

Как оказалось, сбор в такое место был не самой тривиальной задачей. Милана была серьезнее некуда. Ведь как никак, мы идем в новый тип подземелья. Город-подземелье. Данж, в который могут войти сколь угодно много игроков. После убийства главного босса, подземелье не обнуляется. Босс всего лишь возродится через какое-то время, то же распространяется и монстров в этом подземелье.

Эту информацию вызнали у техподдержки, не заходя в само подземелье. Поэтому, сейчас командовала не Милана, а «Ведьма», как ее прозвали за предусмотрительность и нереальные навыки командования. Было учтено все. Основная группа была из семьи.

Маркела.

Сиси.

Скайнет.

Вейрон.

Джи.

Шача Пача.

Агата.

Гугу.

Сэм.

5-5-5.

Десятеро, что получили самые высокие уровни благодаря зачистке Эгров. Десятеро, что получили множество дополнительных ОХ. Нам достались шоп расходники, шоп еда. Мы были готовы провести в этом данже хоть неделю. Все было предусмотрено.

Нас прикрывали две группы. Первая – Группа из пяти человек под командованием мага льда Айса. Все пять человек были ориентированы на контроль толпы. А помогать им убивать одиночные цели будет другая группа. Воры – группа из тридцати человек. Десять из них были ворами, которые специализировались на сборе информации. Остальные, двадцать, выбрали класс «Бесшумный Убийца» - это Редкий класс «Убийцы». Эти двадцать игроков качались вместе, без хилов. Их девизом был «Убей и Уйди». Их задачей будет убийство всех нежеланных свидетелей. Не смотря на их небольшие 50-е уровни, они будут грозными соперниками любому топу.

Мало того, если начнется суровое месиво около входа. На помощь придет группа Камачи и Валентина, которые облюбовали равнины отторженных на пару дней для своей прокачки. Если группа Камы помогала по просьбе Белки, которая жила с нами. То почему помогал Валентин, я даже не представлял. Но, мне было приятно снова встретиться с ребятами! Не смотря на мой быстрый уход с Кохарецу, они все прекрасно понимали, а Крат так вообще завидовал черной завистью. Ведь я оказался в башне наполненной женщинами!

В общем, было очень весело. Шачи по началу жалась к Сиси с Натальей, но потом влилась в коллектив. Идти пришлось достаточно долго. Хотя, по пути мы открыли две точки телепорта, которые находились ближе всего к Дрордору. Одной был небольшой лагерь песчанников, которые обосновались в маленьком оазисе. А вторая точка была за обвалом, где бродили карлики. Там не было ни лагеря, ни селения, а стояло огромное телепортационное плато 10x10 метров. Как описывала история БМ, это были пережитки прошлого.

Если бы не Воры, нашему рейду пришлось бы достаточно тяжело пробиваться через карликов. Разрыв больше чем в двадцать уровней, сильно отражался на меткости магических классов. Но, благодаря физическому урону Воров, они смогли при поддержке пары хиллов, выкашивать карликов, не ощущая их силу. Даже встреченный мини-босс был лишь досадной помехой, а ведь еще пару дней назад, я с ужасом бегал от него.

Нас преследовали. Шпионы были у всех и каждый шпион хотел подобраться ближе. Но, наемки не зря ели свой хлеб. Вспышки озаряли наш путь практически по откату. Пятеро хиллов, идущих с ворами, выполняли роль фонарщиков. Стоило лишь Ворам заметить странное шевеление, как область в пятьдесят метров была мгновенно освещена. Пару раз такая параноя выкидывала из инвиза игроков, которых мгновенно испепеляли.

Это была временная мера, все понимали, что скоро за нами выдвинутся основные силы топ гильдий. Контроль секторов на территории Эгров, стал приобретать нехорошую тенденцию. И чем сильнее и многочисленнее была гильдия, тем лучше у нее были сектора. Именно сейчас, гильдиям, не получившим свой кусок пирога Эгров, было нужно как-никогда новое место прокачки.

Добравшись до входа в Дрордор. Я ребафнул всех. Это был своеобразный ритуал, который знаменовал старт рейдового похода. Милана перекинулась парой фраз с Айсом и НоуНеймом, а затем завела нас в Дрордор.

