Интерион – столица империи и лучшее творение дизайнеров игры. Город, располагающийся на огромной возвышенности, вершину которой занимал огромный дворец, прикрытый переливающийся магической защитой.

Чем выше и ближе к дворцу, тем изысканнее становилась архитектура зданий. Дома знати, богатые лавки, элитные школы. У самого подножия выстроились узкие улочки, сжимаемые жилыми домами вперемешку с небогатыми магазинчиками.

Весь город делился на крупные районы в каждом из которых, обязательно имелась своя площадь и органы самоуправления. Например, львиную долю вопросов в купеческом районе, решала их же гильдия, а бедным кварталом руководили подставные люди местных воротил, прикрывая темные сделки.

Наша группа направлялась в гильдию авантюристов, которая тем и занималась, что влезала, куда не надо открывая новые земли. Игроки, вступившие в нее, завели довольно интересный бизнес, используя патенты и ресурсы гильдии. За определенную плату они могли доставлять игроков к входу в подземелья. Помимо прочего, здесь так же можно было найти срочные квесты на поход в данж или разведку территорий.

Поскольку наша гостиница, как и гильдия, находились в нижней части города, мы добрались до нее за пять минут. Пройдя около трех узких улочек и небольшой рынок со съестными припасами, где Узурпатор выманил у меня покупку здорового окорока, мы оказались возле нужного нам дома.

Здание гильдии не представляло из себя ничего особенного. Она теснилась между двумя жилыми домами и превосходила их разве что площадью, равной трем обычным домам. Такая же каменная кладка, высота в три этажа, ненадежные деревянные двери (хотя какие двери могут быть надежными в мире, наполненном магией?) и несколько окон располагающиеся в основном на верхних этажах.

Опередив остальных, близнецы первыми толкнули дверь. Они уже не раз бывали в здании гильдии и успели завести кое-какие знакомства. Дверь вела в просторный обеденный зал, со стенами, завешанными различными листовками заказов на выполнение срочных заданий.

- Господин Миксер, господин Молот. – к нам подошел высокий полуэльф и поклонившись протянул руку в сторону длинного стола. – Прошу вас, пройдемте. Будете обедать?

- Спасибо, но мы уже пообедали. Мне необходим составленный нами список подземелий, проводник который будет нам давать вводную лекцию, ну и соответствующий список заданий на каждое подземелье.

- Сколько подземелий на сегодня?

- Приготовь пока первые три.

- Как скажите господин Молот. – поклонившись, слуга удалился в одну из боковых дверей.

- Давай выкладывай, Макс, что ты приготовил нам? – Задал я интересующий всех вопрос.

- Первое подземелье идет с двадцать восьмого уровня, по уровню нашего самого слабого игрока. Не представляет собой ничего сложного, будет отличной разминкой и способом изучить наши возможности. Представляет собой двор заброшенной крепости, которую заполнили гоблины. Начинаем с ворот, зачищаем весь двор, иначе на открытой местности к боссу сбежится вся мелочь. Первый главарь, находится возле ворот в крепость и представляет собой гоблина, на здоровенном подобии носорога. Справимся с ним без проблем. Вся тактика – это уклоняться от его пробежек, избегать момента, когда он начинает бить по земле, и случайно не напороться на рог. Стадий нет кроме призыва мобов оставшихся на локации, но мы их зачистим, так что этой проблемы избежим. В процессе боя, носорог обязательно влетит в крепость и завалит вход, поэтому мы отправимся на стену и попробуем спуститься в крепость через донжон, в котором нас будет ждать шаман с небольшой кучей элитных танков. Он будет еще легче предыдущего, просто вдарим по нему массовыми умениями, и он отъедет максимально быстро.

- Другие подземелья?

- На тридцать первый и тридцать третий. Вся тактика по ним уже выучена и нам не составит труда пройтись по ним максимально быстро.

