

- Обходи его сзади! – уверенно отдал приказ Ренис. – Я его замедлил.

- Уже делаю! – ответил Копан, в действительности заходя в тыл к группе местных разбойников.

Ему не требовалась лишних приказов. Ещё до того, как лидер группы сказал первое слово, вор уже находясь в невидимости подкрадывался к спинам сильных противников.

Критический удар! Командир разбойников Пасечника (Уровень 65) убит!

Критический удар! Командир разбойников Пасечника (Уровень 65) убит!

Сдвоенный удар кукри – излюбленным оружием разбойника Копана – и вот уже два трупа растворяются в воздухе, оставив после себя немного денег и лута.

- Осторожнее сзади! – слышался взволнованный голос Рениса и на вора тут же обрушился чудовищный удар ещё одного моба.

- Хрен тебе! – радостно ответил вор, активируя умение.

Разбойник Копан (Уровень 65) использовал умение «Уход за спину» – Успех! – Контрудар! – Командир разбойников Пасечника (Уровень 65) убит!

Словно обратившись туманом, со скоростью недоступной человеческому взгляду, разбойник клана избежал удара моба и переместился тому за спину. И нанёс единственный удар, которого оказалось достаточно. Всё же это одно из сильнейших умений в его арсенале. Уход за спиной. Мало того, что этим он может избежать практически любой атаки ближнего боя, так ещё и вовремя применив способен нанести чудовищный критический урон. Всё же это считается одновременно и критическим и контрударом.

Ренис перевёл дух. Разбойник слишком лезет на рожон. Стремится доказать, что не менее чем сам Ренис достоин быть сильнейшим в группе. Вот только вряд ли он сумеет догнать мага Пустоты по силе. Уж слишком мощный класс у Рениса вышел в итоге всех тех прохождений цепочек квестов, благодаря которым из обычного мага он превратился в мага, обладающего настолько редкими заклинаниями. Хотя кто знает в кого в конечном итоге превратится разбойник... Уж слишком много классов существует в «Эпохе». И даже если руководство клана примерно представляет кого собирается слепить из этой группы, то всегда существует шанс ошибки.

– Держи его Делл! – кричали рядом тонким голосом две девушки отряда. – Сейчас мы его раздавим!

Пока Ренис прикрывал того, ради кого и затевался весь поход в этот данж, остальные трое разбирались с самым сильным из встречных мобов. Им повезло и в одном из закоулков замка они встретили Предводителя Разбойников.

Коршун, беглый гладиатор (Уровень 67) Здоровье 3160/4200

Очень сильный противник, выступить против которого в одиночку никто из команды не решился бы. Но с бафами, которые наложил на них Лёнчик, даже трое из них могли одолеть этого противника.

Пока Делл, обернувшись в форму Медведя, сдерживал обе руки гладиатора, Стресс – священник отряда – одаривала голову моба ударами своей громадной булавы. Хотя Стресс и священник, но она предпочитает сражаться в ближнем бою дробящим оружием, чем стоять в сторонке и лечить. В сторонке предпочитала находиться вторая девушка – Килька. Со стороны она бросала в моба заклинания магии Тьмы, и контролировала слабенького беса – её призванного питомца. Эта магесса настроилась в дальнейшем переквалифицироваться из обычного мага в чернокнижника. И все верили, что у неё это получится даже без поддержки клана. Уж очень она умела в использовании заклинаний. Даже Ренис считал, что сумеет победить её в дуэли только по причине разницы в уровнях и редкости класса. Также как он считал, что у остальных в группе нет против неё шансов, хоть она наравне со священницей самого низкого в группе уровня – 62-го.

– Почти добили! – обрадовалась священница, когда у Предводителя осталось менее тысячи хитов.

Но тут гладиатор сумел вырвать одну руку из захвата медведя. Это оказалась рука, удерживающая сеть. Тут же сеть опутала магессу, которая полностью сосредоточилась на нанесении урона, игнорируя защиту. Урон мгновенно понизился. Гладиатор тут же свободной рукой отбросил от себя уставшего медведя, проведя словно приём из самбо. Громадная туша трансформированного друида рухнула на камень пола. По статам было видно, что Делл

оглушён.