Поздравляем!

Вы первая группа, спустившаяся в Дрордор!

Бонус группы:

+200% к кредитам.

+150% к получаемому опыту.

+100% к количеству выпадающих ингредиентов.

+50% на шанс выпадения вещей.

+20% к шансу выпадения редкой вещи.

+10% к шансу выпадения уникальной вещи.

+5% к шансу выпадения героической вещи.

+1% к шансу выпадения легендарной вещи.

- Вкусненько так как.. - Гугу первой порадовалась бонусу. - Здесь даже лега выпасть может!

- Гу, тишину поймала. - Милана была сосредоточена. - Шачи, зарядка навыка у тебя идет быстрее, чем у Джи. Сколько тебе нужно времени, что бы охватить все?

А охватить было что. Начало подземелья было сделано по аналогии с Ахроном. Мы стояли на огромной расписной плите, которая раньше выполняла роль приема телепортирующихся. Слой пыли был по щиколотку, но при ходьбе он не поднимался воздух, а был похож на снег, в которой твоя нога проваливается.

Сейчас мы стояли на краю телепортационного плато, которое возвышалось над городом. Все пространство пещеры или искусственного разлома, я не знаю, как будет правильно, было изъедено, словно сыр. На различных высотах были построены здания. Покрутив головой, я заметил, что освещение шло благодаря кристальным наростам, которые отражали свет. Но, они освещали сверху, не захватывая помещения, которые находились ниже. Там царила тьма. Однако, благодаря предусмотрительности Миланы, у нас были «шарики». Это такие круглые шары, которые заряжаются 10 000 мп, а затем взлетают над головой группы. Действуют 30 минут.

- Очень очень много... - Шачи бесстрашно подошла к краю, и посмотрела вниз. - Я не смогу использовать навык, что бы затопить такое большое помещение. - она подняла камешек и кинула его в тьму. - Мое внутреннее чувство, говорит, что мне понадобится не меньше тысячи зарядов навыка. - расстроено сказала Шачи, смотря на Милану.

- Все в порядке. - с улыбкой погладила ее по голове Маркела. - Я примерно так и думала. Значит, будем фармить. Действуем осторожно. Вейрон и Пятый танкуют вдвоем. Агр распределите сами, не маленькие. - в голосе Миланы прорезался металл. Она даже отца назвала Вейроном! - Все остальные полный дпс! Мне нужно понять, насколько здесь сильны mobs. Сэм, ритуал готов?

- Полотно не сделано. – Сэм достала тряпку с какими-то иероглифами, черточками и рисунками. – Художник не может воспроизвести его.

- Плохо. Очень плохо. – Милана прикусила губу. – В пути нарисовать сможешь?

- Попробую. – кивнула Сэм, доставая белую простыню.

- Агата, смотришь за ней. – неожиданно приказала Милана. – Сегодня без разведки. Уровень между нами и мобами слишком большой. От тебя не будет там пользы.

- Ок. – бросила недовольная Агата.

- Джи. Инфу по Коллапсу.

- Десять-двадцать минут до зарядки. – ответил я ей.

- Отлично. – Милана глубоко вздохнула, а затем выдохнула, улыбаясь. – Что же. Да, начнется фарм! – выкрикнула она.

- Фарм! – громыхнули мы.

Традиция была соблюдена, и мы наконец-то отправились к спуску с плато. Пока мы шли, я открыл меню персонажа.

«Пора сделать выбор. 250 пойдет в магию, это точно. 255 в разум. И 50 в тело.» - мысленно встряхнувшись, я распределил ОХ.

Имя – Джи

Класс – Пастырь.

Профессия - Торговец Удачи.

Мастер 1\1 000 000

Уровень – 70

Характеристики:

Тело - 905

Разум - 1998

Магия - 2501

Удача - 1621

Нераспределенных очков - 0.

90 500\90 500 хп.

209 800\209 800 мп.

Броня - 200.

Маг. Сопротивление - 30%

Физ. Сопротивление - 14%

Восстановление хп вне боя 1 810 ед./сек.

Восстановление мп вне боя 3 996 ед./сек.

<http://tl.rulate.ru/book/5222/170702>