Глава 62: Подземное логово Лича

В ЭС было много подземелий разных типов, были подземелья в которые могли к примеру зайти две разные группы, хотя эти группы заходили в одно и тоже подземелье они не появлялись в них в вместе а появлялись только со своей группой и в своем отдельном подземелье, так как система создавала копии для каждой группы что бы они могли не мешая друг другу добывать золото и снаряжение. Но были так же подземелья, куда могла зайти другая группа после входа первой. Был очень короткий промежуток времени (обычно через несколько минут после того, как последний член первой стороны вошел) в течение которого врата к группе этого подземелья оставались открытыми и другие могли легко зайти что захватить либо помочь первой группе.

Манко встал перед дуплом, в котором исчезла группа. Подняв "занавес" из мелких лоз, он отметил, что это было какое-то паразитическое растение.

Пожав плечами, он вошел в подземелье.

□Подземелье: Подземное логово Лича #231□

□В это подземелье уже вошла другая группа .□

> [Желаете Создать новое подземелье?]

> [Присоединиться к этому?. (время, оставшееся до блокировки: 00:03:24)□

□

Манко выбрал второй вариант и сразу же был перенесен на вершину винтовой лестницы из серого камня.

Спустившись по лестнице, он оказался в крошечной квадратной комнате, почти пустой, если не считать факела на стене и старой деревянной двери.

Войдя в дверь, Манко оказался в небольшом коридоре. На стене слабо горел единственный факел. Легкий ветерок подул вперед, заставляя пламя мерцать и раскачиваться, а тени танцевать.

Манко посмотрел в левую часть комнаты где груда костей и ржавое оружие разного типа валялись на полу. Это были останки оживших скелетов, недавно убитых группой впереди. Глядя вперед, он увидел похожие останки, образующие тропу, ведущую во тьму.

-Ну ж что ж начнем!"

Следуя по следам битв, Манко направился вглубь подземелья. Это была серия комнат, соединенных туннелями, вырытыми в плотной земле и усиленными магией.

По пути он не встретил большого сопротивления. Группа сделала довольно тщательную работу по очистке пути. Лишь однажды он столкнулся с одним скелетом лучника, от которого быстро избавился.

Туннели и комнаты были заполнены останками скелетов воинов, зомби и других меньших существ, оживленных с помощью черной магией. Примечательно было то, что лут который падал с них лежал рядом нетронутым. Казалось, группа либо спешила, либо нацелилась на что-то другое.

Вскоре Манко услышал звуки разговоров и борьбы впереди. Он сразу же замедлился держась на безопасном расстоянии.

Медленно двигаясь вперед, он нашел время изучить карту. Он был хорошо знаком с различными раскладками карт в игре. Эта карта была одной из тех, что имели стилизованный макет "урагана". Три главных коридора изгибались спиралью в сторону комнаты босса в центре. Каждый главный коридор имел несколько небольших ответвлений. Некоторые из них ведут в бонусные комнаты сокровищ, другие связаны с другими главными коридорами, но большинство из них было тупиками.

Судя по тому, что он видел, группа двигалась по необычному пути. Как правило, им нужно было только придерживаться одного главного коридора и пробираться до его конца, чтобы встретить босса. Тем не менее, они дважды повернули в другой коридор и вошли в туда, где казалось было два тупика.

-Они не пытаются полностью очистить подземелье. И они так же не пытаются пройти его быстро,- Манко почесал голову, пытаясь понять логику бессмысленного пути, по которому они шли. Они также, казалось, знали, что делают. Единственное объяснение, которое он мог придумать, было то, что они пытались запустить какое-то скрытое событие или найти тайную комнату в этих тупиках.

"Хорошо, теперь приготовьтесь! С этого момента будьте предельно внимательны! Мы не должны облажаться в этот раз! Женский голос донесся до Манко, заставляя его инстинктивно прижаться спиной к стене. В маленьких туннелях звук можно было услышать довольно далеко поэтому услышать ее не составило труда.

-Поняли! Несколько других голосов согласились.

.....~

После десятков утомительных сражений с некротическими слизняками, скелетами и различными видами нежити Морана встала перед большой двойной дверью, ведущей в комнату босса.