- Хорошо, тогда уговоримся так: чтобы максимально быстро поднять нашу боеспособность и сделать доступными сложные данжи, сначала поднимаем мелких. Все дружно отключаем получаемый опыт, чтобы наша общая доля переходила только Немезиде, как самой младшей. Только она получает тридцатый, я и Диспатер тоже включаем опыт и делим уже на троих, и так вплоть до того момента, пока не поднимемся до максимального уровня.

- Ну, босс.

- Наташа, ты сама виновата, что качалась, а не искала другие способы усилить своего персонажа, так что придется тебе терпеть до тех пор, пока вся группа не получит сорок первый.

- Плохой босс, беее. – это был тот самый редкий момент, когда Наташа замолчала после моего взгляда.

- Господин Молот? – к нам направлялась красивейшая дроу, с парящими за ее спиной длинными ножами в количестве шести штук.

*Мелисандра, шестьдесят второй уровень.*

- Да, красавица, но для тебя просто Максим. – пока близнец обменивался с ней любезностями, я осматривал нашу проводницу.

В некоторых играх темные эльфы и дроу – это одна и та же раса, но не в Револьве. Темные эльфы - это что-то вроде более мрачных светлых эльфов, с теми же принципами, чего не скажешь о дроу. Матриархат с жесткой кастовой системой и полной изоляцией информации между домами. Популярными занятиями среди них всегда были убийства, пытки, убийства, яды, убийства. В отличие от других рас у них был очень жесткий список доступных классов: убийцы, чернокнижники, ведьмы, танцующие с клинками и храмовник Шаали - их личной богини подземной бездны.

Внешне они разительно отличались даже от тех же темных эльфов. Серая кожа, красные глаза, которые крайне жутко светились в темноте и излишняя любовь к длинным когтям. Конкретно эту особу, украшала сеть татуировок превратившихся в изумительную вязь, завораживающую своей красотой.

Ее лицо очень сильно кого-то напоминало Максиму, но он не мог вспомнить кого. Все-таки черты расы значительно меняли лицо человека, взять хотя бы его - он практически не менял настройки лица, но товарищи его узнавали далеко не сразу.

- Я построю портал прямо к входу. Так же должна вас предупредить, не пытайтесь снять координаты подземелья, гильдия тщательно хранит свои секреты и не хочет конкурентов.

- Слушай, а за какой класс ты играешь? – поздоровайтесь, это Леша и Вопросы. Леша и Вопросы, эту прекрасную дроу зовут Мелисандра.

- Ведьма, с уклоном в псионику и владение кинжалами.

- Не видел еще такого сочетания.

- Это очень сложно. Ветвь псионики является экспериментальной, и активируемых скилов как таковых очень мало, приходится делать мысленные приказы, рассеивать взгляд, чтобы удержать не привязанные магией предметы и так далее. Все это очень сложно и требует умения и нестандартного мышления.

Мне пришло сообщение от Миши, скосив взгляд, я смог прочитать его: “Она довольно интересная, может быть, пригласим ее, чем не стрелок? Да и персонажи с ментальными способностями в игре считаются хорошими сенсорами”.

“Рано” – именно так я и ответил второму близнецу. Толку от шестьдесят второго уровня в группе, которая еще даже пятидесятый не перешагнула.

- Вы готовы?

- Конечно.

- В таком случае, киньте мне группу, и пройдем в комнату для отправки. – дроу повела нас к лестнице ведущей вниз на нижние этажи. – Сами понимаете, что из общего зала лучше не отправляться, незачем лишний раз отвлекать посетителей. Кстати, вот ваши задания. Кто лидер группы?

Девушка подняла руку с зажатыми в ней листовками. Я молча принял листовки, и вчитался в их текст, принимая всплывающие задания.

*Доступно задание: Добыть редкий рог веллоха.  
  
Среди диких гоблинов, занявших крепость Венден, есть наездник обуздавший веллоха. Необходимо добыть рог этого животного любыми способами.  
  
