

Любой игрок многопользовательских ролевых игр знает, что элитные монстры подземелий бьют ощутимо больно. Если на персонаже игрока свои атаки сосредоточат три или четыре таких монстра, то, не будучи танком, он умрет за пару секунд. А что, если пол сотни таких монстров с дистанционной атакой сконцентрирует свой огонь на одном проходе? Это будет даже не мясорубка, а мясо-распылитель.

Действительно, ни тел, ни кусков мяса не оставалось. Все обращалось в пепел. Так свой конец встретили сотни вампиров и скелетов.

Почти сотня големов-стрелков полукругом расположились вокруг входа на первый этаж Темного Храма Захадар. Их регулярно сменяли другие, давая время для перезарядки. Учитывая, что у большинства големов были автоматические винтовки или пулеметы, это больше походило на сражение роботов мира постапокалипсиса, чем на мир фэнтези.

Тем не менее, даже такой мощи не ватало, чтобы полностью остановить натиск. Некоторые вампиры обращались облаком, невосприимчивым к физическим атакам, и проникали вглубь. Тогда, в дело вступали личи, сатиры, демоны-гвардейцы, изыавши, все, кто владел атакующими заклинаниями.

[Огненное копье] и [огненный шар] заполнили собой пространство между входом в храм и полукругом защитников несчадно сжигая ее до тла. Те из вампиров, кто смог преодолеть испытание огнем, ощущали на себе всю мощь огненных клинков проклятых оружий, умертвий, демонов-гвардейцев и когтей териантропов.

Может показаться, что такими темпами защитники Захадара смогут отбить атаку не понеся потерь. Однако, реальность была другой. Дело в том, что атакующие имели двух или даже трех кратный численный перевес. Мана заклинателей-защитников не бесконечна и кончится она гораздо быстрее, чем силы нападавших. Таким образом, когда мане придет конец, все больше вампиров будет достигать оборонительных позиций и сражение полностью перейдет на ближний бой, где стрелки будут бесполезны. В таком случае, численное преимущество начнет играть более сильную роль и защитников Захадара задавят.

Наконец мана защитников-заклинателей подошла к концу и огненное препятствие пропало. Облака-вампиры заняли место огня, а, достигая противника, превращались и вступали в рукопашную.

В бой вступила и группа Мародер. Они, работая слаженнее, чем кто-либо другой легко уничтожали противников один за другим. Строго говоря, группа Мародер в полном составе была более грозной, чем любой босс Темного Храма Захадар.

Семь элитных НИП максимального уровня, заточенных на командную работу и имеющих различные роли - это не то, что сможет победить всякая группа из десяти игроков. Эти НИП не будут играть по вашим правилам. Их ликвидатор и снайпер постараются убить лекаря группы, а затем тонких заклинателей. Учитывая, что урон этих НИП, за счет экипировки эпического качества и полуторного коэффициента умножения характеристик от ранга "элита", не хуже, чем у игроков, то застигнутые врасплох лекарь и заклинатель будут убиты практически мгновенно.

Игроки могут пытаться убить атакующих персонажей группы Мародер, но их будет исцелять химера Церин, который способен колдовать по два заклинания одновременно. Учитывая, что у элитных НИП очков здоровья больше, чем у игроков, то скорее их исцелит Церин, чем убьют игроки.

Люди могут попытаться атаковать целителя Церина, но у группы Мародер есть танк, живой доспех Бекцес, владеющий принудительной фокусировкой противника на себе. В добавок, всю группу игроков будет ослаблять всевозможными проклятиями сатир Етупос.

В общем, группу Мародер можно рассматривать не как НИП, а как семь игроков с завышенными характеристиками. Естественно, что такая сильная группа монстров не могла существовать в таком подземелье, как Темный Храм Захадар. Сложность группы Мародер просто превышает сложность подземелья. Тем не менее она там была. МП просто обошел условия.

Подземелье должно быть проходимым, а все боссы убиваемыми, вне зависимости от их экипировки. Таково было правило и оно было соблюдено. Все просто, для покорения Темного Храма Захадар, группу Мародер уничтожать не нужно. Это делало подземелье проходимым. Сама группа Мародер нападала на игроков, но всегда убивала только одного, после чего забирала у жертвы предмет и отступала. Более большие жертвы среди игроков могли привести к жалобам администрации. Поэтому МП и дал такое название группе.

