не необычного. Данное ограничение так же зависило от сложности подземелья. Это были не большие цифры и из-за них некоторые МП отказывались тратить ресурсы на создание оружейников, бронников, зачарователей, тем более, что тогда понадобились бы добытчики руды, кожевники и другие.

19 - это было ограничением для Темного Храма Захадар. Зель распорядился этим числом, чтобы создать два отряда: Мародер и Астартер. В каждом подразделении было по семь существ. Пять оставшихся - это НИП с рангом "редкий", еще их называли минибосс.

Элита имела умножение основных характеристик на полтора, боссы на четыре, а редкие на два. Минибоссов можно было объединить в один отряд для более успешного противостояния игрокам, но это запрещали правила. Даже подразделение Мародер было чрезмерно сильным. "Подземелье должно быть проходимым" и "Все боссы и минибоссы должны быть убиваемыми".

Предметы легендарного качества в Эксис могли быть только в одном экземпляре на весь сервер и их нельзя было создать ремесленнику. Вся экипировка этого качества, как и эпического, в Захадаре была снята с игроков, пытавшихся его покорить. Но помимо этого, основную часть эпических предметов произвели ремесленники самого подземелья.

Основная проблема при изготовлении экипировки - материалы. В подземелье могли быть материалы, только с качеством не выше редкого, и один или два эпического. Это было сделано для того, чтобы нельзя было делать предметы эпического качества. Именно для решения этой проблемы и была основана группа Астартес.

Зель, наверное был единственным МП, кто решился тратить материалы эпического качества на НИП шестидесятого уровня, а не восьмидесятого. Но Астартес оправдали вложения в них тем, что приносили еще больше.

Таким образом осуществлялась добыча высококлассных ресурсов, производство предметов и усиление обитателей подземелья. В свою очередь, игроки обращали такую механику в свою пользу. Они устанавливали в подземелье ловушки, оставляли различные проклятия и делали другие вещи с длительными негативными эффектами. Это ослабляло или убивало НИП, что облегчало рейд следующей группе. Таким образом первая группа помогала второй, отступая без смертей, а следовательно не теряя экипировку.

С помощью такой тактики можно было покорить практически любое подземелье, ведь из-за рассовых и тематических ограничений, далеко не в каждом подземелье были НИП, способные разминировать и очистить местность после игроков. Для противодействия этой тактике, Мастера Игры выдали МП набор волшебных предметов, названный "Сервисный набор". Это были обычные волшебные предметы, вроде кольца эпического качества. Они несли в себе заклинания, которые помогали в очистке, такие как [Развеять всю магию]. Естественно, что МП, он же Марбас Зель, он же Декриейтер, обладали сервисным набором. И в данный момент, одно из колец этого набора было экипировано умертвием.

Результатом использования кольца стало снятие эффекта [Оковы любви] с Овуна.

- А!? Что происходит!? - Чуть ли не закричал принц, когда с него спали чары.

- Спокойно! Я, Декриейтер во всем разберусь! - Все таким же пафосным тоном заявил умертвие и использовал [Скачек], чтобы переместиться к суккубу, а затем пронзил ченрым мечем ее плечо.

- Почему!? - Завопила демоница, скривившись и выпустив свой груз от боли.

Декриейтер вытащил клинок из плеча, рубанул по перепончатому крылу и снова использовал [скачек], чтобы оказаться возле падающего Овуна и поймать его. Принц уже почти достиг земли, но умертвие подхватил его и, мягко приземлившись, отпустил.

- С-спасибо. - Только и смог вымолвить шокированный Овун.

- Сейчас не время! Отойдите к городу! - Сказал Декриейтер, задрал голову вверх.

Суккуб с поврежденным крылом опускалась вниз, замедляя свое падение энергичными махами целым. Не успела она достичь земли, как умертвие протянул к ней левую руку и использовал [Воздушный порыв].

Демоницу отнесло на добрый десяток метров. Декриейтер не давал своему противнику передышки и кинулся к ней. Попутно он использовал [Воздушный порыв] еще раз, посылая бедную Лиалаю прямо на себя.

Суккуб и умертвие встретились телами. Удар. Декриейтер оказался на земле мод демоницей.

- Держи зелье исцеления и отходи на запад от города. Сюда движутся наши силы. - Прошептал умертвие, незаметно сунув Лиалае зелье.

- Так это спектакль. Поняла. - Так же, шепотом ответила демоница, принимая зелье.

После коротких переговоров в лежачем положении, оба встали и картинно обменялись серией ударов. Когти сходились с черным клинком и создавали искры, пока не были сломаны. Тогда, Лиалайя несколько раз элегантно отпрыгнула назад, а Декриейтер воткнул меч в землю и оперся на него, изображая тяжелое дыхание.

Суккуб достала, переданное ей ранее зелье, и выпила. Крыло, плечо и когти были полностью восстановлены.

- Что!? Зелье! Это грязная игра! - Выкрикнул Декриейтер, указывая на демоницу пальцем.

- Ха? Как будто вы, авантюристы, не пьете зелья? Да вы их бочками хлещете, как алкаголики! - Ответила суккуб.

- Хотя у меня не осталось маны для преследования, я все еще не уступлю тебе в ближнем бою! - Громко заявил умертвие и поднял черный меч.

- Как будто я настолько глупа, чтобы лезть на того, кто сильнее меня!? Лучше я отступлю. В мире еще много мест, где я могу хорошо развлечься. - Сказала Лиалайя и полетела прочь.

Декриейтер убрал меч и подошел к принцу, наблюдавшему за этой сценой с почтительного расстояния.

- Это была восхитительная битва! Вы авантюрист?

- Да, я авантюрист мифрилового ранга, Декриейтер. Что более важно, вы в порядке?

- Вроде бы, да. - Ответил принц, осматривая себя.

- Жаль, что недостаток маны не позволил мне покончить с этим мерзким созданием. - Прощедил умертвие, сжав кулак и посмотрев в сторону, которую улетела Лиалайя.

- Думаю, это меньшее, о чем сейчас следует переживать. - Сказал принц.

- Что вы имеете ввиду?

- Видите ли, мое имя Овун и я первый принц Каратийского королевства. Ужасные монстры напали на королевский дворец. Этот демон забрал меня прямо оттуда. Если ничего не предпринять, то в столице будет хаос. Мне нужно как можно скорее встретиться с местным патриархом! Вы можете проводить меня в городской храм?

- Что!? Какой ужас! - Попытался изобразить крайнюю обеспокоенность умертвие. - К сожалению, я впервые в Бокерстоне. Но туда должны прибыть мои компаньены. Это две группы авантюристов адамантитового ранга. Они обязательно смогут вам помочь.

- Целых две группы высшего, адамантитового ранга вместе!? - Удивился принц. - Это же просто восхитительно! Не в каждом королевстве есть даже одна. Их силы хватит, чтобы остановить любое чудовище! Вы непременно должны мне позволить встретиться с ними.

- Конечно. Пройдемте, Ваше Высочество. - Согласился Декриейтер, поведя рукой в сторону города.