Если обычный вариант подземелья пролетался максимум за двадцать минут, то в сложном Вилл смог дойти до босса за час с лишним. Стандартный данж превратился в настоящий кошмар, в котором пакости ждали на каждом углу. Одних только ловушек Вилл насчитал больше десятка, в половину из которых угодил Брэйв. После одной из ловушек плита под его ногами исчезла, и Брэйв провалился в неглубокую двухметровую яму, в которой копошилось нечто, похожее на зубастого слизня. Разозлившись незваному гостю, он едва не цапнул Брэйва за ногу. Вытаскивать его Виллу пришлось вместе со Шрамом.

Появились и новые мобы. Одними из них стали призраки, сыпавшие ослепляющим проклятьем во все стороны. Попав под него несколько раз, Вилл ощущал себя словно на дешёвой дискотеке, в которой пьяный диджей играется со светом. То полная тьма, то тусклый зелёный свет. Многострадальный Брэйв, попавший под раздачу проклятий больше всего, в какой-то момент начал вслепую размахивать оружием и сыпать умениями в разные стороны, желая зацепить хоть кого-нибудь.

Несмотря на трудности, никто не подавал признаков слабости. Никто не предлагал закончить и выйти. Даже Ди, будучи девочкой, держалась стойко. Вилл восхищался ей, уверенный в том, что большинство парней на её месте заныли бы, словно тряпки.

Брэйв, озираясь по сторонам в поиске очередной опасности, готовой пришибить его, аккуратно вошёл в зал. В отличие от множества тесных коридоров и небольших залов, обитель главного босса казалась огромной. Как и во всем данже, факелы превратились в черепа. Даже на висевшей люстре несколько десятков свечей превратились в маленькие черепки, горевшие зеленым огнём. Убедившись, что всё спокойно, Брэйв коротко махнул остальным.

Сохраняя боевой порядок, Шрам, Ди и Вилл вошли следом. Вилл внимательно осмотрел зал, пытаясь найти что-нибудь опасное. Ничего не выделялось – босс стоял в конце зала, возле него блуждали скелеты. Разве что добавилась тройка зомбарей, готовых при смерти подпортить воздух, а заодно и жизнь группе. Внимание Вилла привлекла стена за боссом. Несколько больших плит, образовавших прямоугольник, уж слишком выделялись на фоне остальной стены.

— Вроде всё тихо, — сказал Вилл, начиная обновлять бафы каждому в группе, — вы что-нибудь новое видите? Кроме мобов и странной стены за спиной?

Брэйв и Шрам ничего не заметили. А вот внимательная Ди вытянула пальчик в сторону босса:

— Название. Если в простом режиме босс звался Дархут, то сейчас он «Бессердечный Дархут».

— Полюбому на этом пакость какая-нибудь завязана, — сказал Брэйв.

Вилл попытался найти связь, но ничего в голову не шло. Скорее всего, если отсутствие сердца действительно на что-то влияло, а не было простым обозначением сложности данжа

или названием, это проявится только во время боя.

— Шрам, — обратился к нему Вилл, — Что думаешь?

— Хер его знает. Бой начнётся, там и посмотрим. Гадать сейчас бесполезно.

— Ладно, — сказал Вилл, закончив обновлять бафы. Последнее усиление упало на него, обвив на пару секунд малиновой вспышкой. — Помните, у него будут все атаки из обычного режима. На восьмидесяти, пятидесяти и двадцати процентах вы подходите ко мне для захила. Стараемся не паниковать, но если видим, что дело плохо, сразу отступаем. Брэйв, когда зомби под твоими ногами начнёт вонять,отводи всех в сторону. Шрам, если что, подстрахуй его. Все готовы?

Троица кивнула, сделав это с разной эмоциональной подачей. Брэйв кивнул слишком уверенно, пытаясь всем видом показать невозмутимость. Ди сделала едва уловимое движение головой, словно борясь с переживанием внутри. Один Шрам кивнул с таким спокойствием, словно Вилл отправил его в магазин за хлебом.

