— Мои заклинания не работают! — раздосадовано крикнула Ди, безуспешно запустив феникса в голема. — Эта махина имеет иммунитет к огненной магии!

Здоровье голема сокращалось значительно медленнее, чем у некроманта. И дело было не в том, что изначально он был немногим толще. Созданный из стихии огня, он имел полный иммунитет ко всем огненным заклинаниям. Ди, умения которой направлены только на магию огня, оказалась бесполезна. Вилл, посох которого имел перманентное зачарование на огненные атаки, также оставался не у дел. Шрам, клинок которого имел зачарование не только льда, но и огня, терял свой боевой потенциал. Брэйв же, продолжавший прятаться за щит и изучавший паттерны голема, в плане урона не представлял абсолютно никакой ценности.

Ди, убедившись, что её магия абсолютно бесполезна, повернулась к Виллу.

— Ну и что нам делать? Мы его так вечность будем бить?

— Придумайте что-нибудь! — крикнул Брэйв, грамотно поймав на блок комбинацию из трёх ударов. — Возле этой скотины жарко, как в бане!

И действительно, пылающий огнём голем сжигал каждого, кто подходил слишком близко. Если Вилл и Ди держались на почтительном расстоянии, но вот Брэйву и Шраму приходилось несладко. Их приходилось постоянно подлечивать, поскольку близость к пламени наносила периодический урон.

Вилл, постоянно подлечивая падающее здоровье двух ближников, судорожно перебирал в голове варианты. Сменить билд Ди не могла, если продолжать бой в таком темпе – могут кончиться ресурсы, что приведёт к печальным последствиям. Скрипя зубами от досады, Вилл уже готов был отдать команду на отступление, как одна из несущихся галопом мыслей зацепилась за верное решение.

— Ди! Подойди ко мне!

Ди подошла, в ожидании уставившись на Вилла. Вылечив Брэйва до конца и набросив на него несколько усилений, он повернулся к девушке. Открыв меню взаимодействия, он быстро ткнул пальцем в «обмен», едва не попав Ди в глаз.

— Осторожно!

— Не парься, система тебя защитит.

Нашарив глазами в инвентаре нужный предмет, Вилл переложил его в окно торга и нажал «подтвердить».

— Принимай обмен.

— Корона перемены стихий! Ты её не продал что ли? — удивлённо спросила Ди, приняв обмен и открыв одной ей видимый инвентарь.

— Я выставлял её на продажу, но никто не купил, — протараторил Вилл, вставив между словами заклинание лечения. Брэйв, оставшийся без хила на добрый десяток секунд, сгорел до сорока процентов здоровья.

Ди, найдя корону в инвентаре, задумчиво спросила:

— А что я с ней делать-то буду?

— Ди, солнышко, не тупи, — мягким воспитательным тоном сказал Вилл, отпивая очередной бутылёк с маной, — прочитай, что на короне написано.

Ди быстро вызвала описание предмета:

Пассивная способность: Перемена стихий. Меняет стихию всех заклинаний на стихию льда. Атакующие заклинания наносят 33% от основного урона.

— Вот я дура! — в сердцах крикнула Ди, поспешно надевая корону.

Через секунду на огненно-рыжей голове Ди появилась холодно-синяя корона. Повернувшись к боссу, Ди сконцентрировалась и отправила в босса огненный шар. Но вместо шара с её пальцев вылетела сосулька идеально круглой формы, напоминающая замёрзший снежок. Попав в голема, ледяной шар с шипением растворился, нанеся положенный урон.

Ди радостно воскликнула:

— Работает!

С задором уничтожающего сладкое ребёнка Ди начала стрелять заклинаниями в голема. Её магия причудливо изменилась – пылающий огнём феникс превратился в ледяную птицу. Вместо магмового шара по полу запрыгал идеально круглый ком снега. «Опаляющий луч» стал обжигающе-холодным.

Здоровье голема поползло вниз гораздо бодрее. Бóльшую часть боя он монотонно отбивал ударами в Брэйва, почти слившегося со своим щитом. Удар правой, удар левой, удар правой. Удар левой, удар левой, мощный удар двумя руками. Удар левой, удар правой, мощный удар правой с задержкой. Атаку с задержкой приходилось принимать на «усиленное блокирование». Едва голем потерял половину здоровья, как к числу его атак добавились случайные броски огненными булыжниками. Уклоняться от них было не сложно, но во время одного из бросков погас свет, и Вилл едва не получил увесистым камнем по голове.

Некромант всё это время не вмешивался в сражение. Даже когда здоровье голема просело до пятнадцати процентов, он продолжал вальяжно стоять возле стены, наблюдая за ходом сражения. Его заскриптованное лицо выражало спокойствие, хотя было ясно, что его творение вот-вот распадётся на части.

Ди, вынужденная делать паузы во время битвы из-за нехватки маны, выпила зелье и снова ринулась в бой. Осыпав голема шквалом ледяных заклинаний, она ненадолго погрузила зал в пар.

