

Конечно совсем без присмотра оставлять настолько важное место как точка фаст тревела было бы в высшей мере безответственно, так что Зуко снова был запряжен в поиск свободных людей с целью установки посменного наблюдения. Вот ведь бедалага...

Причем совсем уж низкоуровневых ставить тоже нельзя. Мало ли пришедшая стража эльфов будет слишком бдительной?

Вход в катакомбы находился в строго противоположной части города, так что с Арго мы сходу не расстались. Более того, я, как истинный джентльмен, вызвался проводить девушку до гостиницы... Ну и, конечно, Арго не была бы Арго, если бы совсем бросила попытки меня уболтать на то, чтобы я взял с собой хотя бы пару человек. Те же Кирито и Хитклифф, по её словам, меня ни насколько не задержат.

В целом Арго даже права. Вот только я уже уперся. Даже если эти двое не так устали как прочие наши игроки, но слишком давно я уже нормально качался в соло. Слишком сильно замедлилась прокачка, а это напрямую влияет на объем моего ЧСВ, которое в последнее время стало лишь бледной тенью себя прежнего... Приблизительно так я девушке и ответил на очередную попытку уболтать меня.

Смотреть на ошеломленное моими словами личико Арго было настолько приятно, что я чуть было не решил бросить все планы к чертям и тоже пойти спать в гостиницу... в одну комнату с Арго.

Но, чувствуя себя истинным тысячелетним китайским культиватором, я задавил в себе порыв слабости и, проводив надувшуюся на меня девушку до входа в гостиницу, пошел к самому краю города. Завтра придется извиняться...

К этому часу количество людей в центре города было весьма велико, что не удивительно. Игроки еще не успели пресытиться новой локацией и бродили повсюду несмотря на весьма поздний час. Еще через двадцать минут я достиг своей цели.

Что вообще представляют из себя местные катакомбы? Судя по всему, по сюжету, неведомые древние строители не собирались ограничиваться текущими размерами города и, активно пытались расширить естественный грот пещеры. Они копали, копали и еще раз копали... Пока не докопались. Классика в стиле ЛОТРовской Мории, где гномы укопались до самой бездны и пробудили "древнее зло". К сожалению, точных данных о местном древнем зле у меня нет. Не настолько я вникал в сюжет, но не думаю, что там что-то слишком уж опасное... Для меня.

Окраина Нижнего Карлуина и, соответственно, вход в древние катакомбы встретили меня темнотой и старостью. Зброшенные рудники, невысокие постройки, в которых скорее всего проживали древние строители и целая куча мусора и камня, наваленного целыми горами.

Уже не безопасная зона, но и не зона спавна мобов. Лишь давящая на слабонервных людей тишина и пробирающие до пяток звуки утробного рычания из зева самого крупного тоннеля. Самое то для веселого активного отдыха.

Входя в непроглядную темноту, я бросил взгляд на часы игрового интерфейса, которые при полном отсутствии освещения почти резали глаза своей яркостью.

Десять часов. Именно в это время все mobs Айнкрада переходят в "ночную фазу". Иначе

говоря, станут на двадцать пять процентов сильнее. В бета-тесте за ночную охоту на усиленных мобов давали дополнительный опыт и лут, но кое-кому это не понравилось... уже через неделю за монстров в ночной фазе давали только более высокие проценты выпадения качественного снаряжения и немного больше коллов, чем за обычных, а причина этого проста. Школьники. А если быть точнее, то школьники-задроты, которые отбросив реальный мир пропадали в игре сутками на пролет, а увеличенная скорость кача по ночам была этому неплохим стимулом. Вот и подняла вой целая толпа родителей и этот момент пофиксили. Хотя я практически уверен, что помимо родителей игроков нашлись недовольные и среди бета-тестеров, которые не могли себе позволить ночные набеги на данжи и которым было не очень приятно слышать бахвальства тех, кто мог.

Сейчас в игре та же система ночных бонусов, что и в конце беты, то есть больше трофеев, а в остальном, как и обычно.

Первого моба я повстречал уже спустя пять десятков шагов внутрь. Последние крупницы света уже совсем не достигали этого участка пути и я целиком полагался на навык ночного зрения и собственный слух.

'Проклятый Скелет'. - прочитал я про себя наименование моба, которому было все равно на окружающую темень. Хотя, справедливости ради, не будь у меня вкачанное ночное зрение, то я бы ничего не увидел.

Одет он был в металлическую кольчугу, кое-как болтающуюся на тонких плечах. Штаны и ботинки, судя по всему, скелет потерял уже давно. Вооружен он был саблей с широким и слегка изогнутым лезвием, напоминающей скимитар. Над ничем не прикрытым черепом моба медленно вращался бледно-красный кристаллик.

Громко клацнув зубами оживший суповой набор бросился в мою сторону. Быстро сократив расстояние, он замахнулся своей саблей, которая начала светиться синим цветом.

Навык одноручного меча "Диагональный Разрез".

