

Красота этого данжа была странной, даже скорее чуждой. Возможно, дизайнеры вдохновлялись чем-то не от мира сего, создавая это подземелье. Сам город был построен в огромной пещере или разломе, но помимо этого, вся архитектура была создана так, будто этот город - пчелиный улей.

Портальная плита находилась в самом начале, между двух плоскостей города. Мы выбрали левую, и как оказалось, этот выбор привел нас к самым низкоуровневым мобам в этом подземелье. Крайний левый путь, названный нами впоследствии «первым», был вотчиной клана «Каменного цветка», живущего на достаточно обширной территории «Внешнего Города».

То, что эти здания были созданы не этим кланом, было видно невооруженным взглядом. Но, члены клана «Каменного Цветка» хорошо в них обустроились. Некоторые здания были превращены в засады, некоторые в их собственные дома, некоторые превратились в ловушки.

После победы над мест-боссом, мы спокойно добрались до конца сегмента без особых проблем. Хотя у Агаты не было навыка «Поиск Ловушек», но реакция у девушки была выше всяких похвал. Дважды она успевала среагировать на ловушки, установленные карликами. Сегмент, в котором руководил мест-босс, был небольшим, по меркам всего Дрордора, но нам нужен был опыт. Большинство из группы, не достигло даже 65 уровня, поэтому хоть и изредка, но они мазали по местным карликам.

Сорок два небольших здания, расположенные в сегменте мест-босса, стали для нас временным пристанищем. Когда мы добрались до конца сегмента, мы обнаружили, что следующий сегмент нам не по зубам без использования мифических навыков.

Аягуши «Каменного Цветка». (древний)

Житель Наружной части Дрордора.

Уровень 88.

Умение – Духи Каменного Цветка.

Шаманы карликов выглядели похожими на человека-камня, которого разрисовали желто-зелеными цветками. Они бормотали что-то невнятное, из-за чего цветки выбрасывали в воздух струйки разноцветной пыли-пыльцы. Шаманы загрязняли все вокруг себя, даже их воины были в разноцветной пыли, хотя это им нисколько не мешало:

Горманы «Каменного Цветка». (древний)

Житель Наружной части Дрордора.

Уровень 87.

Умение – Сила Каменного Цветка.

Накачанные карлики с красно-желтыми цветами на плечах. Разнообразное оружие от каменного копья до светящихся мечей, было ими экипировано. Они были охраной для шаманов вместе с элитой стрелков своего клана:

Трато «Каменного Цветка». (древний)

Житель Наружной части Дрордора.

Уровень 86.

Умение – Быстрая перезарядка.

Эти карлики были карикатурой на воинов. Худое тело, но огромные накачанные руки, в которых они сжимали ружья. Это оружие выглядело, как узкая, каменная, полая труба. Это казалось более современным, чем предыдущее, но все так же заряжалось по 1 патрону. Эти смешные руки-карлики имели очень огромные глаза, которые на расстоянии казались очками или биноклями.

Милана, когда увидела, что нас ждет дальше, решила фармить некоторое время в сегменте мест-босса. Она потратила много времени на поиски хорошего места, где мы могли бы отбиваться от нападающих карликов, в случае их массового нападения с боссом. Таким местом оказалась крыша одного здания. Потратив немного времени на зачистку здания, мы обосновались там. Каждый в группе обладал навыком средней и малой дальности, благодаря чему, Агата могла приводить мобов под здание и не рисковать своим здоровьем, проводя их вплотную к нам. Вейрон и Пятый валяли дурака большую часть времени, изредка вставая на защиту, когда mobs в здании пытались прорваться на крышу.

Респаун у мобов оказался равен 10-и минутам. У мест-босса – целых пять часов.

Десятиминутный респаун был благословением небес! Этого времени хватало на полную зачистку сегмента, и оставалось немного времени на отдых. Однако, первым серьезным испытанием для нашей группы стало воскрешение мест-босса.