Оставшаяся в одиночестве священница вместо того, чтобы отступить и доступной силой снять дебафы с соратников продолжала наносить удары, стремясь быстрее покончить с потерявшим контроль мобом. Но удар крюком – страшным оружием в правой руке Предводителя, – мгновенно обездвигил девушку, наложив эффект болевого шока.

Всё могло быть покончено с ними из-за ошибки. Предводитель оказался настолько силён, что одна ошибка стоила всего накопленного опыта...

– Пустотный Взрыв! – выкрикнул название заклинания Ренис.

Линчеватель Ренис использовал умение «Пустотный Взрыв» – Коршун, беглый гладиатор (Уровень 67) Уничтожен!

– Зачем ты вмешался? – выкрикнула Стресс, поборов Болевой Шок. – Теперь мы лишились части дропа с него!

– Иначе вы лишились бы всего накопленного опыта! – возразил лидер, хоть сам и жалел о принятом решении.

Заклинание «Пустотный Взрыв» слишком мощное умение. От него практически невозможно уклониться. От него невозможно защититься, ибо оно игнорирует почти любую защиту. Лишь защита от магии Пустоты способна повлиять на действие заклинания. Вот только мало кто даже знает, что существует подобная магия... И вот дабы сбалансировать колоссальный урон в заклинании существует существенный изъян – оно уничтожает экипировку противника и уменьшает получаемый опыт и шанс дропа предметов почти на 100%. Поэтому-то Ренис и старается не участвовать в сражении, дабы не тормозить своё развитие и развитие товарищей. Он словно мощная пушка, которая без obsługi не способна занимать позицию на вершине холма. Но для клана подобное оружие очень стоящая находка. Ведь он в будущем сможет в одиночку уничтожать стены вражеских замков!

Пока все сосредоточились на уничтожении Предводителя, разбойник Копан уничтожил оставшихся мобов. Всего в паке было десять мобов. Довольно много для такой малой группы. Особенно если учесть, что лишь пять мобов были обычными для этого этажа. Четыре были Командирами довольно высокого уровня и один Предводитель, что можно сказать почти босс. И вот с Предводителем справились почти всеми силами в то время, как всех остальных одолел Копан в одиночку. Чем сейчас и гордился.

«Ты не гордись, – подумал про себя Ренис. – Если бы не необходимость сдерживаться, то я уничтожил бы их всех с двух заклинаний»

И это действительно так. Пак мобов стоял так близко, когда они их сагрили, что скастовав «Пустотную Бомбу» на гладиатора, а следом «Пустотный Взрыв», Ренис мог уничтожить всех мобов одновременно. Вот только никакого опыта они бы за это не получили.

– Тут тайник есть! – обрадовался разбойник, своими обострёнными умениями, отметив нестыковки в стене.

Быстро вскрыли участок стены и обнаружили там тайник. У всей группы бонусами немного поднялись характеристики.

– А тут какая-то лестница... – пройдя немного дальше первым обнаружил спуск вниз друид, вернувший себе человеческую (зверочеловеческую) форму. – Вот только проход завален камнями...

– Вряд ли за ним что-то есть, – констатировали девушки. – Иначе мы знали бы что в данже есть и третий уровень.

– А может секреточка? – предположил друид. – Только подумайте сколько бонусов нам будет за открытие нового слоя!

Вот только остальные остались равнодушны к такому предположению.

– Ага, а до нас тут какие-то идиоты гуляли, – сказал разбойник. – И никто не предположил, что там ещё один слой... Тут до нас столько народу прошло, что уже давно все секреты известны. Я уверен!

Друиду ничего не оставалось кроме как согласиться.

Но тут все услышали стук. Словно кто-то снизу пытался пробраться наверх.