Убедившись, что все готовы, Вилл тоже кивнул, подав знак Брэйву. Выдохнув, он покрепче сжал щит и меч и «Рывком» бросился на босса.

Как только Брэйв пересёк невидимую границу агро, некромант вытянул руку в его сторону. Они одновременно атаковали друг друга – подскочивший «Рывком» Брэйв атаковал комбинацией «Агрессивный крик» - «Уничтожение» - «Рассекающий удар». Этой комбинацией большинство танков открывало бой. Агришь, снижаешь показатель физической защиты босса и наносишь ему удар сильной способностью, повышая агрессию. Некромант сходу атаковал Брэйва магией тьмы, сняв четверть здоровья.

Подождав, пока мобы соберутся возле Брэйва, в бой включились Шрам и Ди. Если группы мобов убивались с задором, позволяя в полной мере использовать свой атакующий потенциал, то сейчас приходилось сдерживаться. Как бы Ди ни желала залить весь зал огненными вспышками, приходилось использовать менее затратные по мане скиллы, чтобы растянуть манапул на весь бой. Даже с зельями, которые пачками крафтил Вилл, мана заканчивалась за минуту-полторы активного использования заклинаний.

Шрам, умения которого тратили в основном физическую энергию, работал возле босса с грацией скульптора. Он аккуратно подсекал некроманта со спины, следя за тем, чтобы никто не срывался на Вилла и Ди. Если же непослушный моб решал ринуться в их сторону, Шрам легко удерживал его несколько секунд на одном месте, пока Брэйв не возвращал агро назад.

— Восемьдесят процентов!

Крик Вилла стал первыми осмысленными словами среди нескончаемой череды выкриков умений и заклинаний. Все шустро прыгнули к Виллу. Один из зомбарей, добитый тикающим

огненным дотом Ди, развалился, воняя тучкой в нескольких метрах справа.

Ударив несколько раз Брэйва, некромант поднял жезл. Сделал он это нарочито медленно, гораздо медленнее, чем в обычном режиме. «Тайминги сбить хочет, что ли?» - мелькнуло в голове у Вилла. Он внимательно смотрел за атакой босса, готовый в нужный момент применить массовый отхил.

Как только некромант опустил руку вниз, последовала точно такая же атака, какая была в обычном режиме. Тёмная волна, быстро распространившаяся по всему залу, прошла через группу. Ударила она намного больнее, забрав больше половины здоровья. Вилл не смог вылечить всех одним аое-хилом и пришлось долечивать всех простыми хилками.

Ди, уже готовая выстрелить в босса очередным огненным шаром, внезапно замерла.

— Что за ерунда? Что с его хп?

Вилл перевёл глаза на ХП-бар босса. Здоровье вернулось на 100%, медленно проседая под атаками Брэйва и Шрама.

— Походу, этот чертила высосал у нас здоровье и себе забрал, — на одном дыхании выпалил Шрам, продолжая выплясывать возле мобов.

Вилл заметил, что он аккуратно старался поровну уменьшать здоровье зомбарей, подгадав момент, чтобы убить их разом. Разгадав его план, он коротко бросил стоящей рядом Ди.

— Ди, не бей зомби слева от босса. Шрам их хочет убить вместе.

— Поняла.

Ди переключилась на одиночные атаки по боссу, оставив Шрама возиться с мобами. Доведя каждого до пяти процентов, Шрам использовал уникальное умение. Его меч налился молочным светом, слившийся с зелёным светом подземелья. Едва лезвие соприкоснулось с одним из зомбарей, энергия клинка высвободилась наружу, поразив все цели в радиусе несколько метров. Погибшие в один момент, зомби развалились на куски, испустив зловонные облака. Стоя рядом друг с другом в момент смерти, облака практически накладывались друг на друга.

