"Хорошо, как раз вовремя, тогда веди", - сказал я, когда демон шагнул вперед, а я и моя команда прошли через этот палящий ад с множеством трупов червей на обочине нашего пути, чтобы, наконец, достичь первого оазиса.

И там я заметил огромное количество убитых монстров, ни одного живого, даже монстра-босса.

"Молодец, ты даже их убил, отлично", - похлопал я по плечу своего демона, одновременно глядя на Роджа, - "иди и проверь это место".

Оазис состоял из множества небольших песчаных холмов, окружавших центральный колодец, из которого магическим образом лилась вода. Территория, прилегающая к колодцу, была зеленого цвета - странное явление в этой желтой палящей пустыне.

Родж двинулся вперед, разведывая и проверяя обстановку, а затем отправил сообщение в командный чат:

'Все чисто, здесь нет монстра'.

Я знал, что на моего маленького демона можно положиться, поэтому я переместился внутрь оазиса и направился прямо к колодцу.

"Идите и соберите все материалы, которые мы сможем достать, а потом приходите и пейте из воды этого..."

Я уже собирался закончить свои слова, как вдруг увидел огромный столб воды, выходящий из колодца. Еще до того, как я успела заговорить, Родж поспешил сказать в чате:

'Принцесса, здесь все еще находится монстр, похоже, хозяин этого оазиса'.

Я виновато посмотрела в сторону своего демона, который лишь пожал плечами. Этот монстр был хорошо спрятан, если честно, но он должен был найти и убить его.

"Хорошо, давайте соберемся и пойдем убивать этого монстра".

Я подбросил копье высоко в воздух, затем, не дожидаясь, пока моя команда соберется вокруг, или пока монстр покажется, я бросил копье, чтобы поразить его.

От удара моего копья монстр взревел от боли и отступил назад, подальше от водяного столба, показывая свое странное тело, покрытое чешуей.

Это был длинный питон, который, как ни странно, стоял внутри водяного столба.

Как только он вышел из воды под ударом моего копья, все чешуйки на его теле засияли ярким светом, а от его огромного тела поднялись столбы дыма, словно он сгорел под палящим зноем пустыни.

Сразу же он зарычал от боли, прежде чем снова попытаться войти в водяной столб.

"Не дайте ему добраться до столба, все атаки направлены на то, чтобы причинить боль и вывести его из равновесия", - внезапно крикнул я, щелкнул пальцами и бросил копье в его сторону.

На этот раз меня поддержали навыки моей команды, а мой питомец-демон не стоял на месте,

он понял мои слова и двинулся, чтобы схватить монстра, поднял его из колодца и бросил его огромное тело на раскаленный песок.

Монстр продолжал реветь, а я продолжал отталкивать его от колодца.

"Оградите колодец и продолжайте отталкивать его", - снова крикнул я, так как моей целью было не убить его прямо с помощью умений, а держать его огромное тело подальше от воды, чтобы оно прожарилось под жарким солнцем и песком.

В то время как битва продолжалась, монстр наконец понял, как трудно обойти нашу плотную хватку колодца, и начал яростно атаковать, распыляя яд в каждого члена моей команды, но, к счастью, нам всем удалось уклониться от этой странной AOE-атаки.

Поскольку это не удалось, оно попыталось атаковать нас по одному, используя свой огромный открытый рот с ужасающими клыками или свой огромный хвост, используя преимущество своей высокой ловкости и непредсказуемости, чтобы поразить нас по одному.

Некоторые из нас попадали, но большинство не получали значительных повреждений. Похоже, физические атаки не были специализацией этого монстра, или же он испытывал сильную боль, поэтому сражался не в полную силу.

Какой бы ни была причина, этот монстр был обречен быть убитым через десять минут, установив рекорд самого долгого монстра, убитого под моей рукой в подземельях до сих пор.

Как только он упал на землю, я почувствовал странную жизненную силу, идущую по оазису, так как часть песка вокруг всего оазиса изменилась, образовав место, полное зеленых растений, с мягкой освежающей атмосферой любого сада.

"Ого, этот монстр питался жизненной силой этого места", - пробормотала Диана, стоя рядом со мной с несколькими ранами на теле. Эта битва была нелегкой, и самой сложной ее частью был элемент неожиданности, который монстр прекрасно использовал, чтобы поразить нас.

