

Глава 412: Ловля рыбки в мутной воде

- Неужели он будет преследовать нас вечно? - спросил Ассасин, снова оглядываясь назад.

Дэйв и его сотня Рыцарей Смерти следовали вплотную за группой. Заметив этот взгляд, бородатый Драугр бесстыдно помахал в ответ. Само их присутствие, сопровождавших их повсюду, оказывало на Опустошителей ненужное давление. Они уже страдали от жестокости неизведанной Преисподней.

Жрец раздраженно ответил: - Я не знаю, чуваки, он ничего не делал, кроме как наблюдал, когда на нас напала эта Мантикора, так что кто знает. Я думаю, он просто пытается нас выбесить.

- Да, это ахеренный ход... В любом случае, босс, что мы будем делать дальше?

- Мы будем следовать первоначальному плану и отправимся в Четвертую Зону Рейда, - объявил Военачальник.

- А не слишком ли рано? - спросил Убийца Сатаны: - Мы можем погриндить здесь, Мантикоры дают довольно хороший опыт, в конце концов.

- Верно, но они не дали никакого приличного дропа. Монстры в Преисподней будут давать свой лучший вещи только в том случае, если их убивают в первый раз, тогда как все последующие разы зависят от чистой чертова удачи. И Скелли здесь, должно быть, загриндил эту область досуха. Если мы хотим получить какую-то стоящую добычу, не надеясь на то, что Альберт проявит к нам милосердие, нам нужно пойти туда, где Скелли еще не был.

- То, что сказал Валентайн верно, значит нам придется рискнуть, - вздохнул Убийца Сатаны. Он снова посмотрел на расслабленного Драугра и застонал.

- Нам лучше всего добраться до Зоны Рейда и уже там посмотреть, что можно сделать. Военачальник, ты проверил, можем ли мы вызвать больше игроков в Преисподнею? У тебя ведь всё ещё должна быть одна из Призм Массового Призыва Джеффри, верно?

- Да, но всё равно, мы сможем ей воспользоваться, как только скроемся из виду. Мы хотим, чтобы Скелли думал, что наша численность слишком мала, чтобы захватить Зону Рейда. Как только он скроется из виду, мы сможем вызвать сюда отряд.

- Разве мы не договорились завтра напасть на Восток? - удивился Ассасин.

- Это тоже произойдёт. Мы сделаем оба рейда одновременно, мы должны рискнуть, этот манёвр может забросить нас на самый верх. Вне зоны досягаемости двух других супер гильдий, а в качестве небольшого приятного бонуса ещё и наподдать Скелли, - объяснил Военачальник

со злобной улыбкой на лице.

- Смелый ход, - заявил Валентайн. Но его тон выдавал его слова, он был встревожен. Военачальник уловил это, но ничего не ответил.

Еще больше Пустынных Скорпионов и Мантикор появились на их пути. Они сражались с ними изо всех сил и сумели отбиться, набив опыта в процессе. Дэйв, однако, не присоединился ни к одной из драк. Он не вступал с ними даже в малейшее сражение, чтобы выудить хоть какой-то опыт, сохраняя свои намерения загадочными и непостижимыми для остальных игроков.

Вскоре после этого темная пустыня начала расступаться, проявляя всё больше зелени. Четвертая Зона Рейда была ясно видна вдалеке.

Отряд прибавил шаг, а Дэйв медленно последовал за ним. Им еще предстояло испытать на себе всю сложность набега на Четвертую Зону. И ограничение на количество людей, которые могли бы войти сразу.

Четвертая Зона Рейда представляла собой продолжительную местность со скалистыми глыбами. Повсюду росли кусты и колючки, а зелень была слишком редкой, чтобы её можно было увидеть в Преисподней.

Дэйв был немного знаком с этой местностью, но Королевство Дроу еще не было завоевано. Главным образом из-за Мудреца, которого Дэйв встретил там в последний раз, могущественного полубога, способного сражаться с самым могущественным Рыцарем Бездны Легиона Нежити лицом к лицу.

Тем не менее, эти игроки не знали об этом факте, поскольку он никогда им не делился. Они, вероятно, ожидали монстров и областей с совершаемыми набегами, только им не достаточно повезёт, если они встретятся с Мудрецом.

Дэйв последовал за игроками и подождал, пока они решат войти.

Военачальник стоял в нескольких футах от первой колонны, глядя перед собой. В тот момент, когда он сделал шаг вперед, перед ним появилось уведомление.

Вы ступили в Четвертую Зону Рейда - Королевство Дроу.

Применен дебафф [Нарушитель Границы]

Эффекты:

Использование свитков телепортации запрещено.

Группа, входящая в Королевство Дроу, не может превышать пяти членов.

Для игроков смерть в Преисподней карается изгнанием из этой области. Мертвые игроки будут отправлены обратно в Лимбо, и как только они оживут, они появятся у последних телепортационных врат, с которыми они взаимодействовали.