– Все слышали? – поинтересовался Ренис и дождавшись кивка скомандовал: – Давайте попробуем расчистить проход...

Группа приступила к черновой работе. Вот только спустя десять минут почти бестолковой работы они поняли, что ничего у них не получится, а стук, который они слышали скорее всего издавал скелет, который они откопали. И который тут же на них напал.

– Только время зря потратили! – сплюнул разбойник, пнув череп мгновенно уничтоженного моба. – Идём лучше на босса. Он должен уже двери открыть...

Так и поступили, повернув обратно в сторону комнаты с боссом.

* * *

И всё же мне оказалось лень расчищать проход. Я попробовал, но хватило меня только на три метра. Уж очень качественно заложили проход, чтобы нежить ни в жисть не прорвалась внутрь. Да к тому же если бы я продолжил долбиться, то меня смело могли бы там погрести под грудой костей. А некрополь я себе не заказывал.

Пришлось спешно пробиваться, попутно заработав 42 уровень (+5 ловкость).

Примерно за час я обнаружил скрытый проход на ещё один уровень данжа.

Внимание! Вы первый обнаружили скрытый слой подземелья Замок Иргила. Слой 4. Бухта Тисового Озера.

Шанс выпадения предметов увеличен на 100%. Монстры агрессивнее и сильнее. Полное прохождение этажа принесёт дополнительный бонус.

И так как я ожидал бонуса за прохождение прошлого слоя, я расстроился. Если нет бонуса, то значит, я не прошёл слой полностью. Вот прежде чем изучить новый этаж, который представлял собой огромную пещеру со сверкающей в центре водой гигантского озера, кораблём на воде и пристанью, я вернулся обратно, чтобы отыскать неучтённые комнаты третьего слоя и получить бонус... или встретить босса...

Как-то неожиданно проход за мной закупорился огромным валуном. Стены пещеры засветились тусклым голубым свечением. В воздухе повисли болотные огоньки. Место напоминало округлую крипту. Со всех сторон каменные надгробные таблички, надписи на которых стёрло со временем. В центре зала колонна, упирающаяся в потолок. У колонны каменный гроб. Крышка гроба валяется битым щебнем в стороне. Внутри никакого тела нет.

Зато рядом болтается особенно яркий огонёк, который при моём появлении стал наливаться светом.

Понятное дело, что я ступил на арену битвы с боссом.

– Давай посмотрим, чего ты стоишь, – поманил я этот огонёк.

Постепенно он наливался светом. Вместе с этим, огоньки на стенах разгорались сильнее. Понятное дело, что этот свет выбьет любого вора из скрита, а заодно позволит провести бой в удобных условиях. Игра всё делает для удобства пользователя. Ага.

У меня было время покинуть арену, пока босс окончательно не проявил себя. Но я стоял и ждал. В руку удобно легла рукоять новой клюшки, которую я уже готов был пожертвовать Обращению Стали. Я не собирался играть с боссом. Я собирался его быстро уничтожить. Мне необходимо реабилитировать себя после того побега от Пасечника.

Вот и проявился босс. Как я и ожидал – призрак.

Пролом в стене, посредством которого я проник в крипту оказался перекрыт призрачным пламенем. Какой-нибудь хай сумел бы пробежать сквозь пламя, но для меня это верная гибель. Вот только сбежать я не хочу.

Даже несмотря на то, что противник выглядит сильным.

– Ты нарушил покой мёртвых... – лишённым эмоций голосом заговорил призрак. – За это и будешь наказан...

Было дано достаточно времени для подготовки к битве, поэтому не тратя больше времени на разговоры призрак напал.

Начал он свои действия с просто лобовой атаки. Призрачным телом он намеревался пролететь сквозь меня, унеся таким образом часть жизни. Стандартная тактика призраков, которые игнорируют любую защиту. Но я уклонился, совершив зрелищный кувырок в сторону... Хотелось бы и в реальности уметь так уклоняться!