— Живо, отводи босса, — бросил Шрам Брэйву, аккуратно обходя слившиеся облака.

Бой вошёл в более спокойное русло. На Брэйва сыпалось меньше ударов, лишь непослушный лучник постоянно отбегал в сторону, назойливо стреляя трухлявым луком. Не выдержав, Ди запустила в скелета несколько заклинаний. Попав под «Огненный шар», «Огненную вспышку», «Магмовый шар» и «Опаляющий луч», скелет сразу развалился, не в силах пережить такой чудовищный урон.

Неспешно, но уверенно, отряд вновь довёл количество здоровья босса до 80%. Всё повторилось – Шрам, Ди и Брэйв подскочили к Виллу.

Некромант повторил свою картинно-медленную атаку. Внимательно присмотревшись к боссу, Вилл увидел кое-что новое. Как только босс запустил механику со специальной атакой, его грудь противно раскрылась, обнажив пустую грудную клетку. Если гнилые лёгкие угадывались, то вместо сердца пылал кусок камня, напомнивший Виллу здоровый рубин.

—Буууууум.

Вилл, сразу наложивший лечение, сразу скосил глаза в сторону здоровья босса.

100%

— Да твою мать? — Брэйв, пропустив два удара от скелетов, теряя терпение, — Эта паскуда долго лечиться будет?

— Кажется я понял, — сказал Вилл, — Во время атаки его грудная клетка обнажается. Ди, попробуй в этот момент бросить в него шар или любое другое заклинание.

Вилл заметил краем глаза, что Ди кивнула. Добив двух оставшихся скелетов, из противников остался лишь босс. Атаковал он не быстро, но каждый пропущенный удар отрывал большой кусок от здоровья Брэйва. Пропустив две увесистые плюхи, он держался за щитом, лишь изредка атакуя для набора агро.

В третий раз сведя здоровье босса до 80 процентов, все приготовились к очередной специальной атаке. Как только грудная клетка некроманта отвратно раскрылась, Вилл скомандовал:

— Давай, Ди!

Прицелившись, Ди изящно выпустила с пальцев маленький шарик огня. Прорезая тусклый зелёный свет огненными росчерками, шар ударил точно в открытую грудь босса. Глаза некроманта удивлённо раскрылись, и он отступил на пару шагов назад.

Вилл тут же посмотрел на здоровье босса.

80%

— Отлично. Продолжаем бить в том же темпе. Не атакуйте слишком часто, не растрачивайте ресурсы зря.

Некромант поднял руки и сказал что-то на неизвестном языке. Валяющиеся вокруг кости собрались в скелетов, а из гробниц у стены вылезло три зомбяка. Во второй руке у некроманта появился скипетр.

— Да что же…Агрессивный крик! — забрал их всех на себя Брэйв.

По ресурсам ситуация была терпимой. Бой шёл медленно, и прицениваясь к боссу никто не спамил сильными способностями по откату. Отпиваясь зельями, все худо-бедно держали показатели физической и магической энергии примерно на половине.

Хуже всего приходилось Брэйву. Теперь некромант атаковал с двух рук, расширив пул комбинаций. Брэйв, привыкший к размеренным ударом с правой руки, теперь был вынужден парировать и выпады с левой. Со стороны их стычка казалась забавной – рыцарь в тяжёлых доспехах прятался от ударов тёмного мага в тряпках.

Никаких сюрпризов босс больше не вытворял. Шрам и Ди расправились со скелетами, а три умерших зомби ещё сильнее сократили безопасную область. Благодаря Шраму все три облака легли практически друг на друга.

53%

52%

51%

— Ко мне, бегом! — скомандовав Вилл, как только шкала опустилась до 50%.

Ди, прыгнув к Виллу, держала заклинание наготове. В этот раз босс не стал делать сложные пазы руками. Он поднял жезл и скипетр над полом, готовясь к атаке.

