--

Обстановка подземелья стала намного более суровой после выбора режима "Очень сложный". В воздухе было много влаги, что усугубляло обстановку подземелья, особенно близлежащих деревьев. Некоторые из них были покрыты росой, другие были выломаны с корнями, образуя прямо-таки вырубленный проход, а остальные выглядели несколько поврежденными.

Удивительно, но не было никаких монстров, которые сразу же приветствовали бы прибытие партии, только жуткая тишина, которая заставила всех, кроме Кирана, напрячься. В конце концов, большинство людей в этой партии никогда раньше не сталкивались с подобными трудностями! Как они могли не нервничать из-за сложившейся ситуации?

"Т-так... Ты с ума сошел? Почему ты выбрал "Очень сложный"? Мы даже не были вместе на вечеринке раньше; как мы узнаем, сможем ли мы справиться с этим?" кричала Аспайра. Она только что попросила, чтобы они прошли подземелье с абсолютной уверенностью, но Киран выбрал самый сложный уровень!

Честно говоря, Аспайра не могла понять, как они смогут пройти такое подземелье. На самом деле, она даже подумывала о том, чтобы просто покинуть подземелье, а не тешить себя надеждами, что их разобьет жестокая смерть.

Не говоря уже о том, что смертная казнь, связанная с этим подземельем, была совсем не маленькой. Потеря 75% опыта означала, что большинство присутствующих, несомненно, потеряют уровень и будут вынуждены потратить время на приобретение большего опыта. Это было не то чтобы сложное задание - оно было раздражающим.

Зачем им повторять задание, которое они уже выполнили, из-за чьего-то решения?

Вместо того чтобы ответить ей, Киран сделал шаг вперед и внимательно осмотрел окрестности, приложив палец к росе на одном из деревьев. После этого он снова повернулся к Аспайре. "Какие цели ты преследуешь, играя в эту игру? Поскольку вы один из тех, кто играл в нее с момента запуска, у вас наверняка есть свободное время. Это просто одно из ваших развлечений?".

"Типа того? Почему это имеет значение...?" пробормотала Аспайра с видом слабого замешательства.

"На самом деле, все просто. Это важно, потому что некоторые люди относятся к этой игре как к карьере. Не у всех есть возможность иметь хорошую семью или уважаемую профессию, которая ждет их после выхода из игры. Так скажите мне, почему бы не пойти на большой риск сейчас, когда еще нечего терять, чем потом, когда ставки станут намного выше?" возразил Киран.

На этот вопрос Аспайра довольно долго не могла найти ответа. Она понимала, что после того, как игровая индустрия развивалась на протяжении столетия, во всем мире появилось все больше организаций, выступающих за азартные игры.

Однако Аспайра не понимала, как это связано с их нынешней ситуацией, ведь большинство талантливых людей уже должны быть частью какой-либо организации.

"Я понимаю это, но у нас ноль знаний относительно этого подземелья. Мы должны были хотя бы провести пробный запуск, прежде чем выбирать что-то подобное. В случае неудачи мы потеряем уровень", - ответила Аспайра.

Остальные, стоявшие в стороне, а именно Ситик и Сигнус, согласились с точкой зрения Аспайры. Они понимали, что рискуют, но не понимали, что принимают безусловно глупые решения.

"Не, в предыдущих побегах нет необходимости. Если ты намерен далеко зайти в этой игре, то ты должен научиться улучшать свои способности к адаптации. Это только начало - дальше будет только сложнее", - ответил Киран.

После этого он достал свой меч, посмотрел на Альтаира и отправил личное сообщение. "Ты готов? Потому что я почти уверен, что большая часть нагрузки ляжет на наши плечи. Тот факт, что они испытывают такой страх перед подземельем 5-го уровня, означает, что они не уверены в себе".

Подземелья, в которых перед словом "подземелье" отсутствовали такие слова, как "команда" или "отряд", находились в самом низу по уровню сложности. Кроме того, добыча была крайне скудной, если сравнивать ее с перспективами более известных подземелий, появляющихся по мере того, как игроки путешествуют по Zenith Online. Хотя было подтверждено, что прохождение выбранной Кираном сложности будет сложным, он четко понимал, что требуется от этого подземелья.

Поэтому, если он считает, что его можно пройти с их нынешней командой, значит, это абсолютно точно возможно. Жаль только, что предыдущее предупреждение повлияло на его мнение. Но именно для этого система и создала предупреждение перед самым входом. Это было сделано для того, чтобы вызвать страх и сомнения.

"Понятно... поэтому вы выбрали двух лекарей вместо одного танка? Чтобы избежать большего количества жалоб со стороны членов партии?" спросил Альтаир.

"Частично. Другая причина в том, что потребуется два лекаря", - сказал Киран.

Мгновение спустя тело Кирана окружила слабая голубая аура, когда он активировал ауру воина. Затем он повернулся к остальным членам партии: "Даже если вы напуганы, я прошу вас следовать моим указаниям и вносить посильный вклад в партию. Во время этого забега я буду действовать как танк, но я также буду выполнять роль основного дпс".