Вторая атака была повторением первой, но тут уж я поймал противника на кончик меча. Удар получился великолепным. Обращение Стали успело полностью зарядиться от прочности, так что вышел неплохой крит.

Дух Иргила Мрачного, воина-героя Стаангарда (Уровень 70) Здоровье 1110/2000

Не сумев прорваться сквозь мой клинок, как он рассчитывал, призрак врезался в клинок словно в стену. Затем отлетел. Это заставило его сменить манеру атаки. Его руки вытянулись до немыслимых размеров и стали молотить в воздухе с невозможной скоростью.

Комбинация атак, которая вполне способна устранить игрока такого же уровня, как и сам босс. А меня-то уж и подавно. Вот только я же не позволю чтобы до меня он дотронулся. Из всех атак лишь один раз он коснулся меня, но и этого оказалось достаточно, чтобы мне пришлось спешно глотать эликсир... Эх, а ведь были времена, когда я обходился только едой для лечения и экономил зелья. Вот только в те времена я не дрался с противниками, превосходящими меня почти вдвое.

– Да ты ничего мне противопоставить не можешь! – одновременно расстроился и восхитился я, наблюдая за жалкими потугами призрака мне навредить.

Ну а чего я от него ожидал?

Какая главная сила призрака? Бестелесность. Вот только, как было доказано ранее, благодаря своей способности Ловля Сути, я могу нивелировать это их преимущество. Если какой-то танк уязвим к атакам призрака игнорирующим броню, то я спокойно могу достать щит и блочить любые его атаки. У призраков мало здоровья, так что я быстро могу его убить. Даже жалко этих лишенных тел существ...

Здоровье Иргила скатилось в красный сектор и вот ещё один удар, и я заполучу опыт и может быть какую-то вещичку. Это вопрос решённый. Всё же если бы боссом тут был скелет, я бы скорее всего проиграл. А так...

Дух Иргила Мрачного использовал умение «Призрачный Драккар»

В воздухе зазвучал звук рёва сотен глоток и одновременный удар вёсел о воду... Я отбросил двуручную секиру, которой сражался и достал из закровов инвентаря большой щит. Обычно я предпочитаю уклоняться от атак, чем блокировать их, но в этот раз я посчитал за лучшее перестраховаться. Тем более, что сам Иргил скрылся в недрах центральной колонны, чем избежал моего удара на опережение.

Теперь же мне ничего не остаётся, кроме как выдержать его ульту. А то, что это именно ульта я не сомневаюсь. Ибо ничего больше не спасёт призрака, кроме самой сильной его атаки.

Выставив щит, я наблюдал, как сквозь стены в зал проникли десятки, а затем и сотни призраков. Это всё были уже знакомые мне призраки этого подземелья. Я думал, что уничтожил тут всех, но или босс их воскресил, либо тут их больше, чем я заметил раньше.

Эти призраки напевая какую-то песенку стали собираться в группу. Вокруг них проступили очертания корабля. Мне стало немного не по себе. Слишком уж громадна получилась вся конструкция.

И вот на носу собравшейся громады материализовался сам Иргил. Он заревел что-то воодушевляющее и указал в сторону меня топором. Драккар понёсся на одинокого меня, малость обескураженно выставившего щит.

Перед столкновением я понял, что щит меня не спасёт и попытался уклониться и мне это удалось. Корабль проплыл мимо... Вот только викинги оказались не так просты и выставив в стороны вёсла, сотней этих инструментов прошлись по мне...

Вы получили 3370 единиц ментального урона! Вы погибли!

И только последующее сообщение обрадовало меня, прежде чем я отправился в Чистилище.

Сопrotивляемость Ментальным Атакам усилилась на 0,5%.

* * *

Оперативно добравшись до комнаты с боссом, отряд из клана Спарта, ввалились внутрь без лишних предосторожностей. Да и к чему предосторожности, когда весь этаж зачищен от противников и остался лишь сам босс.

