

--

"Бездонная лестница?" пробормотал Бастион в явном замешательстве. Он оглядел остальных, наклонив голову. "Что за тип лестницы так назван, если она ведет только на этаж ниже?"

"Бездонная", - вмешался Немеан с самодовольной улыбкой.

Бастион зарычал на это замечание и сузил глаза, намереваясь наброситься на Немеана. Однако Киран щелкнул пальцами, привлекая внимание всех членов партии.

"Это Секретное подземелье, то есть что-то отличает его от обычных подземелий. Вы все должны оставаться бдительными и замечать любые необычные изменения, которые могут ускользнуть от внимания других членов партии. Если я что-то упущу, немедленно обратите на это мое внимание", - сказал Киран с суровым выражением лица.

Естественно, учитывая, что это подземелье не позволяло ему выбирать сложность, он хотел, чтобы группа была осторожнее. Сложность этажа могла измениться по прихоти, а они и не подозревали об этом, тем более что секретные подземелья обычно скрывают жизненно важную информацию, поэтому в их названии присутствует слово "секретный".

"Хорошо, я вас понял, капитан", - воскликнул Бастион и отдал честь, словно солдат. Но, когда он это сделал, Элис просто покачала головой за его спиной, а затем посмотрела в сторону, наблюдая за их текущей обстановкой.

Когда они шли за Кираном, быстро, но осторожно спускаясь по спиральной лестнице, Элис вскоре заметила, что необычный факел зажегся только после того, как они прошли мимо. Вообще, подобная функция была сродни регистрации контрольных точек.

Но поскольку это была не та игра, где игрок мог обязательно закрепить за собой место как точку воскрешения, Алиса почувствовала, что эти факелы обладают еще одной особенностью. Поскольку она находилась в абсолютном тылу группы, она сделала шаг назад и на мгновение отделилась от группы.

В этот момент она попыталась выйти из подземелья, но словно какой-то барьер мешал ей это сделать. Как бы сильно она ни нажимала на руку, ей казалось, что легкая пленка необычайной силы отталкивается от ее силы. На очаровательном, но равнодушном лице Алисы появилось легкое нахмуривание, когда она обернулась к остальным, продолжавшим спускаться вниз.

Через несколько секунд она окликнула их. "Ребята, здесь что-то есть".

Элис оставалась необычайно спокойной, несмотря на ситуацию, которая заставила бы других взбеситься.

Тем не менее, поскольку она, та, которая редко говорила, позвала других, вся группа

отреагировала.

"Что такое, Элис?" крикнул Бастион, быстро оборачиваясь. Однако его беспокойство рассеялось, когда он увидел нейтральное выражение лица Алисы. "Эта чертова девчонка шутит или что? С каких это пор она начала шутить?"

Бастион думал так только потому, что не почувствовал ограничения, которое активировалось в миллиметрах от вытянутой руки Алисы.

"Мы застряли. Нам не разрешено отступить. Я пыталась это сделать, но, по-моему, это одно из тех мест, где разрешено только продвижение или смерть", - проговорила Алиса, медленно вытягивая руку. Она потеряла пальцы, но все еще не могла подобрать слов. Я не чувствую остатков маны, так что это не должно быть ловушкой, реализованной через ману. Если это так, то это что-то навязанное игровой системой?"

После того как Алиса стала признанным магом, ее знакомство с Маной резко возросло. Более того, поскольку она должным образом раскрыла свое сродство с Маной, она могла "видеть" ее в определенной степени. Однако назвать это зрением было бы преувеличением. Алисе нужно было приобрести достаточно мощную глазную способность, чтобы использовать весь потенциал ее сродства и достичь такого уровня чувствительности к мане. В ее нынешнем состоянии, как обычного человека, шансы на то, что Алиса улучшит свои глазные способности, чтобы видеть Ману в ее чистом виде, были крайне малы.

