

Маг Крови Талнос был из фракции Кирин-Тора, и был абсолютным мудаком.

Кирин-Тор была организацией Магов, занимающихся исследованием и документированием всех форм человеческой магии, и существовала уже более тысячи лет.

Давным-давно, большинство Волшебников и Магов жили в Штормграде. Однако правитель в те времена боялся магии и колдовства, и таким образом начал устанавливать ограничения для контроля над силами Магов. После этого большинство из них бежали на север и при поддержке Высших Эльфов, построили город Даларан.

Со временем все больше и больше магов приходило искать убежища в Даларане, который стал раем для магов.

Однако по мере того как их численность и власть росла, все больше и больше магов начали тренироваться там. Это привело к тому что ткань реальности вокруг Даларана начала ослабевать и рваться, что позволило демонам Пылающего Легиона войти в этот мир.

Пылающий Легион был слишком сильным для Даларанцев, и поэтому для защиты от них была создана организация Кирин-Тор.

Но к сожалению Кирин-Тор не смог изменить судьбу Магов. В то время как принц Эльзас Миннель напал на землю Лордерона, Кел'тузад призвал Архимонда используя Книгу Медива.

Прибытие Архимонда превратило город в пепел.

Талнос, который в то время был простым учеником, стал свидетелем того как великий город Даларан превратился в руины...

Ирония заключалась в том, что он никогда не ненавидел Кел'тузада, Архимонда, и Эльзаса. Вместо этого он завидовал тому насколько они были сильными и могущественными.

На протяжении многих лет, Талнос прятался в лагере Крестоносцев и исследовал мир некромантии.

Он мучил духов слабых и бедных людей, и даже духов мертвых Крестоносцев.

Его работа заключалась в том, чтобы помещать под карантин и казнить тех кто был заражен болезнями. Таким образом он мог свободно получать духов и демонов для своей некромантии.

Судя по его предыстории, Талнос казался слишком сильным для группы игроков 30-го уровня.

Однако за годы работы он получил травмы и заразился чумой Нежити, что превратило его в грозное скелетное существо.

Лу Ли подошел к самому большому могильному камню на кладбище и открыл дверь.

После этого изнутри вылетело две большие летучие мыши, которые начали атаковать их. Это были охранники Мага Крови Талноса, которые отвечали за незваных гостей.

Бриз Лазурного Моря сумел переагрить одну из них, а другая продолжила атаковать Лу Ли.

Затем все сосредоточились на летучей мыши которая была сагрена Бризом Лазурного Моря. Эти летучие мыши имели больше НР чем элитные монстры, но с ними было относительно легко разобраться.

Когда два охранника пали, Маг Крови почувствовал злоумышленников.

Затем он медленно начал выходить из могилы.

Маг Крови Талнос: 30-й уровень, 150 000 НР. На нем была одета темно-зеленая мантия и высокая шляпа волшебника. Его лицо было расплывчатым, из-за чего никто не видел его выражения.

В руках он держал длинный посох с черепом на вершине.

В глазницах черепа мерцали мрачные оттенки зеленого; а его рот был искажен и издавал тревожный и печальный смех.

«Бриз Лазурного Моря, хватит просто стоять! Ты можешь атаковать его! Блуждающий, оставайся возле входа и следи чтобы Талнос не вышел из комнаты. Если он попытается сбежать, то используй Насмешку чтобы заманить его обратно в комнату.» - приказал Лу Ли.

Это была одна из стратегий против Талноса. Если он выйдет из комнаты, то он воскресит трупы и души, что создаст больше проблем для Лу Ли и остальных.

Борьба с Талносом в подземелье уменьшала сложность как минимум на 20%, что может быть разницей между успешной и неудачной попыткой...

Другие команды которые пытались получить Первую Зачистку, проваливались из-за маленьких мобов. С ними было чрезвычайно трудно разобраться, и они значительно увеличивали сложность подземелья.

Мобы которых призвал Талнос, были как минимум в 10 раз сильнее зомби охраняющих гробницу. Эти mobs были на совершенно другом уровне, и они также получали исцеление от Талноса.

Конечно помимо этой стратегии, были и другие факторы которые делали это подземелье трудным.

Будучи последним боссом, Талнос был чрезвычайно трудным.

Комната для битвы с боссом была довольно тесной, а освещение было тусклым, что делало бой намного более сложным и запутанным. Из-за темноты комнаты, вспышки магии и анимации

навыков сильно отвлекали игроков.

«Все, разойдитесь и держитесь на расстоянии не менее двух ярдов между собой!» - закричал Лу Ли.

«Мой навык будет вне досягаемости!» - ответила Остаточная Мечта.

«Тебе не нужно уходить так далеко - просто стой рядом с Мартовским Дождем. Когда она будет двигаться, ты тоже двигайся вместе с ней.» - Лу Ли потерял дар речи из-за ее отсутствия здравого смысла...

«Сестра Мартовский Дождь, ты же поможешь мне?» - Остаточная Мечта медленно реагировала, но была достаточно умна чтобы попросить о помощи.

«Хорошо.» - Мартовский Дождь улыбнулась.

После некоторой перестановки, все наконец-то оказались в правильных позициях.

Никто не знал что планировал Лу Ли, но они все равно следовали его указаниям. Блуждающий был единственным человеком который не просто следовал приказу Лу Ли. Вместо этого он понял что это формирование позволит им быстро отреагировать на любую ситуацию.

«Вы недооцениваете мои силы.» - рассмеялся Талнос, после чего указал на них своим посохом.

«Рисовые шарики с кунжутом, отойди на 2 ярда в любом направлении! Быстро!» - закричал Лу Ли.

Рисовые Шарики с Кунжутом был ветераном подземелий и знал что он в плохом положении. Затем он быстро сместился налево и остановился возле Одинокого Цветка.

Через 10 секунд после этого, Лу Ли сказал ему переместиться в исходное положение.

Воспоминания Сакуры была следующей. Поскольку у нее был класс ближнего боя, ей было некуда отойти. Поэтому Лу Ли, Лунный Свет, Воспоминания Сакуры и Бриз Лазурного Моря отошли на два ярда от того места где они изначально стояли.

Для всего этого была особая причина.

Если бы Лу Ли не управлял движениями и позиционированием команды, то любой кто стоял на месте в течении трех секунд, был бы подвержен дебаффу остановки времени.

Этот дебафф не нанесет никакого урона, но в течение двух минут он не сможет использовать навыка, двигаться или даже моргать...

Двухминутное окно в котором игрок не мог нанести какой-либо урон, не выглядело чем-то стоящим, но Талнос использовал этот навык каждые 30 секунд. Этот дебафф был АОЕ навыком, радиус которого составлял 2 ярда.

Это и было причиной почему Лу Ли организовал формацию таким образом.

Все что затем нужно было делать Лу Ли, это просто наблюдать за тем куда направлен его посох. После этого он приказывал соответствующему человеку изменить свое положение; это требовало большого предвидения и суждения.

Многие другие элитные команды больших гильдий изо всех сил пытались справиться с этим навыком.

Даже Без Печальные не знал о том как пройти это подземелье. Столица Славы также пыталась победить Талноса, но они провалились бесчисленное количество раз. После многих попыток, они разработали несколько стратегий для борьбы с этим навыком.

Однако их стратегия имела точность лишь около 50%.

Это означало что в 50% случаев, член их команды был поражен дебаффом.

Согласно подсчетам Без Печального, для победы над Талносом требовалась точность в 80%.

<http://tl.rulate.ru/book/4015/541988>