Доступно задание: Незаконные иммигранты.  
  
Племя диких гоблинов, заняло разрушенную крепость Венден, необходимо зачистить весь двор крепости и в доказательство принести амулет их верховного шамана.  
  
Доступно задание: Ухорез.  
  
Ухо – достаточная причина того, что ты являешься опытным охотником за головами. Докажите что вам не страшны дикие гоблины и принесите десяток трофеев.*

Похоже, последнее задание не было напрямую взаимосвязано с крепостью, как и со срочными заданиями. Видимо близнецы сумели найти человека, способного справиться с любыми запросами. Жалко, что в наградах числится лишь опыт и золото.

- Хорошие задания, молодцы. – открыв опции, я разделил первые два квеста со всеми, а листовку третьего передал остальным, это было индивидуальное задание, и я не мог им поделиться с остальными.

- Как только покончите с данжем, уходите свитком, проблем с этим не будет. – дроу подошла к портальной арке и положила руку на мраморный столб. – Портальная арка имеет защиту от считывания, во время перехода, поэтому все путешествия из гильдии совершаются через нее.

После прикосновения девушки к столбу, в арке активировался синий зев портала.

- Прошу!

\*\*\*

Из портала мы вышли к огромному проему в стене, который некогда являлся воротами крепости. То тут, то там под ногами попадались здоровенные булыжники, отвалившиеся от каменной стены. Ров давно высох и, судя по шевелению, был облюбован какой-то живностью. Я даже обрадовался, что мы оказались на стороне с воротами, и нам не надо будет лезть вниз.

- Здесь я вас оставляю. Удачной охоты! – дроу использовала портал, оставив нас одних.

Осмотрев свой небольшой отряд, я начал раздавать указания, начав с построения.

- Мы с Немезидой идем первыми. Я слева, она справа. Диспатер и Гермес идут сразу за нами как основной мили урон (урон, наносимый в ближнем бою) и атакуют только тех, кого мы зацепим с помощью агра. Феликс (именно такой незамысловатый ник носил аватар Кости), хил держишь на нас. Арес, призываешь свою атакующую тварюшку и держишь ее с остальными дд. Бросаешь нам под ноги тотем и работаешь заклинаниями, в случае чего страхуешь Костю и держишься рядом с ним, в ближний бой пока не вступаешь. Своего пета, я в бой пока не буду пускать, еще слишком мал. Эмендемсы, вы вдвоем работаете по другой группе мобов, вас поддерживает Кикимора. Учитывая ваши уровни, проблем возникнуть не должно. Все ясно?

- СЭР, ЕСТЬ СЭР!!!

- СЭР, ЕСТЬ СЭР!!!

Близнецы синхронно подняли правые руки и выполнили воинское приветствие. Узурпатор, крутящийся возле моих ног, опустил уши, стоило ему услышать приказ о невмешательстве.

- Клоуны. Все, приступаем. Мы вшестером работаем по группам, которые стоят впереди, близнецы работают по бокам.

Наша группа подошла к проему переливающемуся серой пеленой. Выскочившее сообщение предупредило меня о данже:

Внимание! Данное подземелье предназначено для группы от 5 до 10 человек уровнем не менее 28.

Отмахнувшись от сообщения, мы вошли во двор разрешенной крепости, и должен сказать, дела здесь обстояли немногим лучше, чем снаружи. Развалившиеся постройки, пожитки, брошенные прямо на дороге и дым, развивающийся в воздухе.

По крепости то тут, то там сновали небольшие группы гоблинов в среднем около пяти особей. Иногда они присматривались к мусору, брошенному посреди двора, и начинали там активно копаться, поругиваясь на своем гортанном языке.

Все они были экипированы довольно скудно. Кожаная куртка, простые штаны, у некоторых были один или два наплечника или даже шлем. Из оружия – копья, мечи и топоры, уровень каждого из них колебался от двадцать шестого до двадцать девятого.