Группа Мародер была козырем нападения, а не защиты. Зитом Захадара был тот чьи звуки пушечных залпов словно гром сотрясали воздух. Имея максимально допустимый показатель физической защиты и мощнейшую дистанционную атаку, над полем сражения возвышался голем Интир. Лишь один его удачный залп из пушки не убивал, но оставлял в критическом состоянии сразу по 2-4 вампира.

Видимо, решив, что пришло время, пошли личи, скелеты-маги и мясные големы. Противник ожидал, что таким монстрам будет тяжело уцелеть, потому приберег их до тех пор, пока вампиры не заткнут стрелков.

Со стороны штурмующих посыпались атакующие заклинания и ситуация для защитников Захадара ухудшилась. Тех, кто мог исцелять, были единицы и их явно не хватало. В бой вступили даже наги и демоны из Демонической пещеры. Как ни странно, но наги-маги с их заклинаниями [регенерация] и [исцеление ран] оказались даже полезными. Единственное, что их хватало только на 2-4 заклинания, а после кончалась мана.

Этот недостаток наг-магов Марбас Зель компенсировал тем, что приказал выдать им по два зелья восстановления маны, созданных из местных материалов. Для коренных обитателей Захадара такие зелья были слабоваты, но для наг в самый раз.

Личей и селетов-магов было немного. Големы-жуки забрались по колоннам на потолок и, уничтожив их оттуда. Но, это не стало для них безнаказанным. Гигантские летучие мыши атаковали големов-жуков, которые стали работать словно зенитные орудия.

Сверху на головы сражающихся посыпались потрепанные туши гигантских летучих мышей вперемешку с частями големов. Сражение велось во всех плоскостях.

Наконец появился командир нападавших. Ее было легко узнать по кровавой ауре, окружавшей ее. Скорее, это была даже не аура, а мельчайшие частицы крови. Это была блондинка с потрепанным видом. Все вампиры обходили ее стороной, не приближаясь ближе, чем на полтора метра.

Интир дал залп из пушки как только увидел Латыэль, но та растворилась в воздухе и тут же оказалась рядом с одним из вервольфов. Бедный териантроп повторил судьбу Ваера, а вампирша восстановила свое здоровье.

Латыэль как раз вовремя закончила для того, чтобы отшвырнуть тело и отскочить ис под

сокрушительного удара молота голема. От этого удара сотрясся пол, выводя всех из равновесия, и на нем образовались трещины.

Несколько вампиров накинулось на Интира, но все их атаки были все равно, что удары пятилетних детей по взрослому. Броня была слишком крепка. Этот факт заставил Латыэль не только удивиться, но и напрячься.

Дело было в том, что в атаке участвовали вампиры двух типов. Первый - более слабые, те, которых обратили вампиры Латыэль. Вторые - вампиры подземелья Латыэль с здоровьем, превышающем таковое у первых в три раза, силой, превышающей в полтора раза, большим количеством способностей и лучшей экипировкой. Но, броню Интира не могли пробить как первые, так и вторые.

Сама Латыэль обладала силой превышающую у своих вампиров почти в два раза. Тем не менее, тот факт, что один из сильнейших монстров ее армии наносят нулевой урон, внушал, как минимум, опасение. Хорошо, что он медлительный.

МП думал сделать Интира более быстрым. Но, будь его скорость хотябы как у Астарота и Ишнет, то у игроков не было ни шанса на победу. Даже предметы тактического класса вряд ли смогли помочь. Такой расклад был просто напросто запрещен. Таким образом Интир остался медлительным, поддерживая образ большого тяжелого голема.

Латыэль не стала долго раздумывать и нанесла ответный удар выросшими когтями. Мастер в обращении со щитами успел подставить один из двух своих щитов легендарного качества.

Когти выбили искры, но не более. На щите не осталось ни царапины. Такой результат огорчил Латыэль и она попыталась атаковать треугольную голову.

Вампирша обратилась облаком, в мгновение ока подлетела к голове голема, снова воплатилась и нанесла удар. Снова посыпались искры. На этот раз защита была пробита, но не так сильно, как этого хотелось Латыэль. Это оказалось не значительное пробитие, а всего-лишь царапины. Чтобы уничтожить этого голема, ей придется танцевать с ним целый час или два, может быть даже три. Тем не менее, она посчитала это неплохим раскладом. Скоро Нарсая разберется с незваными гостями и сможет помочь ей с големом. В конце-концов, Латыэль является нежитью и имеет бесконечную выносливость. Даже, если для победы ей придется нанести пять или десять тысяч ударов, все в порядке, пока голем не может по ней попасть.