Она была в этой комнате достаточно много раз, и если надо могла нарисовать ее карту по памяти.

Это была большая комната, круглой формы и около тридцати метров в диаметре. Посреди комнаты стояла каменная платформа, украшенная заклинаниями. Это было в то место куда в босс становился если ему надо было зарядить более мощные заклинания.

Наверху буквально в 3 метрах над землей была каменная дорожка которую поддерживали 12 больших каменных колонн. Дорожка была заполнена скелетами лучников и магов. Что бы добраться до босса им надо было сначала избавиться от этих магов и лучников.

И наконец, в дальнем конце зала был трон состоящих из костей и черепов, там и находился босс сидя на своем троне.

"Бонер, Галлад, вы идете первыми!" Приказала Ведьма.

Галлад прикоснулся к плечу Бонера и использовал [ускоренный метаболизм], что увеличило регенерацию его здоровья за счет быстро падающего показателя сытости.

После этого он наложил на себя то же заклинание. Затем Клирик и Варвар достали оружие и щиты.

В тот момент, когда они прошли через дверь, Бонер закричал во все легкие.

"Эй! Вы тупые груды костей! Вы знаете, кто я? Я БонерКруш(Костолом). Я раздавлю вас груды никчемных костей. Идите к папочке!"

-Я бы его точно бросила не будь он таким красивым! Подумала про себя Морана и съежилась от этой детской насмешки. Несмотря на то что та сработала.

Нечеловеческий визг ответил на насмешку, давая им понять, что Бонер привлек внимание большинства живых, или, вернее, оживленных существ в комнате.

Вслед за визгом на Бонера и Галлада обрушился шквал стрел и заклинаний. Они оба присели на корточки и подняли щиты, чтобы уменьшить получаемый урон. Среди их группы Варвар и Клирик имели наибольшее количество здоровья и брони, что делало их неплохой заменой танков. Конечно, они не смогут продержаться так же долго как настоящий танк, но им это и не надо было.

В тот момент когда волны стел и заклинаний прекратились Бонер и Галлад бросились в левую часть комнаты. Они встали позади одной из колон и стали толкать ее к центру комнаты.

"Хааааааррррх!" Бонер, снова закричал.

-Тебе обязательно делать это каждый раз?" Галлад начал жаловался.

-Почему бы и нет? Это весело! Ты должен попробовать" Ответил Варвар

В конце концов колонна сдвинулась и опрокинулась на пол с громким звуком БААМ она разлетелась на несколько частей подняв облако пыли.

После короткого отдыха, исцелившись, Клирик и Варвар перешли к следующему столбу под дождем стрел и заклинаний. Галлад снова подлечил себя и Бонера.

За пределами комнаты Шаманка вызвала на помощь исцеляющего духа, в то время как Морана использовала свои исцеляющие зелья. Они чередовали использование заклинаний и зелий, чтобы поддерживать уровень здоровья своих танков на должном уровне.

Через несколько минут Галлад и Бонер опрокинули еще три колонны, заполнив комнату десятками каменных обломков высотой по плечи. Их можно будет использовать как укрытие, во время боя с боссом.

Они узнали ротацию(последовательность) атак босса а так же некоторые нюансы этого подземелья во время Бета-теста. Им было известно что пока в комнате находилось менее 2 человек атаковали только миньоны дальнего боя, босс не двигался пока в комнате не появится еще больше людей вступая в бой, кроме того 4 колонны было самым большим что они могли опрокинуть, ведь опрокинь они больше то дорожка сверху рухнула бы блокируя им путь к двери.

Морана повернулась и посмотрела на Разбойника с ником Тихая Смерть и Лучника у которого ник был Ваншот (OneShot) .

-Вы двое поднимайтесь и займите ваши позиции!" Сказала Ведьма

"Хорошо!- Сказал Тихая Смерть, и побежал ловко взбираясь на стену с кинжалами. Его задачей было устранить скелетов лучников на дорожке, затем присоединиться к группе и помочь убить босса.

Не говоря ни слова, Лучник последовал за Разбойником и тоже взобрался на стену, но гораздо более неуклюже.

