

День 30 — 51-ый этаж лабиринта

На пятидесятом этаже нас ожидал очередной ужасный монстр, которого мы убивали долго и мучительно. Это был гигантский циклоп тридцати метров в высоту, не убив которого, дальше невозможно было пройти. Нашим танкам пришлось сильно попотеть с таким сильным противником, лишь благодаря упорной совместной работе мы смогли пробиться через него.

Постоянная смена танков, исцеление, атаки с разных сторон и отвлечение на мелких монстров, которых вызывал босс, раз в пару минут растягивали бой. Эта битва продолжалась бы еще дольше, если бы наш председатель не кинулась вперед и не уничтожила рог циклопа, тем самым приведя его в ярость.

Каждые пять этажей мы попадаем на главного босса, который куда сильнее остальных пяти и как бы задает силу монстров на следующие пять этажей. Сейчас мы прошли пятидесятый этаж и отдыхаем в безопасной зоне.

Мы смогли пройти так далеко только благодаря нашим танкам, они слабы в ближнем бою, но могут выдерживать уйму урона, ведь все их характеристики так или иначе направлены именно на защиту и увеличение здоровья, а не на атаку.

Наш отряд уже получил восьмидесятый уровень, но даже так мы остаемся очень слабыми, чтобы убивать врагов с наскока. Нам нужно много времени и специальная тактика для уничтожения.

Несмотря на всю нашу силу и сравнительно низкий уровень врагов, мы продолжаем с большим трудом продвигаться вниз. Теперь я понимаю, почему другие авантюристы называли лабиринт дальше сорокового этажа просто ужасным местом, ведь тут каждый моб по силе равен боссам с тридцатого и ниже этажей.

Мы прошли все этажи, но так и не нашли тело Харуки, как и трубу, что вела вниз, а значит наш Харука где-то тут!

Благодаря лидерству нашей председательницы, мы продвигаемся дальше. Она создала своего рода иерархию в нашей команде, у нас есть танки – большой показатель защиты и здоровья, но низкий показатель атаки, джагернауты – средние показатели защиты и здоровья, и средние показатели атаки, и убийцы – низкие показатели защиты и здоровья, но высокие показатели атаки. Еще есть боевые маги, маги поддержки, лекари и лучники, у каждого своя специфика, но только так мы можем продолжать движения вниз без особых ранений и ущемлений.

Харука сейчас только на двенадцатом уровне, и при всем своём желании ему не убить там даже самого слабого монстра. Даже при наличии различного вида магии и хорошо прокачанного навыка уклонения это опасно!

На самом деле, я ничего не знаю о Харуке. Мы все больше уверены, что именно он убил

королей гоблинов в том лесу, ведь его поймали за продажей пропавших дубин. Если так, то его сила ужасна.

Он в одиночку убил монстра, которого мы смогли одолеть только в двадцать человек. Вероятно, что даже монстры со того уровня для него не станут проблемой.

Мы попали в безнадёжную ситуацию, мы идем вниз, чтобы помочь Харуке, но пытаемся достичь и своих целей. Нам выпадает хорошее снаряжение, предметы и опыт, за последний день мы прокачались сильнее, чем другие авантюристы из гильдии нашего уровня.

— Мы дойдем, мы обязаны.

— Мы должны спуститься уже из принципа, а не чтобы защитить Харуку!

Председатель говорит верно, мы должны пройти лабиринт, просто чтобы доказать самим себе, что мы не бросили товарища, боясь этого лабиринта. Когда я закрываю глаза, вижу, как милый Харука улыбается... Мне так не хватает его улыбки...

После двухчасового отдыха мы отправили несколько человек на разведку. Монстры в лабиринте не воскрешаются, пока кто-то в нем есть, так что ничего страшного в том, что мы не оставляем позади никакой защиты.

— Ладно, пока мы ждем данных от разведчиков, у нас есть время на дополнительный отдых.

— Может на сегодня все?

— Нет, мы должны продолжать, хотя бы еще пару этажей. Сами подумайте, ведь он там, без еды, где-то один...

— Он скорее всего уже мертв.

— Он не умер, и ты это знаешь, лабиринт не обновляется!

Пока Харука жив, лабиринт не будет обновляться, а так как мы сообщили в гильдию об инциденте и своих планах, никого сюда больше не пускают.

Остается только дойти до самого низа, чтобы найти Харуку!