Началась игра в одни ворота. Латыэль больше не тратила свои силы на превращение в туман, она просто кружила вокруг жертвы, заставляя развиваться нижнюю часть своего красного платья, и наносила удары.

Интир попытался несколько раз атаковать молотом, но не мог попасть по столь скоростной цели. После этого, он решил изменить тактики и стал отходить внутрь полукруга обороняющихся подальше от сражающихся существ Захадара.

Когда Латыэль поняла, что они сместились ближе к входу, а вокруг находились только вампиры, то было уже слишком поздно. От голема во все стороны с треском, кольцом разошлась электрическая волна. Вампирша получила урон. Это говорило о том, что она не может танцевать с этим големом сколько ей угодно времени.

Чтобы восстановить здоровье, Латыэль метнулась к ближайшей жертве, которой оказалась нага-воин, осушила ее и вернулась к Интиру.

Можно было подумать, что регулярно питаюсь кровью, вампирша могла растянуть эту битву, но это было не так. Дело в том, что пока она разбиралась с големом, ее армия сражалась с силами Захадара. Битва двух армии кончится гораздо раньше, чем ее битва с Интиром. Если победят силы Захадара, то ее просто задавят числом. Если же победят ее войска, то она останется без возможности подпитаться кровью. То, что у нее окажется численное преимущество, не будет играть абсолютно никакой роли, ведь, кроме нее самой, никто не может ненести этому голему урон. Таким образом, оба результата были для Латыэль проигрышными и она приняла решение - отступить, сохранив максимум сил.

Латыэль молниеносно выскочила наружу и обнаружила весьма неприятную для себя картину. Гигантские пауки, некогда подчиняющиеся Нарсае, атаковали с тыла.

- Да что тут происходит!? - Выкрикнула, не выдержав, Латыэль и сразу после этого ее взгляд устремился в небо, повинувшись непонятному предчувствию.

В небе были семнадцать еле заметных точек, которые с каждой секундой становились больше. Вскоре уже можно было различить, что эти точки на самом деле гуманоидные существа с перепончатыми крыльями и крыльями из перьев.

- Что!? Неужели это местный владыка!? Как он вообще узнал о нападении!? Как он так быстро добрался!? Да как так то!? - Негодовала вампирша.

Для полного сходства с копризной девочкой, Латыэль стало надуть щеки и потопать по земле ножками.

Но, несмотря на все негодование вампирши, три босса, десятков черных валькирий и четыре кровавых демоницы стремительно приближались. Эта битва проиграна, нужно было уходить. Латыэль телепортировалась.

- На Захадар напали. Связь и телепортация туда не работает. Возвращаемя! - Объявил Марбас Зель.

- Что!? - Вунисон воскликнули, не скрывая гнева, Ишнет и Астарот.

- Сообщение прислал один из призраков, которого послали за зону блокировки. Левиафан отправиться без нас. Мы прибудем гораздо быстрее. С нами пойдут десять темных валькирий и четыре кровавые демоницы. Ты! Собери нужное число! - Отдал приказ Зель одной из темных черных валькирий.

- Как прикажете, господин Марбас Зель. - Ответила крылатая вестница смерти и поспешно удалилась.

- Нас пойдет семнадцать. Я открою портал в Кентон, а оттуда полетим на своих крыльях.

- Господин Зель, но так вы растратите всю вашу ману. - Возразила Ишнет.

- Я восстановлю ее зельями. Они у меня есть с собой. - Отбил возражение Зель.

В подземельях Эксис могло быть много предметов, которые не могли использовать местные обитатели. Предметы тактических, стратегических и мировых классов были запрещены к использованию всем, кроме игрокоз, за исключением особых случаев, которые представляли

из себя "события". Зелья было разрешено использовать гуманоидным НИП подземелий, но не боссам. Если бы боссы еще и пили усиливающие или восстанавливающие зелья, это был бы перебор. Так, Марбас Зель, как МП, имел в своем инвентаре множество различных зелий, которые теперь мог свободно использовать.

Владыка Захадара и остальные приближались к храму на своей максимальной скорости. Они уже могли различить вход в подземелье и сражение, развернувшиеся возле него, как Марбас Зелья достигло [сообщение].

- [Господин Марбас Зель, это Велизет. На Темный Храм Захадар напали. Сейчас...] - Все это время мертвые - глава группы Астаргес регулярно пыталась связаться со своей владыкой.

