Мы бежали так, будто от этого зависела наша жизнь, и это действительно было так. Монстры позади нас были еще более безумными, чем монстры Крагена. После 15 минут жаркого бега я сказал в командном чате:

'Снад, твоя очередь разведать их'.

'I'm on it.'

На этот раз Снад был более приемлем для этой роли, так как у него был предыдущий опыт нашей встречи с крагеновыми монстрами. Он переместился назад и через несколько мгновений передал в командный чат эти данные:

'Dragon Special Elite monster.

Специальный элитный монстр 10-го лвла. Уникальный монстр класса. HP: 30k/30k".

Они были похожи на крагеновых монстров, с густой кровью и особым классом. Хеда сказала в командном чате:

'Сейчас нас преследуют две группы монстров. Есть идеи?

Шин ответил на его вопрос:

'Я не помню, чтобы у нас был другой маршрут. Мы либо движемся прямо вперед, чтобы столкнуться с крагеновыми монстрами, либо столкнемся с огненными драконами".

'Давайте просто продолжим бежать, у меня есть идея, которую я хочу подтвердить'.

Я отправил сообщение в командный чат, выражая свои мысли. У меня была интуиция насчет этого подземелья, но сначала мне нужно было ее подтвердить. Моя интуиция никогда не подводила меня раньше, поэтому я почувствовал некоторое облегчение. Она подсказала решение для нашей нынешней сложной ситуации.

Я не стал делиться своими мыслями с товарищами по команде, так как на своем предыдущем опыте убедился, что ложная надежда более губительна, чем безвыходная ситуация. Спустя почти 10 минут Снад сказал в командном чате:

'Эти монстры уменьшились до половины'.

Я посмотрел назад, так как мое сердцебиение ускорилось от волнения. Это был знак, которого я ждал.

'Странно, это то же самое, что происходило раньше с крагеновыми монстрами', - сказала Мони в командном чате, выражая мысли всех присутствующих. Я ответил с уверенностью:

"Такова природа этого подземелья: два верховных босса с огромным количеством мелких монстров, на которых нужно охотиться. Думаю, через несколько минут они перестанут нас преследовать".

'В этом есть смысл, хотя это первое подземелье, которое я знаю.

Син подтвердил мои слова, в чем я был уверен. через несколько минут Снад написал:

'Они перестали нас преследовать'.

Я не стал медлить, приказав:

"Всем остановиться".

Я остановился и был окружен всеми. Наше дыхание учащалось, как на скачках. Я смотрел туда и обратно, наблюдая за двумя группами монстров, и сказал:

"На этот раз мы открыли схему этого подземелья. Теперь у нас впереди два разных монстра, есть мнения?".

Года был первым, кто сказал:

"Нам нужно знать, что если мы атакуем в одном направлении, другие не последуют за нами сзади".

Шин уверенно сказал:

"Не волнуйтесь, мы уже ходили к тому большому дракону, и крагены нас не преследовали".

Хеда добавила:

"Я тоже с этим согласна. Нам нужно решить, на кого из двух монстров мы нападем первыми?".

Гренди также принял участие, сказав:

"Нам также нужно знать, как выбраться отсюда. Если нам придется победить любого из этих двух боссов, то мы обречены".

Я заметил, как изменился цвет лица каждого, поэтому сказал:

"Мы будем открывать все медленно, как мы это делали, чтобы понять природу этого подземелья. Теперь нам нужно решить, каких монстров мы должны бить в первую очередь?".

Я посмотрел в две стороны, одна была темной и мрачной, а другая - яркой и огненной. Если бы у монстров не было так много HP, я бы без колебаний выбрал любую сторону для начала.

Я взглянул на своих товарищей по команде, они чувствовали такое же замешательство и колебания, как и я. Я вздохнул и спросил:

"У нас есть два типа монстров, один темный, а другой огненный. Я думаю, что темные монстры будут ослаблены светом и теплом, в то время как слабость остальных - вода, лед или и то, и другое. Что вы думаете?"

Я пытался переключить их с этих негативных непрактичных мыслей на более продуктивные. Шин, который был самым опытным из наших игроков, ответил:

"Я считаю, что у тебя есть смысл. У монстров есть слабости, которые зависят от их основных характеристик.

Водные монстры слабы против огня, а огненные монстры слабы против воды и льда.

Монстры темного крагена могут быть слабы против огня, а монстры дракона слабы против

воды и льда".

добавил Года:

"Это верно, и главный вопрос, который у нас сейчас есть, - есть ли у кого-нибудь из нас навыки, основанные на огне или воде?".

Я заговорил первым, чтобы подбодрить других:

"У меня есть умение, основанное на молнии. Я не знаю, будет ли он полезен".

Шин посмотрел на меня, комментируя:

"Молния сильнее действует на тьму, но слабее на воду по сравнению с огнем. Это поможет нам против тех крагенов. У меня есть навык "Яд наводнения", хотя это ядовитый туман, но он может иметь некоторый эффект против драконов".

Я посмотрел на остальных, сосредоточившись в основном на двоих, Снаде и Хеде. Один был лучником, а другой - волшебником. Если кто-то и мог обладать эффективными навыками, то это был один из них. Моя догадка оказалась верной, так как оба они один за другим произнесли:

"У меня есть навык огненной стрелы, которая может нанести урон на площади 1*1 метр".

"У меня есть навык AOE огня, который может поразить огненным дождем область 5*5 метров".

Я посмотрел на них обоих, собираясь спросить больше подробностей, когда Мони сказала:

"У меня есть навык исцеления на основе огня, который может исцелять моих товарищей по команде. Он также наносит некоторый урон моим врагам, но эффект минимален, поэтому я обычно пренебрегаю им".

Это было неожиданно. Я сразу же спросил:

"Каков точный эффект твоего умения?".

Шин вмешался, сказав:

"Давайте все сфотографируем информацию о наших навыках и отправим фото в командный чат".

О, мы можем это сделать? Я не знал об этом раньше. Я подумал о том, чтобы изобразить свой навык, и тут же передо мной появилась фотография со всеми данными о нем.

Я снова подумал о том, чтобы отправить ее в командный чат, как она чудесным образом появилась там. Когда я снова увидел чат, там были и другие навыки. Я прочитал их все на одном дыхании.

'Умение "Буря молний": Только для копьеносцев. Требуется копье. Создает бурю молний в зоне 5 м*5 м вокруг игрока. У любого игрока в этой зоне скорость и скорость атаки снижаются в два раза.

Ежесекундно наносит персональный урон, равный 200% от бонусного стата атаки копья. Любая цель, пораженная им 5 раз, получает дополнительный эффект оглушения на 1 сек.

после окончания действия умения.

Любая цель, пораженная им 10 раз, получает дополнительный эффект оглушения на 3 секунды после окончания действия умения. Длительность: 10 секунд. Время действия: 20 минут. Мастерство: 350/10,000

http://tl.rulate.ru/book/42105/2174809