Находясь на крыше здания, мы увидели яркую зелено-серую вспышку. Отправившаяся туда Агата, доложила, что воскрес босс. Благодаря слежке Агаты, мы узнали о планах босса заранее, но все равно нам пришлось очень тяжело!

После воскрешения босса, к нему подбежал, неизвестно откуда воин, который стал ему что-то рассказывать. После рассказа, воин убежал, а босс стал бродить по сегменту. Мы частично зачистили весь сегмент, но оказалось, что с воскрешением босса, появились неучтенные mobs. Таких оказалось в районе тридцати-сорока штук.

После сбора своей свиты, босс отправился в нашу сторону. Пользуясь силой огромной толпы, он попытался прорваться сквозь здание. Но, у него ничего не вышло. Шачи потратила два заряд своего навыка, но утопила всех в здании, не дав добраться боссу со свитой до крыши. Милана после этого не переставала восхищаться навыком Шачи, считая его абсолютной имбой в закрытых помещениях.

Было немного обидно, ведь я таких комплиментов о Инь и Янь не получал. Хотя, чего греха таить, я сам был рад тому, как мы грамотно распределяем силы. Прокачка идет семимильными шагами. Все в группе используют шоповские «Бустеры» на опыт, благодаря чему коэффициент получаемого опыта был равен 4. Все в группе, получали в четыре раза больше опыта. Хотя, я получал гораздо меньше, ведь мой уровень был равен уровню мобов, а через несколько часов стал превышать их.

Мы убили босса еще два раза, потратив 15 часов на фарм, прежде чем выйти из игры. После третьего убийства босса, мне осталось около 10% до 72 уровня, а вот остальная группа поднялась до 66 уровня. Шачи скакнула до 68 уровня. Сиси и Вейрон получили 67 уровни, вплотную приблизившись к 68. Прокачка уровней в подземелье оказалась куда продуктивнее,

чем выполнение квестов или одиночный фарм элиток.

То же коснулось дропа. На 70 уровень было собрано огромное количество вещей. Очень и очень редко нам падали зеленые и белые вещи, а вот основную массу вещей составили синие. Мелькали среди выпавших вещей и уникалки на 70-е уровни, а так же была тройка героик вещей, выпавшая с босса. Не радовало только одно, все вещи были мимо моей кассы. Бижутерии не было вообще, а выпадающее снаряжение на оракула было мне не интересно в виду его бесполезности для меня. Попытки положить лапу на эту часть дропа, были прекращены хлестким ударом кнута «Ведьмы». Милана поровну распределяла кредиты, но вот весь остальной дроп, кроме классового, нужного нашей группе, шел в гильдейское хранилище.

18-ти часовой забег в БМ, был завершен фразой Миланы:

- Час на реал. А потом, меняем место прокачки. – сказала она, когда мы вернулись на телепортационное плато.

Пока мы фармили, Милана рассказывала о докладах Айс. Некоторые из топ-гильдий имеющих элитные группы 60+ пытались прорваться к Дрордору. Но, не рассчитали свои силы, нарвавшись сначала на «блуждающего зверя бездны», а затем на мини-босса карликов, который разнес их группу.

Собрав рейд, они попытались прорваться силой, но тут им не позволили Воры. Они притащили два огромных паровоза элиток, а одна пятерка так вообще, смогла притащить мест-босса отторженных, который помножил на ноль весь рейд.

На третий заход, они собрались еще больше толпой, объединив три рейда. Однако, у всех есть враги, как оказалось и у этих гильдий они были тоже. Стоило им объединить рейды, как на них выдвинулись враги. Подливая масла в огонь, Воры убили нескольких игроков из врагов топ-гильдий, спровоцировав бойню.

За обсуждениями, бряцаньем оружия, войнушкой, пролетало время, которое мы тратили на повышение уровней и снятие сливок с подземелья. Айс заверял Милану, что у нас в запасе есть минимум два дня, прежде чем ситуация выйдет из-под контроля.

<http://tl.rulate.ru/book/5222/170812>