- [Знаю. Я уже здесь! Доложи обстановку.]

- [Успешно сдерживаем превосходящие силы противника. Есть множественные потери. Интир вступил в бой. Ваер встречал противника и не вернулся. Состояние Бэнберри Смиз неизвестно.]

- [Найди мне Церина! Приказываю! Приоритет - безопасность жизни Церина!]

- [Будет исполнено, господин Марбас Зель!]

Еще на подлете Ишнет атаковала мощнейшими заклинаниями светлой магии, которые наносили двухкратный урон нежити. У вампиров против нее не было ни шанса.

Кровавые демонницы и черные валькирии вступили в воздушный бос с пятью оставшимися гигантскими летучими мышами.

Тяжелые копыта Марбас Зелья и Астарота вмяли под собой землю, сообщая о приземлении внушительных фигур. Сразу же после этого, были призваны демоны.

- С вашего позволения я вступлю в бой? - Астарот посмотрел на своего господина.

- А? - Удивился Зель, а затем рявкнул, выдавливая особо большое количество синего пара из щелей шлема. - Можно было и не спрашивать! Уничтожить их всех!

Благодаря тому, что противнику перестало поступать подкрепление, вскоре силы Захадара разобрались с ним и вышли наружу. Оставшиеся вампиры оказались зажаты между пауками с тройкой боссов и основными силами Захадара. Любые попытки улететь в форме стаи летучих мышей или тумана пресекались лично Ишнет и черными валькириями.

Наконец, когда вампиров осталось всего десяток, Марбас Зель использовал [Доминирование над нежитью]. Отныне, вампиры попавшие под влияние этого заклинания, считали его своим хозяином. На этом битва была закончена.

Велизет вместе с Церингом подошли к Марбас Зелю.

- Ваш приказ исполнен, господин Марбас Зель. - Преклонилась Велизет.

- Нужен кто-нибудь из вервольфов!

- Сейчас найдем.

В это время пара пауков-охотников принесли, запутанную в паутине, Бенберри Смиз в форме арахны. Казалось чудом, что она все еще дышала. Правая рука болталась наполовину оторванной, множественные пробоины в доспехах и паучьей части, треснутый шлем и массовые кровотечения.

- Бэнберри? - Решил уточнить Зель, глядя на изуродованную практически до неузнаваемости арахну.

- Кхе... я... кхе... побе... кхе... дила... кхе... я ведь... кхе... кхе... кхе... королева... кхе... - Отхаркивая собственную кровь, через силу выдавила Бенберри Смиз.

- Да, ты настоящая королева. - Успокоил ее Зель, подтверждая, что именно она является королевой арахнидов. - Они сполна поплатятся за то, что с тобой сделали! Ишнет, чего ты ждешь!? Колдуй исцеление!

- Ты жалкое зрелище. - Сказала Ишнет, смотря сверху вниз на улыбающуюся Бэнберри Смиз, а затем сотворила на нее два заклинания исцеления.

- Господин Марбас Зель, я привела одного из вервольфов. - Доложила Велизет, обратив на себя внимание.

- Приведи нас к Ваеру! Начни поиск с того места, где последний раз его видел.

- Слушаюсь, господин! - Вервольф нелепо преклонился и повел по следу.

- Церин, идешь с нами!

- Сочту за честь, господин Марбас Зель.

Через некоторое время, вервольф привел к бездыханному осушенному телу.

- Нет, я точно не успокоюсь, пока не покараю напавших на Захадар. - В пол голоса произнес Зель. - Церин.

- Да, владыка?

- Пробуй воскресить.

- Прошу меня, но у меня не достаточно маны. Я потратил ее на исцеление в бою. - Голова единорога виновато опустилась вниз.

- Пей и пробуй. - С этими словами, Зель протянул химере-целителю бутылек с зельем.

Церин выпил зелье восстановления маны. Затем его лошадиная морда приподнялась и рог засветился. В тело вервольфа ударил столб света и через несколько секунд потух.

- Получилось! - Воскликнул Зель. - Колдуй исцеление!

Церин выполнил приказ и уже, спустя каких-то пару секунд, Ваер встал на лапы.

- А теперь, я хочу, чтобы мне предоставили подробный отчет о потерях! Всех потерях! Во всех сражениях! - Грозным раскатистым тоном отдал приказ Марбас Зель.

<http://tl.rulate.ru/book/15306/437654>