- Кикимора, бафы. У кого что есть, тоже вешаем. Эмендемс, цепляйте первыми, проверим, как вы справитесь вон с той пачкой в пять тел. – Оба брата имели тридцать седьмой уровень, но не стоило забывать, что мобы в данже – элита, так просто их не пробить.

- Легко!

- Легко!

Вокруг Мишки закрутился небольшой ураган, который нарастал с каждой секундой. Чуть погодя в него вкрались темные проблеска, пока ветер не превратился в настоящую темную воронку. Тем временем Макс поднял руки вверх и начал активно сливать свою ману, отчего кисти начали пылать, с каждой секундой все больше походя на раскаленный металл. Когда бар опустел на треть, он резко вонзил руки в землю и прокричал слово-ключ:

- Столп огня!

Вслед за ним, сильф закинул руки за спину и резким рывком выбросил их вперед, выкрикивая слова заклинания:

- Темный вихрь!

Земля под мобами покрылась трещинами, и оттуда выплеснулся столп пламени, поджигая всю группу. Но на этом их мучения не закончились. Вихрь ветра, брошенный Мишкой, буквально ворвался в бушующее пламя и закрутил его на месте, все больше усиливая огонь, идущий из земли. Гоблины даже не пытались выбраться из этой западни трех стихий и, судя по крикам, довольно быстро умирали.

Когда вихрь спал, перед нами лежали только три мешочка с лутом (что-что, а лут никто не отменял, не смотря на бушующую вокруг магию).

Интересно, а почему в этот раз тела исчезли? В прошлый раз тело моего первого мини-босса никуда не делось и довольно долго лежало на мне, даря ароматы Франции. Возможно, тела были слишком сильно обезображены из-за магии?

- Как-то все просто. – Кикимора явно расстроилась от такой быстро расправы.

- Босс, держите. – Макс уже во всю копающийся в мешках бросил мне рогатый шлем, унаследовавший свой дизайн от викингов. – За счет заведения.

*Рогатый шлем.  
  
Этот шлем был выкован грубой рукой гоблинов но, тем не менее, со своим предназначением он справляется довольно успешно. Конечно, до того момента как попал к вам.  
  
Характеристики: Сила +15; Выносливость + 10; Телосложение +10; Броня +35.  
  
Требования: 28 уровень*.

Даже этот простой шлем, по статам превосходит все мои остальные вещи вместе взятые (разумеется, я говорю не о масштабирующихся вещах). Похоже, данжи в этой игре – основное место для прокачки.

- Теперь наша очередь. Близнецы, страхуете.

Для нас я выбрал такую же группу, как и та, что досталась близнецам.

- Идите сюда, слабаки! – мой крик дал баф нашей группе, а врагам достался дебаф и агр. Да я одним предложением могу горы свернуть!

Гоблины зашевелились и переглянулись между собой

- Гыргаг? Рара гры, рахгаркха ра харге! – не знаю, что там сказал их лидер, но коротышки развив приличную скорость, рванули прямо ко мне, игнорируя стоящих рядом игроков.

- Немизида, лови парочку слева от меня, и отведи чуть в сторону. – щит и выстрел из арбалета задержал самого резвого коротышку.

*Вы нанесли критический выстрел, 264 урона!*

Тем временем наша паладинша, включила свои атакующие ауры и появилась во вспышке света прямо пред выделенными ей гоблинами. Не ожидавшие подобного, мобы буквально влетели в ее защиту, свитую из света и огня, и истошно заорали. Первый же из них получил молотом света в глаза, а второй успел вовремя отпрыгнуть и начать кружить вокруг нее.

Пока Немезида отвлекала своих гоблинов, рядом со мной из земли вырос каменный тотем, распространяющий лечебное тепло. Вслед за ним из воздуха соткалась полупрозрачная фигура существа, больше всего напоминающая напоминающего подобие волка и саблезубого тигра.

