

Следующие два часа были сложными.

Отдохнув, отряд Апофиса вернулся к сражению с нагами. Чем дальше они продвигались, тем меньше наг-разведчиков они встречали, вместо этого сражаясь с гораздо более сильными нагами. Эти монстры были так же умелы и сплочены, как профессиональная армия, и каждый их шаг вперед превращался в с трудом завоеванную победу. К тому же стены лабиринта полностью лишены отличительных черт, что дезориентировало группу и наполнило их усталостью.

По крайней мере, бой принес много опыта! К концу этого двухчасового отрезка все достигли 17-го уровня. И, к счастью, маяки и карта, которые Лотос создала с помощью своего класса инженера, убедили их, что они не ходят кругами.

После уничтожения группы из двадцати особо злобных наг, они наконец, увидели перемену в своем окружении. Туман почти полностью рассеялся, когда они вошли в огромный двор, площадь пола которого, должно быть, составляла целый квадратный километр!

Первой мыслью каждого было то, что они наткнулись на комнату с боссом, но даже мысль об этом была своего рода облегчением от безумного напряжения коридоров лабиринта.

В дальнем конце этого огромного двора была огромная дверь... охраняемая красной нагой, в четыре раза превышающей размер обычных монстров, с которыми они сражались!

┌──────────────────┐

|| БОСС МОНСТР

||[Имя]: Королева Наг

||[Уровень]: 25

||[Ранг]: С+

└──────────────────┘

Более того, босс был не один, а в окружении более сотни воинов-наг!

Группа была удивлена и деморализована этим зрелищем. Как они могли столкнуться с такой огромной армией на такой открытой местности?! Более того, как они должны были одновременно сражаться с боссом? Даже Апофис не знал, чего ожидать! Конечно, это было выше возможностей команды.

Халк заговорил.

-Я никак не смогу сдержать столько монстров одновременно. Кроме того, держу пари, что это

все. Как только начнется бой, к ним обязательно придет подкрепления. Если наши предыдущие сражения что-то прояснили, дело в том, что ключевая стратегия наг состоит в том, чтобы сокрушить нас одним лишь числом!

Все начали обсуждать лучшую стратегию. Кому-то еще было сложно признать, что босс будет для них неподъемным в их нынешнем состоянии, несколько человек захотели вернуться в лабиринт и повисить еще хотя бы несколько уровней.

Однако Апофис остановил их.

-У меня есть план! - Он использовал свой навык "Космической Материализации" и построил деревянную лестницу, которая поднималась на вершину стен лабиринта, которые также служили краями огромного внутреннего двора.

Команда была в шоке! Они и раньше видели, как он призывал камни, чтобы защитить их, но это могло быть очень простым элементарным Навыком Эспера! Апофис мог просто призвать все, что хотел? Что это за сломанный навык?!

Апофис проигнорировал их удивление. Он взял на себя инициативу и повел команду вверх по лестнице.

Стены возвышались на десять метров. Наверху Апофис потенциально мог видеть весь лабиринт, если бы не густой туман, покрывавший остальную часть лабиринта!

Но он не стал карабкаться по стенам, чтобы получить хороший обзор. Нет, Апофис понял, что взобравшись на стену, они уйдут из рукопашного боя от большинства нагов. Возможно, это не защитит их от высокого босса, но это, безусловно, было огромным преимуществом.

Раньше Апофис избегал этого, потому что знал, что риск будет гораздо выше, если они попытаются пройти по вершинам стен лабиринта в тумане. Если бы кто-то упал, он, наверное, умер бы от комбинации урона от падения и нападения наг из засады, и его персонаж был бы потерян навсегда.

Но в этой ситуации, когда у них было гораздо лучшее зрение и они точно знали, где находятся, это казалось правильной стратегией.

Осторожными шагами команда двинулась вперед и вступила в бой с боссом со стены. Перед тем, как они напали, Апофис намочил деревянную лестницу водой, а затем бросил свой первый огненный шар в босса!

Королева наг выглядела растерянной и удивленной! Она бросилась на стену и врезалась в нее, пытаясь сбить игроков с ног, но гладкий камень оказался слишком прочным. Игроки не почувствовали даже малейшей тряски. Затем она попыталась запрыгнуть навверх, но огромная

высота стены не позволила ей дать отпор Апофису и его отряду, не говоря уже о более мелких нагах.

Затем королева начала кидать копья вверх, но это был худший из возможных способов попытаться провести дальнюю атаку. Гравитация работала на их пользу, заставляя копья раскачиваться в воздухе и безвредно стучать по стене под игроками. Несколько копий поднялись достаточно высоко, чтобы задеть игроков, но к тому моменту как они долетели, они уже потеряли всю силу, чтобы нанести хотя бы немного урона.

Это был односторонний бой. Игроки быстро и легко уничтожили сотни нагов, прибывших на защиту их королевы, а затем напали на саму королеву.

Во время этой атаки несколько наг заметили лестницу Апофиса и бросились по ней вверх.

Он ждал этого, конечно! Как только группа из десяти наг ступила на лестницу и почти достигла вершины, Апофис щелкнул пальцами!

Залитая водой лестница вспыхнула черным пламенем!

Наги закричали, сгорая заживо, поглощенные синергией огня и воды, которую Апофис недавно изучил. Деревянная лестница быстро превратилась в угли, швырнув оставшихся монстров на смерть внизу.

Вряд ли это была необходимая стратегия, но она отлично поднимала боевой дух. Все члены группы приветствовали столь театральную смерть этих наг, а Апофис высокомерно ухмыльнулся Королеве Наг.

Когда здоровье Королевы Наг почти иссякло, у Апофиса появилась внезапная идея.

-Подождите! Прекратите атаковать! Слушайте, я только что понял, что здесь есть потенциальная ферма опыта. Каждые две минуты около двадцати наг появляются в качестве подкрепления. Так как они никак не могут причинить нам вреда, почему бы просто не сидеть здесь и не убивать их, пока они появляются? Мы здесь легко сможем достичь 20-го уровня!

Так как в Подземелье не было ограничения по времени, все согласились на это. Группа фармила эту нежить в течение пяти утомительных часов и в итоге достигла 22-го уровня.

Даже Лотос, которая вошла в Подземелье на один уровень ниже всех остальных, догнала их из-за огромного количества опыта, необходимого для повышения уровня.

Однако, как только они достигли 22-го уровня, количество опыта, необходимого для перехода на следующий уровень, резко возросло. Наги больше не давали достаточно опыта, чтобы их убийство того стоило, поэтому Апофис приказал им закончить схватку с боссом.

Королева Наг полностью восстановила свое здоровье после этих пяти часов гриндинга, но это не имело значения. Группа добила ее базовыми атаками дальнего боя, она была не в силах даже защитить себя.

Теперь пришло время собрать добычу и перейти к следующему этапу эволюции!

<http://tl.rulate.ru/book/78694/2684157>