"Не могу поверить, что я потратила целую неделю, пытаясь обучить этого идиота! Морана сказала шепотом Шаманке, когда Лучник отошел достаточно далеко.

-Он тут только для количества - хихикнула Шаманка.

-Да, мы избавимся от него, когда закончим с этим местом. Зря мы ему отдали артефакт Карделии." Сказала Морана, входя в комнату с Шаманкой. Все это время они продолжали лечить Бонера и Галлада, которые продолжали привлекать внимание лучников и магов.

-Когда будешь готова, атакуй! Сказал Разбойник Ведьме.

Не отвечая, Морана подняла руку и указала на скелета лучника на каменной дорожке.

[Огненный шар!]

Из ее руки вылетел огненный шар. Он ударил нежит прямо в лицо, а затем взорвался.

Сразу после первого выстрела большая двойная дверь захлопнулась за ними, заперев их внутри. На другой стороне комнаты Лич встал со своего трона.

-Глупые смертные! Сегодня вы умрете и вступите в ряды моих войск!- Сказал он низким голосом, который эхом отразился во всей комнате.

"Да, да, закрой уже свою пасть!" Сказала Морана закатив глаза: "Давайте покончим с ним!"

Галлад и Бонер встали впереди Шаманки с Ведьмой.

Над ними, можно было услышать звуки боя это был Тихая Смерть который начал очищать дорожку от скелетов.

-Раздавить их! Скомандовал Лич, и десятки существ начали приближаться к группе.

-----~

Манко зевнул, наблюдая за боем. Он вошел через другой вход, ведущий к дорожке, и спрятался за камнем в темном углу.

Всего было 3 входа в эту комнату босса. Группа воспользовалась входом на первом этаже, что в начале поставило их в невыгодное положение. Он предположил что они пользовались определенной брешью в программе которая позволяла сперва убить сверху миньонов дальнего боя а потом спокойно драться с боссом внизу.

Лидером группы, очевидно, была Ведьма по имени Морана. А ее роль в группе заключалась в накидывании дебаффов и контроле толпы с помощью заклинаний.

У Шаманки которую называли Саракас было не менее трех духов, Морская Звезда, Волк и Ужасный Медведь. Все что она должна была делать в группе это превращаться в медведя и наносить как можно больше урона пока действовало ее превращение.

Разбойник которого звали Тихая Смерть, вероятно, был лучшим игроком в группе. У него была самая сложная роль: убивать сильных заклинателей, которые поддерживали босса. Довольно часто ему приходилось пробираться сквозь большие группы нежити, убивать свою цель, а затем отходить в безопасное место.

Варвар соответствовал своему классу, он делал все достаточно хорошо. У него был высокий базовый урон и несколько навыков с высоким уроном, поэтому он набрал наибольшее количество убийств.

Лучник ничем особым не выделялся он просто стоял наверху и стрелял оттуда по целям внизу.

Казалось, что они управляли этим подземельем какое-то время. Он мог заметить движения, которые можно было описать только как рутинные.

Всякий раз, когда у вражеских формирований появлялась брешь, Морана дебаффала Лича, что бы понизить его характеристики а затем снова возвращалась к контролю толпы. В тот момент когда на Личе появятся дебаффы Разбойник, Варвар, и Шаман воспользуются брешью в их обороне и начнут наносить как можно больше урона по боссу, прежде чем отступят по приказу Ведьмы.

Единственным членом, который казался не мог идти в темпе с группой, был Клирик. Несколько раз ему не удавалось синхронизировать свои действия с группой, что приводило к мелким промахам и гневным крикам Ведьмы.

В целом, они делали все хорошо, хотя Манко мог сказать, что они не пытались изо всех сил убить босса. Было больше дюжины моментов, когда нападение на босса могло продлиться еще несколько секунд, но Морана всегда отзывала их и не давала продолжить наносить урон.

- Что они задумали? Задумался Манко. Он все еще мог понять, какова их истинная цель, поэтому оставался на месте и продолжал наблюдать. Кроме того, он не видел, чтобы они использовали какое-либо бета-снаряжение. Но у него было чувство, что скоро что-то должно было произойти.

<http://tl.rulate.ru/book/21102/1373372>