- *Порыв ветра!*

Гоблины уже подбежали ко мне и даже попытались достать своим несуразным оружием, но в ту же секунду их буквально сбил резкий порыв ветра, а за спиной одного из гоблинов появилось… нечто.

Белоснежный оборотень с наполненными яростью красными глазами, появился из ниоткуда. В своих огромным лапах (при росте-то выше меня!) он держал гигантские кинжалы, больше напоминающие мачете. Наверное, он был бы прекрасен, если бы не был таким пугающим.

Оборотень занес над собой оба кинжала и резко вонзил в основание шеи гоблина, выбив нечеловеческий крит в половину имеющихся хитов. Я тоже не терял времени и успел нанести три удара, прежде чем зеленокожий оклемался и попробовал провести широкий удар, подняв над головой двуручный топор. Контрудар сработал на отлично и мой меч вонзился прямо в сердце гоблина (ну или что там у них на этом месте?) выбив очередной крит.

*Вы нанесли критический удар, 384 урона!*

Третьим гоблином занялся Гермес, обрушив на врага град умений, ударов и заклинаний.

- *Коса, прыжок, громовая стопа, кокон ветра, копье, град ударов, стопа дракона!*– Воздушный серп режет броню гоблина, и заставляет переключить внимание с меня на новое действующее лицо. Сильф подпрыгнул высоко в воздух и упал рядом с коротышкой, вызвав небольшой толчок ударом, своей ноги. В следующую секунду, с момента активации заклинания, его начал оплетать кокон ветра, а он уже атаковал зеленокожего, пробив тому бок с помощью руки, сжатой на манер копья. Моб отшатнулся и схватился руками за рану, бросив свое оружие, но разошедшийся бог ловкости не остановился и решил добить врага. Целый град ударов, поддерживаемый воздушной стихией, обрушился на раненого противника, даже не давая опомнится. Вот он уже загибается без сил, но монах все еще не останавливался. Он занес над собой ведущую ногу, подняв на все сто восемьдесят градусов, и ударил. Не знаю, как точно в реальности выглядит падающая гильотина, но этот удар определенно напоминает ее. Неотвратимый и… смертельно опасный.

Немезида и Арес уже заканчивали с последним гоблином. Его тварюшка какое-то время отвлекала одного из гоблинов, пока игроки сосредоточили свой огонь на его напарнике. Паладин работала мечом и щитом, стараясь держаться как можно ближе к оппоненту, чтобы радиус ее пологов мог ранить противника. Арес тем временем работал мгновенными заклинаниями портящими жизнь противнику – короткой молнией и каменными стопами.

Закончив со своим первым противником, они уже добивали второго, когда мы покончили со своими противниками.

В этот раз тела никуда не исчезли и преспокойно лежали в чисто номинальных лужах крови.

Все-таки максимального реализма в игре не было, будь это так, тут были бы и отрубленные конечности, и выпавшие органы. А так – несколько тел, раны на них и лужа крови под трупом.

Подойдя к первому трупу, я взял его за ухо и резко ударил мечом.

*Продвижение задания: Ухорез.  
  
Добыто трофеев: 1/10.*

- Фу, босс, знали бы вы, как это смотрится со стороны. – Кикимора резко скуксилась от моих действий.

- Ничего, твоя очередь тоже настанет, если хочешь выполнить квест. Забери у меня второе. Похоже, с одного трупа засчитывается только одно ухо.

Я бросил свой второй трофей Кикиморе, вызвав у нее негодующий возглас. Хотя бы поймала, убрав в сумку, и то ладно.

- Какой-то нубский данж. Мне даже лечить вас не пришлось. – Феликс, простоявший весь бой в стороне, демонстративно сложил руки на груди.

- Ну-ну, мистер Похмелье. Мы специально его выбрали, чтобы узнать способности друг друга, а не испытать себя.

- Тогда давайте закончим как можно быстрее, мне скучно. – аасимар зверски искривил рот, явно в попытке показать, насколько сильно ему не нравится сложившаяся ситуация.

