

Их первый набег в подземелье закончился в мгновение ока. Они выбрали порталное подземелье с монстрами в диапазоне от 35 до 40 уровня. Подземелье представляло собой что-то вроде темного леса с лесными мутантами. Хотя отряд пытался сдерживаться, большинство мобов погибло от одного удара.

Они пронеслись через подземелье без особых проблем. Особенно с двумя превосходящими силами авангарда, отряд почти не имел шансов на командную игру.

Моник и Джона легко могли бы вести бой самостоятельно. После того, как босс подземелья упал, не дав Элисон даже шанса закончить ее заклинание, стало ясно, что так не годится. Уровень этого подземелья был просто слишком низким для их отряда.

Материалов было достаточно, но не слишком. Предметы попадались в лучшем случае посредственными. Единственным необычным предметом был проклятый кинжал.

/Кинжал для снятия шкур

Необычный

Урон: 120-200

Долговечность: 80/400

1. 50 % любого нанесенного вами ущерба отражается на вас самих

"Истинное блаженство можно найти только в собственной боли"/

Единственное применение для него могло быть в руках берсеркера или чего-то в этом роде? Сет не мог найти ядро подземелья, чтобы выжать из него что-то получше. Хотя они успешно закончили подземелье, этот поход можно было считать лишь провалом.

- Сходим в другое.

День еще только начинался, и они решили попробовать другое подземелье, похожее на башню. Подобно Третьей больнице, подземелье имело несколько этажей с возрастающей сложностью. Там стоял строительный комплекс со множеством магазинов и бюро, пока он не превратился в подземелье.

Подземелье было одним из первых, образовавшихся в городе И, но до сих пор его никто не очистил полностью. Уровень монстров начинался с 30-40 и продолжал подниматься каждые десять этажей. Из 50 этажей, составлявших здание, только первые тридцать были едва исследованы.

Поскольку оно никогда не было полностью очищено, уровни в подземелье также постоянно повышались. Когда подземелье впервые появилось, нижние этажи начинались с 10-го уровня. Многие умирали, переоценивая свои навыки и заходя слишком далеко, чем способствовали

дальнейшему росту подземелья.

До тех пор, пока вы не повторяли своих ошибок, можно было бросить подземелью вызов, и у вас все равно оставался шанс повернуть назад, если ситуация станет слишком опасной. Еще притягивала надежда, что внутри ждала хорошая добыча, ведь подземелье оставалось мало исследованным. Пока они могли добраться до неисследованных этажей, там могли быть настоящие сладости.

Не то чтобы Сет думал, что подземелья могут создавать предметы лучше, чем он сам, но на предметах подземелья случались эффекты и чары, которые он не мог воспроизвести со своими текущими навыками.

Одной из общих черт многих из этих городских подземелий было то, что их обитатели большую часть времени были гуманоидами. Сет понимал, что это было более практично, ведь все здания в городе строились для людей. Но он действительно не понимал, почему подземелья просто не изменили внутреннюю структуру. Они могли это сделать, это было доказано. Вместо этого подземелья, как правило, просто дополняли первоначальную структуру.

Враги на первых 10 этажах были своего рода птицами-воинами. С большой натяжкой можно было назвать их гуманоидами, но они выглядели как уменьшенные рукастые птицы ужаса. Самым большим препятствием на этих этажах были многочисленные ловушки, более крупные, чем птичьи монстры, атакующие примитивными копьями.

Тела птиц были сильными, а урон высоким, но им не хватало какой-либо видимой сообразительности. Линк и Иви разведывали окрестности, пока монстров можно было оставить двум авангардам. Текар, Сет и Элисон просто шли следом, наслаждаясь представлением.

На десятом этаже появилась первая комната босса. В подземелье было по одному боссу на каждые 10 этажей. Только в них структура предыдущего здания изменялась, чтобы создать большое пространство, похожее на арену. Внутри выхаживала гигантская птица высотой до 6 метров.

Хотя птица была всего 40 уровня, с ее гигантским телом, скоростью и магической силой она годилась на роль среднего босса, заставлявшего вспотеть обычный отряд. Массивный клюв легко разбивал каменный пол, и увернуться от него было непросто.

То есть, обычному отряду. Для отряда Сета птичка скорее походила на гигантскую мишень. Сокрушающий камни клюв не имел силы против защиты Текара. И пока танк блокировал атаки, остальная часть группы расслаблялась.

Иви, Сет и Линк были заняты наложением различных дебаффов и статусных эффектов издалека. Моник и Джона срезали кусочки босса вблизи. Только благодаря огромной жизненной силе зверя Элисон получила шанс закончить заклинание и перерезать птице горло ветровой косой.

- Элисон, я знаю, что ты хочешь тренировать более сильные заклинания в бою, но было бы лучше, если бы ты сохранила свою ману и использовала те, у которых меньше время броска. Я знаю, что мы тут довольно свободны, но это может стать плохой привычкой и сыграть с нами злую шутку в ситуации посерьезней.

