Глава 10. Квест пройден.

Пообщавшись с группой, Каин выяснил, что любой стандартный класс получает три очка за уровень, которые распределяются в соответствии с настройками класса. Стаббс выражал недовольство тем, что ему не дали больше CON, поскольку он хотел играть более активную роль в длительных боях, а не проявлять себя только в быстрых убийствах и внезапных атаках.

Но из-за низкого CON и, как следствие, низкого HP, а также из-за того, что он получал гораздо больше урона, чем воин в таком же снаряжении, это было просто невозможно для него в данный момент. Он с нетерпением ждет того момента, когда сможет достичь 100-го уровня и получить продвинутый класс. Здесь есть доля случайности, поскольку все зависит от уже изученных навыков, но каждый последующий путь ведет к одному из двух или трех продвинутых классов.

Например, большинство воинов, выбравших путь клирика, получат класс паладина в качестве продвинутого класса. Но некоторые воины с большим количеством навыков атакующего боя вместо этого получат класс крестоносца.

Никто раньше не слышал о классе "Кукловод", поэтому все сходятся во мнении, что это один из скрытых классов, доступных только по счастливой случайности через систему случайного создания персонажа. Каин задается вопросом, может быть, это награда за риск или, может быть, это третий класс развития. Доказательств нет, новости о том, что кто-то достиг 100-го уровня, здесь редкость, они даже не знают, когда будет следующее повышение и существует ли оно вообще.

К этому времени они снова были в первых рядах, готовые к повторному прохождению. Они решительно взялись за дело, и перед самым полуднем одолели последнего босса, получив для Стаббса единственный комплект сапог синего качества.

Столь быстрый проход вызвал слухи в толпе. Сиксельсид был довольно известен тем, что предлагал свои услуги по организации походов по подземельям, но не слишком ли это было быстро?

Двоих из группы явно тащили на себе, но они вернулись в два раза быстрее, чем большинство групп возвращается с ежедневной попытки. Решив не торопиться с обедом, так как Ликити не хватало внимания, они направились обратно в подземелье.

Очередь пропустила их вперед под шум перешептываний, в основном о том, как быстро они продвигаются по нижним уровням. Когда они подошли к входу, в их интерфейсах появился квест.

[Железный человек, истребитель гоблинов] тройной опыт за успешное прохождение подземелья менее чем за час. Истекает через 6 часов.

– Один час на зачистку? Последнее прохождение заняло больше двух. Это вообще возможно? – спрашивает Маша, когда все останавливаются, чтобы взять квест.

– Возможно, или нет, но это произойдет, - смеется Сид. – Надеюсь, вы готовы к тому, что вас ждет.

Все остальные смеются над его уверенностью, но Маша, похоже, готова расплакаться. Участники группы услышали её вопрос и уже вовсю кричат "Железный человек". Похоже, этот квест дает не только опыт, но и награду, которая повышает количество выпадающих

предметов.

– Держитесь внутри малого круга големов. Каин, сохрани всю свою ману, чтобы восстановить их. Мы с большим големом стягиваем всех к первой комнате с боссом, - объявляет Сиксельсид.

– Я буду прикрывать их заслоном, так что вы с големом будете в полной безопасности, а Ликити и Стаббс будут спамить атаками по площади? – спрашивает Каин. У Стаббса есть мало используемая атака под названием "калтропы", но с таким количеством монстров она будет наносить огромный урон.

– Это глупо, вы все сошли с ума, мы сейчас погибнем, - кричит Маша, пока Каин тащит ее по коридору. Без навыка перемещения она не могла идти наравне со всеми. Дойдя до точки, которую используют многие группы, прямо перед боссом, они останавливаются: четыре малых голема закрывают собой проход.

– Как только мы окажемся в зоне действия, начинайте, - проворчал Каин, опуская Машу на землю.