- Тогда, быстрая зачистка, да, Тир?

- Да, давайте быстрей доберемся до босса. Посмотрим, чего они здесь стоят. – я задумчиво потер выросшую бородку. – Немезида, как опыт, идет?

- С двух пачек подняла пол уровня, уже двадцать девятый. Ваша часть сильно сказывается на росте.

- Это хорошо. Тогда, поторопимся.

Как и ожидалось, двор мы зачистили за каких-то полчаса, повысил уровень Немезиды до тридцатого и выключив блокировку нам с Диспатером.

- Перерыв на чай! – Макс поднял вверх руку. – Где-то здесь находится агро-зона босса, так что аккуратнее. Обновляем бафы.

Мы оказались перед входом в крепость, где была устроена огромная площадка, освобожденная от хлама, так щедро разбросанного по остальным частям крепости. Как только мы немного приблизились к воротам, то попали в агро-зону босса и с одной из стен показался довольно крепкий гоблин, одетый в кольчужную броню.

- Ну, надо же, а я-то гадаю, почему такая тишина! Оказывается, у нас не прошеные гости, которые сумели покончить с этими недоумками. Но ничего, сейчас вами займется сам Прот Крушитель! Ахахахаха!!!

Какой-то мерзкий у него смех, не нравится он мне.

Скривившись, я поднял руку с арбалетом и, приблизив изображение мелкого засранца, выстрелил. Взвыв, коротышка схватился за раненную руку.

- Красава, босс. – Гермес поднял вверх большой палец. – Слишком долго мы бы не смогли вытерпеть его смех.

- Урод! Как ты посмел выстрель в меня!? Карагах!!! – гоблин засунул себе в рот два пальца и издал резкий свист.

Стена из одного уцелевших зданий буквально взорвалась изнутри, выпуская огромного зверя, представляющего из себя гибрида носорога и трицерапора.

Тварь сходу взяла разгон и влетела в крепость, заваливая центральные ворота.

- Молодец, малыш. А теперь иди ко мне, покажем им кто здесь главный! - гоблин спрыгнул прямо на спину своему зверю и занял приготовленное седло.

Стоило ему только занять седло как его ник с Прота сменился на:

*Прот Крушитель. Босс. 30 уровень.*

– Уничтожь их!

Зверь издал устрашающий рык, парализовавший на несколько секунд, после чего начал копать ногами землю. Кажется, он собирался взять разгон, и ваншотнуть кого-нибудь из нас.

Только я не собирался стоять и ждать когда эта туша влетит в нас. Стоило дебафу подействовать на меня и я активировал сосредоточенность, снимая ментальный эффект первого уровня.

- Рывок! – как только оцепенение спало, мгновенно активировал рывок и оказался прямо перед головой зверя.

- Что!? Как ты…

Не став слушать словоизлияния гоблина, попросту запрыгнул на голову зверя и, цепляясь за костяные наросты, я рвался прямо к гоблину, который бледнел на глазах.

- Остановись! Мы всегда можем договориться!

- Бросок, рывок! – бросив щит и выбив из гоблина дух, я натренированным движением поймал щит, стоило только выйти из рывка. Коротышка, удачно закрепившийся в седле, был настолько беспечен, что даже не взял с собой оружия. А зря, у меня нет принципов вроде того, что безоружных - не бьют.

Гоблин умер за пять ударов, даже ни разу не увернувшись. Он, конечно, пытался высвободиться из седла, но уж больно хорошие там были крепления, чтобы наездник не выпал из седла во время тарана.

Стоило только гоблину испустить дух, как что-то поменялось.

- Зря он это сделал. – Макс резко побледнел и попятился назад.

- Согласен. – Михаил сильнее сжал свой посох. – А я тебе говорил, предупредить всех, но нет – что может случиться! Вот и случилось. Ненавижу тебя и твою беспечность…