Я повернул свое тело на несколько градусов, чуть согнул ноги в коленях и наклонил голову. Синяя вспышка прошла в сантиметре от моего лица, а Проклятый Скелет словил откат от промаха. Вывернув свое тело еще сильнее, я резко выпрямился в полный рост и, заимствуя импульс все еще не до конца остановившегося моба, мощно ударил своей левой ногой по ногам противника.

Скелет рухнул на каменный пол с громким хрустом и бряцаньем костей, его полоска здоровья укоротилась на пятую часть.

После я просто вонзил клинок прямо в черепушку лежащего у моих ног противника и последние восемьдесят процентов ХП моба истаяли словно комок снега под кипятком.

Со звуком напоминающим звук бьющегося стекла, тело скелета распалось на полигоны, а передо мной всплыло сообщение о полученном опыте и луте, от которого я небрежно отмахнулся.

Идти предстояло еще далеко.

Минут десять катакомбы все еще вели по прямой. Точнее не так, они петляли туда-сюда, но никаких ответвлений пока не наблюдалось, но я знал что это не надолго.

За время пути я повстречал еще четыре скелета в разной "комплектации" и трех каменных голлемов. Последние были вполне гуманоидными, пусть и несколько за два метра ростом, но общая суть одна. Бьешь в голову - вылетает крит. Разве что в отличие от скелетов, голлемам требовалось два удара, но свою запредельную прочность они компенсировали крайне низкими показателями скорости и урона... Хотя, насчет последнего не уверен. Чтобы оценить их урона, надо дать им попасть по мне.

Ну да ладно. Местные mobs это вообще не проблема, даже если бы их было в два раза больше и они были в те же два раза сильнее. Главная трудность - это лабиринт. Уже вскоре я должен наткнуться на первую развилку, а там дальше уже сплошное везение. Было бы неплохо, если бы карта катакомб была идентична бете, но в подобное верится с большим трудом.

Приблизив очередного голлема к стене, я, наконец, вышел к первой развилке.

- Итак... что будем делать? - вслух пробормотал я.

Мой навык ночного зрения был прокачан не так сильно и действовал не очень далеко, так что уже через пару метров вглубь двух проходов для меня была сплошь темнота. В бета-тесте я бы пошел в левый, уходящий чуть вверх проход, вот только уже сейчас понятно, что карту поменяли. Хотябы по тому признаку, что проход, который должен чуть подниматься вверх, сейчас ввел круто вниз.

Окинув печальным взглядом два тоннеля, я разочарованно выдохнул и снял со спины нагинату. Оперев её рукоятью в землю, чуть наклонил её в сторону проходов, после чего отпустил.

- Значит идем на право! - заключил я, когда нагината ударившись о неровную каменную поверхность чуть перекатилась и стала указывать острием на правый тоннель.

Ну да, я решил положиться на удачу. Каких-то иных вариантов я не видел.

Подобрав свое оружие с пола, я уже было двинулся в проход, когда заметил что-то странное. Свет. Тусклый и, явно, располагающийся довольно далеко в том самом тоннеле, куда я хотел направиться. И еще минуту назад его там не было.

Я замер, пристально вглядываясь вперед. С каждым мгновением свет становился все ярче, а я начал различать звук шагов.

'Четверо... нет пятеро.' - нахмурился я прислушиваясь. - 'Мобов стайного типа в катакомбах нет, да и не светится никто из них... Те самые "бестелесные сущности" тоже не подходят. Не думаю что призраки топают... Неужто...!'

Я быстро, но тихо двинулся в тоннель. Притормаживая у каждого поворота, я заглядывал за угол и в какой-то момент...

'Угадал!' - возбужденно воскликнул я в уме.

По проходу двигалась пятерка Темных эльфов в построении звезды. Идущий впереди как раз таки и нес фонарь, свет которого я углядел на развилке. Откуда они тут взялись? Ооо... судя по всему это и есть тот самый отряд посланный к дому эльфийки Филариэн. Видимо из-за того, что время ночное, отправка группы эльфов из другого лагеря была несколько затруднительной

и ушастики решили выделить юнитов из гарнизона той самой темницы, куда я держу путь.

'Я как и всегда удачлив!'

Не став как-то мудрить, я открыто вышел из-за угла им навстречу.

Идущий в авангарде эльф поднял руку в останавливающем жесте.

- Стоп! - повинувшись жесту и голосу направляющего, все построение мгновенно остановилось и приготовилось к бою.

- ...Человек? - раздался неуверенный голос из заднего ряда.

Я полностью проигнорировал действия эльфов, продолжая уверенно надвигаться на них.

- Стой на месте! - выкрикнул стоящий впереди эльф. - Если продолжишь движение, то мы расценим это как акт агрессии!

Я продолжал молча приближаться к группе. Видимо эльф что-то смог разглядеть в моем поведении, или же действительно действовал по инструкции, но следующим его выкриком было:

- К бою!

В этот момент в рядах эльфов произошла перестановка. Идущий с фонарем длинноухий резко сделал пару шагов назад, а двойка стоящих позади наоборот. Таким образом они встали в такое построение песочных часов (2-1-2).

<http://tl.rulate.ru/book/46145/1288396>