– Так это вы вторглись в мой замок и перебили всю охрану, – спокойно констатировал очевидное Пасечник, разглядывая группу готовых к сражению игроков, с холодным спокойствием. – Похвальное рвение... и смертельная ошибка...

Группа застала босса за странным занятием. Тот в окружении цветов и растений делал совершенно не свойственное для боссов. Он поливал из небольшой лейки свои растения. Словно не в комнату к боссу они ворвались, а в зал гильдии садоводов! И если бы не внушительный вид этого босса-великана, и не надпись над ним, то можно было бы подумать, что они ошиблись комнатой.

– Пока он трондит, окружаем его! – приказал Ренис, немедленно.

Вся подготовка была сделана заранее, поэтому речь босса была им нужна, чтобы занять лучшие из возможных позиций.

Разбойник постарался стать наиболее незаметнее, укpывшись за какой-то вазой. Как только босс перестанет его замечать, Копан войдет в скрыт и нанесёт в нужный момент критический удар в спину Пасечника.

Магичка отошла подальше от босса и приготовилась натравить на него прислужника-беса и десятки своих тёмных заклинаний.

Друид пока не действовал. Он ещё не знал какую из двух доступных ему форм ему стоит

принять. То ли стать Медведем и сдерживать противника. То ли превратиться в Пантеру и наносить повышенный урон. Это будет зависеть от действий Пасечника.

Священница не задумывалась над собственными действиями, а просто приготовилась броситься в лоб. Тяжёлая булава уже готовилась встретиться со слабобронированной тушей великана.

Лидер рейда – Ренис – готовился поддержать партию общими заклинаниями, а в случае крайней нужды – лишить босса конечностей. Есть в его арсенале такие заклинания, которые ломают кости и лишают противника частей тела. Это лишь немного сказывается на полученном опыте и вещах. Всё же обладатель редкого класса не готов обрушить всю свою мощь на босса, который им необходим для продвижения Копана. Даже если они все погибнут, Ренис не будет использовать летальную магию Пустоты.

В то время, как группа игроков готовилась к сложному сражению, великан Пасечник отбросил в сторону лейку и элегантно вытащил из-за спины пару своих сабель. Именно этим оружием решил он сражаться с игроками.

– Вы все умрёте! – закричал он и мощным прыжком сблизился со стоящей впереди всех хилершей.

Стресс получила тяжёлое сотрясение. Оглушена.

Все увидели, как вроде как лекарь группы тяжело рухнула на каменный пол зала битвы. Удар рукоятью сабли был так силён, что одним попаданием вырубил готовую к ближнему бою воительницу.

– Делл – медведь! – крикнул приказ Ренис, поняв, что требуется кто-то на удержание разбушевавшегося босса.

Тут же друид обратился формой грозного зверя и с рычанием бросился на противника, намеренного добить упавшую священницу.

Парный взмах саблями по незащитной женщине у своих ног и вот уже дух Стресс унёсся на встречу перерождению.

Минус один за первые же секунды боя.

– Держи его! – крикнул Ренис, пытаясь обычными заклинаниями обездвижить или хотя бы замедлить шустрого противника.

Друид рычал, но не в силах был поспеть за ловким с его-то габаритами противником. В то

время, как все пытались попасть в Пасечника, тот пытался подкрасться как можно ближе к магам. Выигрышная тактика – уничтожить тех, кто не имеет защиты первыми. И ему удавалось это сделать: прыжок к магам – удар, уносящий большую часть хитов – а затем отступление, прежде чем подоспевший медведь хватит. Если бы не зелья, то битва давно была бы окончена.

– Уйду в пантеру! – крикнул Делл, устав гоняться за разбойником в форме сильного, но неповоротливого зверя. – Прикройте!

Вот только кто должен прикрыть его? Килька и Ренис всеми силами пытаются не погибнуть. Копан, как и полагается его классу, скрылся в начале боя и теперь поджидает успешного момента для нанесения колоссального критического удара. До этого момента ему высываться нет резона. Его появление равнозначно проигрышу всей группы.