3%

2%

1%

Голем запустил очередным булыжником в сторону Ди, сделав тщетную попытку спасти себя. Очередной ледяной шар настиг его вместе с выверенным выпадом Шрама. В отчаянии заревев, голем грузно рухнул на пол. Сердце, сделав несколько глухих толчков, замерло.

Увидев, что его творение всё же оказалось побеждено, некромант изменился в лице. Злостно зарычав, он вернулся в бой, продолжая осыпать Брэйва градом нескончаемых ударов. Никаких выкрутасов от него не было, и за минуту его здоровье шустро свели до нуля.

Как только босс умер, обстановка вокруг вернулась в норму. Факела и свечи вернулись на стены и в люстру, вновь залив данж мягким светом. Зловонные облака, мешавшие позиционированию, исчезли. Вилл, уже привыкший к тусклому зелёному свету и непрерывному мерцанию, несколько раз моргнул, привыкая к нормальному освещению.

Бессердечный Дархут

Время: 09:14 / Здоровье: 2.000.000 / Общий урон в секунду: 3.610 ед./с

1. СерыйШрам(30) 43,13% 1557 ед./с 34%

2. Дианнна(29) 40,80% 1473 ед./с 40%

3. Брэйв(29) 15,48% 559 ед./с 19%

4. Виллиус(29) 0,58% 21 ед./с 0%

Хранитель

Время: 07:48 / Здоровье: 1.200.000 / Общий урон в секунду: 2.564 ед./с

1. СерыйШрам(30) 54,41% 1.395 ед./с 37%

2. Брэйв(29) 24,49% 628 ед./с 18%

3. Дианнна (29) 20,75% 532 ед./с 35%

4. Виллиус(29) 0,35% 9 ед./с 0%

Шрам, отложив меч в сторону, уселся по-турецки прямо на пол.

— Закурить бы сейчас, — устало вздохнул он, — и девку. А лучше двух – беленькую и смугленькую.

Вилл убрал посох за спину и, обойдя Шрама, подошёл к двум трупам. Голем развалился на десяток частей – ноги, руки и голова раскатились в разные стороны. Умершее сердце некроманта вблизи и при нормальном освещении напоминало уродливую кашицу, которую ребёнок макнул в тёмно-бордовую краску. Едва Вилл активировал взаимодействие с трупом голема, как перед ним высветилось несколько десятков предметов из дропа. Чего в нём только не было – золото, различные алхимические элементы, материалы для крафта и зачарования. Оценив список вещей беглым взглядом, Вилл оценил улов за две сотни золотых. Это если продать быстро и дёшево. Если подождать и поторговаться, то цена будет ещё выше.

Единственного, чего не было в големе – шмота. Зато вещи нашлись в трупе некроманта. Всего их было четыре штуки. Первым в списке шёл шлем, который был надет на слившем информацию парне. Сфокусировав на нём взгляд, Вилл вызвал описание перед глазами.

Рогатый шлем тьмы

Требования: Уровень 29, Сила 65

Редкость: Мифический предмет

Физическая защита: 105

Магическая защита: 20

Сопротивление проклятьям: 10%

Сила +5

Выносливость +4

Пассивная способность: Похищение крови. После каждой полученной по персонажу атаки есть 5% вероятность поглотить 50 здоровья у атакующего.

— Шрам и Брэйв, рольте. Кому-то из вас пойдёт.

СерыйШрам выбрасывает 97

— Отлично, можешь пасовать. Шлем идёт к папочке, — довольно сказал Шрам, поднимаясь с пола.

Брэйв выбрасывает 99

— Да, ты прав. Шлем уходит к папочке, — Брэйв передразнил Шрама, сразу же надев на себя шлем.

Шрам в сердцах сплюнул.

— Ненавижу этот рандом. Что в старых играх от него плевался, когда у тебя шмотка ломается, что тут всякие…просто всякие больше выкидывают.

Вилл, вызвав описание второй вещи, усмехнулся.

— Не бухти. Этот предмет тебе точно понравится.

Этим предметом Вилл назвал мифический двуручник с практически идентичной пассивной способностью. Меч же мог похитить здоровье если хозяин атаковал сам. Несмотря на отсутствие зачарования, меч имел нескольким больше урона. Недолго думая, Шрам экипировал меч и вытащил его, радуясь обновке словно ребёнок, которому подарили машинку.

Третий и четвёртый предметы были хуже качеством – всего лишь необычные. Но по характеристикам они оказались куда лучше нынешних предметов. Ди забрала амулет, а Вилл – тканевые наручи. В итоге каждый вынес по одному полезному для себя предмету.

Вилл обошёл зал, убедившись, что группа ничего не пропустила. Повернувшись к своим спутникам, Вилл спросил:

— Ну что, готовы пойти ещё раз?

Брэйв и Ди кивнули, Шрам молчаливо дал согласие. Все аккуратно двинули к выходу, чтобы

перезапустить подземелье.

http://tl.rulate.ru/book/43479/1003695