Даже Киран не смог этого сделать, несмотря на некоторый опыт Пробужденного Существа, как в прошлом, так и во время борьбы с фантомом Зиргирака.

"Вот как? Так вот как все это будет происходить?" пробормотал Киран, осознав текущую ситуацию. Если игра запретила отступить из подземелья, то вполне возможно, что оно исчезнет совсем. Это означало, что возможность завершить это Секретное подземелье потенциально исчезнет вместе с этим действием.

В то время как "источник квеста" останется внутри этого подземелья, исчезнет причина, по которой оно было названо Секретным подземельем. Проще говоря, оно вполне могло превратиться в обычное подземелье, если партия допустит серьезную ошибку.

Что касается открытия Кирана, то оно было связано со структурой сложности подземелья. Как правило, подземелья с ограничением на отступление имели ту же организацию, что и турнирная лестница. Другими словами, сложность обязательно повышалась, но для входа на следующий этаж требовалось пройти его.

Однако в случае смерти было два варианта вознаграждения: либо все награды, полученные до сих пор, терялись для продолжения, либо прогресс замораживался и игроки могли выбрать награды из уже полученных.

Конечно, были и такие подземелья с пониженной наградой, но они гарантировали награду за каждый этаж. Хотя Киран не был уверен в схеме вознаграждения, он был уверен, что из-за начального интерфейса входа в подземелье, это было подземелье, которое постепенно

усложнялось.

"Мы ничего не можем сделать. Сейчас нам лучше всего продвигаться вперед и посмотреть, что это место приготовило для нас", - сказал Киран, прежде чем пройти через команду. Он возобновил их спуск по лестнице, но сделал это еще быстрее, чем раньше. Единственная причина для этого заключалась в том, что в таких подземельях монстры обычно встречаются только на определенных этажах, а не внутри транспортных путей.

Как только Киран ускорился, остальные последовали его примеру, быстро спускаясь по лестнице. После пяти минут быстрого движения Бастион постепенно нахмурился. "Я понимаю, почему она называется Бездонной лестницей. Когда, черт возьми, мы достигнем дна? Спускаться по лестнице в течение пяти минут - это безумие!"

"Согласен. Если бы не угроза смерти, я бы рискнул и прыгнул в ту зияющую дыру в центре", - прокомментировал Альтаир.

"Это желание смерти. Что говорит о том, что за этим действием не стоит какое-то ограничение? Тебя могут убить еще до того, как ты достигнешь земли. Просто будьте терпеливы. Скоро мы достигнем дна", - сказал Киран, глядя по сторонам.

Его глубокие глаза перемещались по всей лестнице, показывая изменение обстановки внизу. 'По крайней мере, 100 000 шагов. Как далеко под королевством Аредале мы находимся?'

Примерно через две минуты внимание Кирана внезапно переключилось, а затем последовал резкий прыжок, перекрывший весь пролет пропасти, разделяющей две стороны лестницы.

"Тссс", - жестом показал Киран, прикрыв губы. Посмотрев вниз, он увидел необычного людоеда, который вышагивал у подножия лестницы, словно что-то охраняя. Несмотря на расстояние, отделявшее его от этого чудовища, что-то заставило его насторожиться, и от этого нельзя было отмахнуться.

'Меня беспокоит не ранг монстра. Тогда... что же это? задался вопросом Киран. Когда активировалась Кровавая Мания, он тут же достал свое оружие, позволяя кровавому присутствию просочиться из его тела. В его глазах снова появился багровый оттенок, когда Киран посмотрел на Немеана и подал сигнал, чтобы тот подошел первым.

Немеан в ответ возбужденно ухмыльнулся и медленно ускорился, чтобы подойти к краю ступеньки, по которой он шел. Оказавшись на уступе, он выставил оба щита и резко прыгнул. Кроме этого действия, он не издал ни звука, чтобы не насторожить монстра внизу преждевременно.