Вот и пришлось лидеру рейда начать использование своей настоящей магии.

Линчеватель Ренис использовал умение «Пустотное Расщепление» – Неудача! – Противник уклонился!

Хорошее заклинание настолько, что даже сам Ренис считает его дисбалансным. Долгое концентрирование взгляда на объекте полностью уничтожает этот объект. Для разных противников время различно. И если низкоуровневого игрока он может расщепить за пару секунд, то кого-то выше уровнем придётся уничтожать гораздо дольше. Но тут главное активировать заклинание, а потом не сводить взгляда. И вообще уничтожить часть чего-то быстрее, чем уничтожить целое.

– Посылай на него беса! – приказал магический лидер, понимая, что требуется хотя бы немного задержать противника, чтобы друид сумел стать пантерой, а сам лидер уничтожил бы ногу босса.

Питомец будущей чернокнижницы бросился в самоубийственную атаку и тут же оказался разрублен пополам ленивым взмахом клинка. Этого не хватило даже чтобы замедлить его движение.

– Ай! – вскрикнула магичка, потеряв концентрацию из-за гибели своего фамильяра.

Не успел Ренис крикнуть «В сторону!», как Пасечник приблизился и парой ударов отправил Кильку в Чистилище, дабы Стресс там не было скучно торчать до момента, пока паладин не вытащит их.

– Я успел! – радостно крикнул друид и уже в форме пантеры схлестнулся в равной схватке с разбойником...

...как бы равной.

Если теперь по скорости Делл и мог равняться с разбойником, то вот в силе с великаном он не мог сравниться. Мгновенный обмен ударами, показавшийся Ренису вспышкой молнии, и вот уже из схватки вывалился один только победитель. Друид скоростно скончался.

Линчеватель Ренис использовал умение «Пустотное Расщепление» – Удача! – Противник лишился конечности!

Схватка стоила боссу руки. Ренис сконцентрировал всё внимание на руке противника и сумел-таки расщепить её. Неожиданно лишившись конечности босс на секунду задумался. Над ним появился дебаф «Болевой шок», и в этот же момент нанёс свой удар Копан.

Словно из воздуха материализовался вначале один только его кукри, а затем и второй. Ударив в паре, обмазанные смертельным ядом, они нанесли такой урон противнику, что до того практически не потраченные жизни умчались спешно в красный сектор. Всё что оставалось группе из двух человек, дабы гибель товарищей не была напрасной, так это добить раненого и покалеченного противника.

– Вы меня разозлили! – заревел Пасечник и Ренис внутренне напрягся.

Этого момента он и боялся. То, что предпримет босс после получения определенного урона может означать возможную победу или стопроцентный проигрыш. Это зависит от randomness случая и выбора конкретного умения этого противника.

– Только бы молиться не начал, – тихо прошептал маг, концентрируясь на ногах врага, дабы в случае чего получить преимущества.

Как было известно игрокам у босса Пасечника существуют три варианта поведения после получения критического урона. Он может использовать три свои возможности: классовую разбойничью – есть шанс победить; расовые умения – сложно победить; божественная помощь – победа невозможна. Вот если он будет взывать к богине Ллотус, тогда пиши пропало.

Георг Пасечник использовал умение «Незримый поток боли»

Оставшаяся рука засветилась рудным цветом. От него стала исходить аура ярости. Он словно весь задымился.

«Использовал разбойничьи умения» – облегчённо перевёл дух лидер и на секунду прикрыл до того напряженные глаза. Сильно влияет на зрение использование Расщепления.

Открыл и закрыл глаза.

Миг.

Но вот уже картина изменилась.

Копан медленно растворяется во вспышке света. Поперёк груди его проступают алые полосы.

Сам Ренис ничего не успевает сделать, так как к нему метеором приближается разъярённый противник, для которого вся эта битва словно ничего и не отняла.

Удар и безрадостное сообщение, сигнализирующее о том, что первая попытка побить босса провалилась.

<http://tl.rulate.ru/book/3432/141696>