Каждая группа будет телепортирована в разные места. Будьте осторожны, как только вы окажетесь внутри Королевства Дроу, вам придется держать себя в тени, иначе вы рискуете выдать своё присутствие.

Жители Королевства Дроу крайне враждебны и территориальны. Если вас заметят на чужой территории, вы столкнетесь с гневом Проклятых Эльфов. Продвигайтесь с осторожностью.

Чтобы завоевать Четвертую Зону Рейда [Королевство Дроу], необходимо выполнить следующее условия:

Заполучите три узла Дамлакауса от трех хранителей этой области.

Узел Долговечности: Уже был унесён. Вы должны найти человека, владеющего им, чтобы продолжить завоевание этой области.

Узел Жизни: Получается путем победы над [Цветком Праматери].

Узел Власти: Уже был унесён. Вы должны найти человека, владеющего им, чтобы продолжить завоевание этой области.

- И что это вообще значит? - вслух поинтересовался Ассасин.

- Нам придется разделить нашу группу, организовать группы по пять человек в каждой. Я думаю, что это условие нерфа для этой области. Чтобы мы не злоупотребляли преимуществами группы.

- Это не должно быть такой уж большой проблемой, мы могли бы разделить группу, но всё равно пойти друг с другом, - предположил Жрец.

- Да, но массовые баффы будут слабее. Нам также нужно быть осторожными, чтобы не напасть друг на друга по ошибке. Это весьма проблематично, - возразил Убийца Сатаны.

- На самом деле этот может оказаться полезной штукой. Подумайте о том, что если это будет применено к нам, не думаете ли вы, что то же самое произойдет и со Скелли? Если он войдет внутрь, то сможет призвать только четырех Рыцарей Смерти вместо своей сотни, и тогда мы сможем уничтожить его, если он все еще будет настаивать на том, чтобы досаждать нам, - заключил Ассасин.

- Это условие может быть проблемой только для игроков. Но если оно мешает Скелли, тогда всё может измениться, - мрачно сказал Военачальник.

Как и предполагали Опустошители, Дэйв оказался в затруднительном положении. В отличие от игроков, которые могли собираться небольшими группами, он мог взять только пять Рыцарей Смерти в качестве компании. Это, конечно, делало его легкой добычей для игроков. Но, в отличие от остальных членов группы, у него все еще было много тузов в рукаве.

Дэйв вошел в зону после игроков, оставив большую часть своих Рыцарей Смерти снаружи, в то же время взяв четырех лучших из них.

Сингунда, Спарка, Тэнгу и Дога. Эти четверо Рыцарей Смерти хорошо проявили себя в большинстве рейдов и заданиях Дэйва, и они, несомненно, были лучшими среди лучших. Он мог бы также вызвать Бада, но у Рыцаря Смерти Теневого Упыря в данный момент была гораздо более важная работа.

Тем не менее, даже с одним убитым упырем, с его нынешней свитой, ему нечего было бояться.

Дэйв вызвал своего Василиска Ворчуна, как и Дог. Сингунд поехал верхом на своем Боевом Кабане. Возможно, у Спарка и не было уникального скакуна, но Сумрачный Лорд идеально подходил для мага, в то время как Тэнгу взмыл в небо на своих крыльях.

Как только Дэйв вошел и пролистал свои уведомления о недостатках этой области, он заметил, что оказался в совершенно ином месте, чем в прошлый раз.

Он снова прочитал уведомление и понял, что в Королевстве Дроу, похоже, есть установка, которая телепортирует группы из пяти человек в разные области, делая группировку более трудной для рейдовых отрядов.

Это было хорошо, так как теперь Дэйв был уверен, что даже если он столкнется с Опустошителями, на него не нападут. Если они решат выкинуть что-нибудь смешное, то пятеро против пятерых - это гораздо лучше, чем сражаться со всей рейдовой группой.

- Сингунд, ты можешь учуять кого-нибудь из наших друзей? - спросил Дэйв.

- Я не могу найти их запахов, но с севера доносится сильный запах, ужасно сладкий, как распускающиеся цветы, фууф, - с отвращением проговорил орк.

- Ооо, это может быть месторасположением последнего босса, - Дэйв решил, что Цветок Праматери может быть где-то поблизости. Дэйв все еще помнил, что первый босс, с которым они сражались, был чрезвычайно живучем и трудноубиваемым. Если бы не вмешательство Дорты, Дэйву пришлось бы отказаться от сражения, так как у него не было огневой мощи, необходимой, чтобы уничтожить это существо. И всё же это была весьма пикантная цель. В конце концов, это был последний оставшийся босс, прежде чем он сможет получить последний узел и завоевать Зону Рейда. Возможно, он мог бы как-то использовать Военачальника и остальных, чтобы, по крайней мере, ослабить его для себя...

- Тогда давайте двигаться на север, будьте осторожны. Дроу здесь везде. Как только нас обнаружат, они нахлынут волнами, - Дэйв предупредил Рыцарей Смерти и двинулся вперед.

<http://tl.rulate.ru/book/14032/809966>