"Погоди-ка, ты назначил себе двойную роль?" потрясенно сказал Ситик.

"Если быть точным, я буду выполнять три роли, потому что я также буду лидером в игре. Прежде всего, я убедительно прошу вас верить в мои команды. Если вы сделаете это, то есть шанс, что мы пройдем все без каких-либо проблем", - ответил Киран.

Партия почувствовала некоторое недоумение по поводу комментария Кирана. Они не могли понять, почему он так уверен в своих утверждениях.

"Почему вы уверены, что мы справимся?"

"Я и мой приятель здесь", - сказал Киран, указывая на Альтаира. Однако он не дал возможности задать дальнейшие вопросы, так как вскоре отрезал остальных участников вечеринки. "Ладно, ладно. Достаточно. Давайте двигаться дальше, потому что я предполагаю, что другие участники уже пытаются пройти это подземелье".

Киран не стал дожидаться их ответа, двигаясь вперед в темпе, похожем на бег, но при этом бдительно следя за окружающей обстановкой. Хотя поваленные деревья прочертили тропинку, ведущую вглубь леса, и он не чувствовал врагов, это не означало, что их нет поблизости. Это была просто особенность режима "Очень сложный лес".

Густой туман внутри подземелья значительно притуплял чувства игрока. К счастью, восприятие Кирана в этом подземелье более чем в два раза превышало требования разведчика, поэтому он лидировал, несмотря на превосходящую скорость Альтаира.

В конце концов, уши Кирана дернулись, когда он услышал слабый шорох и хруст опавших листьев, на которые с большой силой наступили. В результате глаза Кирана приобрели пронзительный блеск, и он совершил мощный прыжок назад.

...Бах! Бах! Бах!

Три мощных толчка произошли на прежнем месте Кирана. Тем временем, лица всех присутствующих побледнели, когда они увидели своих будущих противников. Три крупных волка с темно-серым мехом, не слишком далеким от черного, и сверкающими аметистовыми глазами нацелились на них. Но не их внешний вид заставил их почувствовать страх, а информация об этих зверях.

□Lv.11 Теневой Волк (Элита)

Тип зверя, темный тип

Здоровье: 1,650/1,650 (100%) □

Текущая сложность повысила не только уровень монстров в подземелье, но и их рейтинг. Кроме того, их статистика была выше, чем у обычных монстров того же ранга и уровня. Благодаря этому изменению, опыт, который они давали, также был намного выше.

К сожалению, группа Кирана не знала, был ли этот повышенный уровень сложности обменом. До сих пор они не встречали монстров со здоровьем более 550 единиц, а тут прямо перед ними стояли три таких монстра с втрое большим количеством здоровья. Это, мягко говоря, пугало.

"Хм... ты сказал, что будешь основным противником, верно? Как, по-твоему, мы быстро справимся с коллективом почти в 5000 здоровья?" спросила Сигнус, сжимая в руке маленький крестик. Как член партии с самой слабой физической защитой, один удар, и она была мертва.

"Успокойся и дай мне сосредоточиться", - внезапно сказал Киран. "Эти монстры основаны на ловкости. Даже если я буду уклоняться, рано или поздно они настигнут меня. Поэтому будет правильно, если я уравнию шансы".

□Система: Вы использовали 5 нераспределенных очков атрибутов. [Сила: 30 → 35]□

□Система: Вы использовали 5 неназначенных очков атрибутов. [Ловкость: 30 → 35]□

Ух!

Киран рванулся вперед к ближайшему Теневому Волку, а свободной рукой подал сигнал Альтаиру. Это казалось безобидным действием, но Альтаир понимал, что оно означает, поскольку это была сигнальная система, обычно используемая элитными военными подразделениями.

Альтаир взял Теневого волка с правой стороны, а Киран расположился между средним и левым волком. Это заставило Кирана одновременно схватиться с обоими волками. Их мощные конечности ударили по земле, и они с порывом ветра бросились на Кирана, который внезапно отступил, отпрыгнув назад и ударив своим оружием о землю для дополнительного усиления.

"Тч... Я мог бы подняться выше, если бы у меня было больше Силы, но и так сойдет", - сказал Кайдэн, на мгновение прислонившись спиной к дереву. Это подземелье было наполнено большим количеством сильных монстров, поэтому ему нужно было сражаться с умом, чтобы убить их всех.

Киран посчитал в уме и через две секунды уклонился. В результате два волка вцепились когтями в дерево, которое также имело признаки ослабленного основания. Однако двух ударов было недостаточно, чтобы оно опрокинулось.

Тем не менее, этого было достаточно. Киран сначала ударил ближайшего волка Зарядом, парализовав его на одну секунду, а затем ударил другого Разрывом Дикаря. И наконец, он развернулся и обрушил Force Slash на уже сильно поврежденное дерево. Эта атака стала той соломинкой, которая сломала спину верблюда: скрип перерос в явные трещины.

Через секунду дерево упало и зажало волков под собой.

В это же время в ухе Кирана прозвучало сообщение.

□Система: Это уведомление, предупреждающее вас о том, что ваш поток начался.□

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2987658>