— Пали, ну! — рявнул Шрам, поторопив Ди.

Её рука чуть дрогнула, но шар, заботливо подправленный системой, всё же попал в грудь аккурат за секунду до специальной атаки. Некромант уже не делал удивлённый взгляд. Он заревел от боли и сложил вместе скипетр и жезл. Мгновение, и они превратились в посох. Некромант замахнулся и со всей силы ударил им по каменным плитам.

Буууууууум!!!

Все черепа погасли, погрузив комнату во мрак.

— Что за бл…?

Не успел Брэйв выругаться, как черепа зажглись вновь. Посох никуда не исчез из рук босса, и некромант использовал его как здоровенную дубину. Не успел он нанести ей пару ударов, как свет в зале вновь погас на пару секунды.

— Без паники! — сказал Вилл, стараясь придать своему голосу как можно более спокойные нотки, — Это ещё одна фишка босса. Брэйв, стой дальше в блоке и всё. Шрам, прыгай возле босса аккуратнее. Ди, просто стой на месте и стреляй дальше.

Хоть Вилл раздал указания достаточно быстро, свет за это время успел пару раз погаснуть и загореться вновь. Уловить частоту было невозможно – то свет спокойно горел с десяток секунд, то несколько раз мимолётно погасал и зажигался. Особенно бесило отсутствие света в моменты, когда нужно было сменить цель для лечения. Система наотрез отказывалась вслепую захватывать Брэйва или Шрама, даже если мгновение назад фокус был сосредоточен на них.

28%

27%

26%

Пусть и неспешно, но уверенными шажочками, здоровье босса ползло вниз. С каждым утраченным процентом босс быстрее и сильнее бил посохом бедного Брэйва. Тот сжался, пытаясь всем телом спрятаться за щит. Принимая удары на блок, он лишь изредка применял агро, чтобы никто не сорвал босса. Уловив смену темпа, Шрам временами бил босса простыми атаками, чтобы не наносить слишком много урона.

23%

22%

21%

— Ко мне! — в очередном раз скомандовал Вилл, отпив из склянки с зельем маны.

Вместо специальной атаки, которая шла в нормальном режиме на 20 процентах, босс устало встал на колено, опираясь о посох.

Как же вы мне надоели, жалкие смертные! Игры кончились! Пришло время вас раздавить!

Несмотря на то, что рот некроманта едва раскрывался, жуткие звуки громким эхом раздались по всему залу, неприятно ударяя по перепонкам. Брэйв осторожно выглянув из-за щита и нанёс несколько колющих ударов мечом.

— А это нормально, что по нему урон не идёт?

Вилл сжал губы, жестом подзывая Брэйва к себе. Босс медленно поднялся на ноги, спокойно повернувшись к группе спиной. Получив в спину два огненных шара из посохов Вилла и Ди, он, не обращая на атаки никакого внимания, ладонью нажал на одну из плит в стене. Отойдя чуть в сторону, он спокойно смотрел на то, как плиты магическим образом стали расползаться в разные стороны.

«Ага, чутьё не подвело. Там действительно пряталась какая-то гадость,» — подумал Вилл, держащий наготове «Магическое поглощение».

В образовавшийся проём, метра четыре в высоту, протиснулось нечто. Вилл, переигравший во множество игр, увидел в этом «нечто» смесь огненного элементаля и голема. В дырке на груди отчётливо виднелось бьющееся сердце.

Неуклюже сделав несколько шагов, огненный голем посмотрел (если узенькие, чёрные как смоль точечки можно назвать глазами) на босса. Тот вальяжно махнул рукой в сторону группы.

— Убей их.

Впившись маленькими чёрными глазками в Брэйва, голем яростно топнул и двинулся в бой.

— Вперёд, — коротко проронил Вилл, открыв тем самым вторую фазу сражения с главным боссом подземелья.

http://tl.rulate.ru/book/43479/1003692