Элисон на мгновение задумалась, прежде чем серьезно кивнуть. Она поняла. Хорошо, что она была уравновешенным человеком и поняла совет, а не восприняла слова Сета как оскорбление.

Сет знал, что у них было много самодельного зелья маны, но это не означало, что они могли развлекаться. Могли возникнуть ситуации, когда время, затраченное на заклинание, мана, используемая для заклинания, или само заклинание станут важны.

Если бы нужное заклинание оказалось на перезарядке, у нее было слишком мало маны или ее прервали бы во время длительного каста, потому что она выбрала неправильное заклинание по прихоти или по дурной привычке... Они могли попасть в беду во время действительно опасной ситуации.

Лучшей частью птицы, по мнению Сета, был клюв. Он сиял металлическим блеском.

/Клюв Птицы ужаса

Крафтовый материал, редкий

Клюв редкой гигантской Птицы ужаса, способный расколоть камень без единой царапины./

Поднимаясь по этажам подземелья, они словно наблюдали ход эволюции. На 10-20 этажах появились монстры с уровнями до 45. У этих существ была более четкая гуманоидная фигура, а в глазах проблескивал разум. Некоторые даже случайно использовали магию и навыки в бою.

Второй босс напоминал уродливую разновидность гарпии или химеры. У него была верхняя часть гигантского орла, нижняя часть тела человека и ноги хищника. Какой бы бог ни сотворил это... почему он захотел добавить туда человеческие ноги?

/Малая гарпия, 48 ур./

Пока Текар и авангард блокировали пикирующие атаки летающего противника, дальнобойные атакующие наносили урон. К сожалению, многие дебаффы были ослаблены или вообще не работали из-за огромной разницы в уровнях.

В конце концов, Элисон с Сетом сработали вместе, чтобы сбить птицу. Сет использовал свои перчатки, чтобы бросить "Огнемет", в то время как Элисон бросила "Шторм". Хотя заклинание Сета имело гораздо более низкий ранг, это компенсировалось его аномально высокой близостью к огню и эффектам предметов.

Наложение этих заклинаний вместе создало мощный огненный шторм, обугливший перья противников и сделавший полет почти невозможным. Гарпия потеряла большую часть своей летной способности и вынужденно приземлилась. Внизу монстра ждали Моник и Джона, им не терпелось разделать жирную птицу.

Материалы от этого босса были не слишком интересны Сету, но он все же сохранил необычные.

Боссы давали хорошую разминку, но до сих пор отряд не встретил реального сопротивления.

Только поднявшись до 30-го этажа, где обычные монстры приблизились к 50-му уровню, группа смогла эффективно тренировать свою командную работу. Из всего отряда только Моник была близка к 50-му уровню. Следующим был Джона с 45-м. Среди остальных Текар имел самый высокий уровень, сорок.

Остальные сражались с врагами с разницей в 10 уровней и более. Это было возможно только благодаря превосходному снаряжению. С разницей уровней пришла увеличенная скорость прокачки. Линк, Сет и Элисон каждый получили по уровню, пока Иви медленно догоняла, приближаясь к 30-му.

Не только сила монстров на этом этапе, но и их расцветающий интеллект позволял отряду тренировать командную работу. Птицеподобные двигались группами и могли использовать грубые стратегии со своими формированиями и навыками.

Тем не менее, отряд имел комфортное преимущество перед врагом, несмотря на разницу в уровнях. Хотя коридоры и комнаты здания изменились на поверхности в какой-то материал, похожий на птичье гнездо, основная структура оставалась прежней.

Узкие коридоры и удобные комнаты. Всякий раз, сталкиваясь с группой пернатых, отряд заманивал их в узкие коридоры. Сет, Линк, Иви и Элисон стояли сзади, защищенные теперь гигантским, сокрушительным Пуфом и маленьким, проворным Феликсом в качестве арьергарда.

Благодаря своим навыкам дальнего боя они поддерживали Моник и Джону, сражавшихся на передовой. Особенно прекрасно показала себя взрывная красавица, когда наконец-то получила возможность выпустить свое копьё. Можно было считать копьё плохим выбором в узком коридоре, но это было не так.

Узкий коридор означал, что враг не мог обойти ее или уклониться в стороны. Точными ударами и яростными выпадами она легко удерживала своих противников на расстоянии или непосредственно пожинала их жизни.

Кровавый воин с когтями и летающим мечом не менее ловко защищался, отнимая чужие жизни. Он извлекал выгоду не только из пролитой им крови, но и из крови своих товарищей по

команде. Это давало ему огромный эффект в такого рода сражениях.

Между ними возвышался Текар, одетый во внушительные доспехи темного рыцаря. Одно его присутствие ослабляло противников. Он позаботился о том, чтобы ничто спереди не могло попасть в тыл. В этих узких коридорах он мог легко блокировать магию и снаряды барьером щита и останавливать любого беглеца, проскочившего мимо двух авангардов.

Таким образом, они вскоре добрались до третьей комнаты босса.

<http://tl.rulate.ru/book/50436/1684343>