"Отдохните две минуты и начинайте собирать материалы, затем мы выдвигаемся", - сказал я своей команде, а затем посмотрел на своего демона: "Ты бы нам здорово подпортил жизнь. Иди вперед и убедись, что на этот раз ты убил всех монстров как следует".

Мой демон зарычал, пытаясь оправдать свою неудачу, но я не обратил внимания ни на один из его рыков. Затем он широкими шагами, как будто был зол или что-то в этом роде, двинулся в сторону.

"Разумно ли вот так отпускать его одного?" спросил Родж, - "это чудовище было жестким, а следующее будет гораздо жестче", - добавил он.

"Не волнуйся, оно сильнее этих муравьев. Это был просто небрежный шаг с его стороны, и я уверен, что такое больше не повторится".

На самом деле я не волновался за своего демона, так как знал, насколько он силен на самом деле. Эта битва была просто ошибкой с его стороны, и если бы мы не нападали и не мешали, он бы просто закончил ее раньше.

Меньше чем через пять минут мы снова были на раскаленном песке пустыни, направляясь ко второму оазису. Вдоль дороги то тут, то там валялись трупы червей. Моя команда продолжала

собирать материалы, пока мы не достигли второго оазиса.

Монстр-босс оазиса был уже убит, и вся местность теперь была покрыта зеленью. Моего демона здесь не было, что означало, что он пошел вперед, чтобы убить еще больше монстров.

"Быстро собирайте материалы, и пойдемте в третий оазис".

Мы не прождали там и двух минут, прежде чем снова двинулись в путь, следуя по следам мертвых монстров вдоль дороги.

Когда мы достигли третьего оазиса, битва все еще бушевала между моим демоном и тремя монстрами-боссами одновременно.

"Этот оазис - последний, самый трудный. Давайте используем все дальние способности и поможем моему демону", - крикнул я, направляя копье в сторону одного из трех монстров.

Я думал, что битва находится в самом горячем моменте, но оказалось, что монстры вот-вот умрут. Мой демон уже нанес им серьезные повреждения, и после наших атак они все упали на землю, мертвые, освобождая эту землю от проклятия, превращая ее в кусочек рая.

Демон гордо стоял перед телами трех монстров, а я лишь удовлетворенно кивнул ему. Без его огромной помощи мы не смогли бы даже закончить подземелье целыми и невредимыми.

"Давайте выходить", - сказал я, отдохнув пару минут и собрав материалы. Как только мы вышли, я заметил присутствие большого количества зрителей вокруг подземелья.

Мне не было до них дела, так как я поднял голову, чтобы узнать рейтинг нашего прохождения подземелья.

В то же время я услышал два уведомления, сообщающие мне о двукратном повышении уровня, а большинство членов команды повысили уровень трижды, а то и четырежды.

Я не стал долго ждать, так как объявление пришло сразу:

"Региональное объявление: Поздравляем группу "Кровожадные приключения", занявшую первое место в подземелье адской сложности 20-го уровня. лидер группы получит в подарок свиток".

Это была та же награда, что и за прохождение предыдущего подземелья, но объявление вызвало переполох в отдалении. Группы игроков уже слышали объявление, и это привело их в шок.

Два прохождения подземелья подряд с двумя самыми короткими временами, набранными на данный момент. Я гордился собой и знал, что это станет началом легенды, и все либо захотят присоединиться к нам, либо будут завидовать нам.

"Ребята, идем в следующее подземелье", - сказал я, повысив голос, чтобы меня услышало все вокруг, - "Роди, веди", - сказал я, попросив Роди идти бок о бок с моим огромным питомцем.

Наш шаг, в сочетании с моим внезапным заявлением, заставил весь мир вокруг нас заволноваться, так как все игроки двинулись, следуя нашему примеру, к следующему подземелью.

Подземелье двадцать пятого уровня уже считалось самым высоким подземельем, побежденным среди игроков до сих пор. Побежденной сложностью там была высокая сложность, а адская сложность еще не была сбита.

Я узнал об этом по пути из громкого шепота игроков, следовавших за нами. Это было просто великолепно, ведь теперь мы можем получить титул первых, кто победил подземелье с адской сложностью.

При мысли об этом моя кровь закипела. Я был уверен, что мои враги сейчас прячутся среди толпы игроков и ждут момента, чтобы напасть, но я не беспокоился.

От того, что я делал сейчас, нельзя было избавиться, просто напав на нас, им нужно было найти способ победить наше подземелье, иначе они навсегда останутся побежденными.

http://tl.rulate.ru/book/42105/2186096