Однако, несмотря на все его усилия, чтобы монстр внизу не обнаружил его слишком рано, когда его тень увеличилась на земле внизу, монстр вскинул голову, открыв два опасных глаза.

БАНГ!

Громкий взрыв разнесся по всей округе, когда массивный кулак огра ударился о два щита Немеана, заставив его отступить назад. При виде происходящего выражение лица Бастиона стало свирепым, и он последовал за ним, сопровождая свои действия броском Хранителя.

Это умение позволило ему броситься к любому человеку, которого он считал своим союзником. Под действием этого умения скорость передвижения рыцаря-хранителя увеличивалась на 300%. В этот момент скорость Бастиона превзошла скорость Альтаира, и он оказался перед Немеаном прежде, чем огр успел начать преследование.

Бах! Бах!

Еще два мощных удара обрушились на щит Бастиона, но, в отличие от Немеана, он остался неподвижен и молча страдал.

'Людоед без оружия, специализирующийся на Силе?' внутренне отметил Киран. Обычно людоеды носили большое оружие, чтобы подчеркнуть свой разрушительный урон. То, что этот огр вообще не имел никакого оружия, было необычно.

Тем не менее, отсутствие других монстров показалось Кирану еще более ненормальным.

Когда Киран двинулся в бой, мимо него пронеслось мягкое зеленое скопление приятной энергии и заключило Бастиона в объятия, исцелив большую часть потерянного здоровья.

□Lv.28 Бездумный бомбардир (мини-босс)

Тип гоблин, гуманоид

Здоровье: 300,000/300,000 (100%)

Особые свойства: ? ?Прочный? ?Взрывоопасный? □

"Будьте осторожны, это монстр уровня мини-босса. Даже монстры-чемпионы не могут сравниться с ним по характеристикам", - сказал Киран. Все это время он продолжал сомневаться в сложности этого этажа. Может ли он быть обычным, или базовый уровень может быть еще выше?

Если это последнее, то столкновение с мини-боссом на таком раннем этапе будет наименьшей из проблем.

Кашель! Кашель!

Немеан, кашляя, стряхнул с себя повреждения, полученные ранее, и вернулся к Бастиону. "Это чудовище неестественно. Его атаки каким-то образом излучались по всему моему телу, иначе меня бы не отбросило назад".

"Да, сила его ударов чрезмерна. Все его черты складываются друг с другом, создавая сильный эффект. Что касается того, почему его атаки ощущаются именно так, то это похоже на то, как болит все тело после автомобильной аварии. Вес его атаки распределяется по всему телу. В противном случае эти атаки нанесли бы гораздо больший урон, возможно, больший, чем ты можешь выдержать", - объяснил Киран.

После этого Киран нахмурился, чувствуя, что с его телом что-то не так. "Так вот почему я почувствовал эту угрозу раньше? Неужели у меня не так много времени, как я думал?"

Раннее состояние Zenith Online превзошло ожидания Кирана в плане численности населения. Как только достаточное количество активных игроков окажется за пределами Зоны новичков, мир столкнется с первым масштабным естественным обновлением. В это время подобные сражения станут более сложными.

"Немеан, Бастион, справляйтесь с атаками этого людоеда вместе. Ситик, Сигнус, сосредоточьте большую часть своих лечений на Бастионе, но не забывайте о здоровье Немеана. Сера, убедитесь, что здоровье Бастиона в приоритете", - приказал Киран.

Все кивнули, принимая их указания. В унисон Немеан и Бастион бросились вперед, каждый активировал защитный навык, усиливающий эффект их естественной защиты.

В то же время Киран поднял свой клинок. В его распоряжении было еще несколько навыков, которые он еще не успел раскрыть. Если это место действительно было таким сложным, как он предполагал, то это было не то место, где он мог утаить что-то из своего арсенала.

В конце концов, монстры этого уровня обладали магической защитой. Поэтому магические классы, такие как маги, были не так сильны, как в зоне новичков. f□□□□□□□□v□l.□□□□.

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2991561>