Стаббс заранее настраивает калтропы, так как они двое находятся ближе к стенам, а орда заполняет пещеру. Ликити забирается на невысокий уступ, чтобы спуститься в толпу, и начинает атаковать. Калтропы замедляют движение стаи, и по ним легко попасть, хотя при таком скоплении врагов промахнуться невозможно.

Маша быстро исцеляет танки, и они выстраиваются перед малыми големами, готовые к первой волне. Черные лучи атак колдуньи рассекают ряды врагов, а линия кальтропов заставляет их продвигаться ползком. Как только первая волна доберется до большого голема и Сида, малые големы бросятся в атаку, оттесняя всех, кто попытается зайти с фланга.

– Поберегите ману для танков, я обновлю малых големов, когда они погибнут. – Призывает Каин, видя, что мана Маши начинает убывать. Сиксельсид чередует стремительные атаки с топтанием, от которого у него сильно увеличивается запас жизни. Четыре процента урона - это очень много при пятидесяти целях в радиусе действия.

– Десять процентов маны, - кричит Маша, и Сид отступает, позволяя малым големам принять на себя основной урон, а Каин обновляет их каждые десять секунд, пока мана не иссякнет и Сид не вернется на передовую, чтобы снова нанести максимальный урон.

Битва длится менее двух минут с десятиминутным перерывом, но к моменту её окончания у всех заканчиваются ресурсы и энергия. Долго отпивая из подсумков воду, Каин и Сид поворачиваются к боссу.

– Мы справимся, - думает вся партия одновременно.

[Бонус резни x 87] бонусный опыт применяется в конце инстанса.

Отлично.

Босс падает через полминуты, все сбрасывают ману, зная, что она успеет восстановиться, пока они бегут.

Малые големы окружают группу, обеспечивая ее защиту, и они пробегают треть расстояния до следующего босса и делают перегруппировку в небольшой круглой комнате.

Дверь - идеальная точка, чтобы замедлить доступ, но не настолько, чтобы они теряли время.

Этот бой намного проще с меньшим числом боссов, поэтому, когда их становится все меньше, малые големы отправляются оттягивать четыре разные пачки к другой двери, поддерживая тем самым высокий уровень. Когда они ослабевают, малые големы снова отправляются на поиски целей.

– Это должно быть уже две трети, - объявляет Сид, как только все они будут повержены.

– Остальных мы оттащим в комнату перед боссом. – Это не самое лучшее место, но тащить их всех сюда слишком долго.

[Бонус резни x 53] бонусный опыт применяется в конце инстанса.

Группа пробегает мимо оставшихся монстров, всего шесть групп, так что и танки, и малые големы берут по пачке. Время возвращения у всех довольно близкое, поэтому монстры наступают одной большой волной, чтобы быть встреченными калтропами и лучами черной энергии.

Как и ожидалось, второй босс также не оказался сложной задачей. Предполагается, что второй босс - это гонка на урон, но благодаря ядовитым атакам, сжигающим его так быстро, Каин и Маша так и не испытали на себе эффект ярости.

Сейчас у них 23 минуты часового таймера на получение бонуса, что намного опережает график, поэтому они пробуют новую тактику. Они объединяются в четыре группы и идут вперед, держа партию в ближнем бою и постоянно убивая: малые големы остаются с Сидом, большой - с Каином, а наносящие урон воины идут вперед так быстро, как только могут.

Они добираются до финального босса и ждут уведомления.

[Бонус резни x 113] бонусный опыт применяется в конце инстанса.

Группа идёт в последний бой в приподнятом настроении, предвкушая дополнительный бонус, о котором они не знали, что его можно получить, убивая так быстро.

Группа приходит в восторг, когда последний босс падает, а таймер показывает 38 минут.

[Бонус резни x 253 применен]

[Повышение уровня]

[Повышение уровня]

[Квест: Железный человек пройден]

[Получено Трёхкратное количество опыта]

[Повышение уровня]

[Повышение уровня]

[Получен титул: "Благословенный смертью"]

http://tl.rulate.ru/book/72943/3460093