Дата: Месяц холодных дождей; Время: Утро; Место: Парящий архипелаг, Толлс.

Взрыв чистой энергии отшвырнул Исора от его ловушки, попутно уничтожив и все подготовленные им заклинания, после чего, стоявший с другой стороны и состоявший из, казалось бы, одного огня гигант тут же атаковал его огромным, объятым бардовым пламенем мечом. Магический щит жалобно звякнул, треснув, но всё же выстоял. Впрочем, на него тут же обрушился ещё один удар – второй гигант, похожий на огромного каменного голема, со всех сил долбанул по нему из громадного лука, который был, наверное, размером со средний дом.

Исор прыгнул на землю, благодаря чему стрела отскочила, попав в самую прочную часть магического щита, лишь слегка его задев, но даже этого хватило чтобы снять последние остатки его прочности, оставив Исора без защиты. Тем временем дургие Боги не теряли времени впустую - под его ногами развернулась магическая печать, которую создал единственный гигант, напоминавший очертаниями девушку, вернее, водяного элементаля с фигурой девушки. Она то и колдовала, выставив обе руки в направлении Исора, который вскоре начал замечать, как кровь в его теле начинает словно бурлить – крайне неприятное ощущение.

В бой вступил последний гигант, чей облик напомнил Исору творческие зарисовки Титанов из скандинавских мифов, только с огромным копьём, состоящим из молний в руках. Вернее, где-то под слоем эллектричества, скрывавшего саму его форму, это определённо было обычным копьём из какого-то металла, но основная атакующая функция всё-таки была оставлена явно за магией. После трёх выпадов в сторону врага, с него сорвались три молнии, которые тут же ударились в новый щит, который Исор еле успел создать за те секунды, пока те летели в его сторону.

Внезапно, все четверо гигантов воздели руки к небу, после чего направили туда каждый часть своей энергии, которая, долетев до одной точки, слились во что-то невиданное. Боги не говорили, не обвиняли Исора, вообще не произносили ни звука – им явно хватало телепатии, да всё и так было понятно, ведь незачем говорить с уже почти мертвецом. Они исполнили свою сильнейшую атаку, «мощь пантеона», однако собрались бить в пол силы, так как ударить по Исору со всей дури было бы тем же, что и устроить детонацию хранимого им алмаза, что с лёгкостью разрушило бы всю планету.

Мощный луч света ударил по Исору, и тому ничего не оставалось, кроме как активировать второй навык, превративший магический щит, в щит, переводящий урон в ману. Конечно, маны у него было достаточно много, но вот только и урон у совместной атаки, хоть и ослабленной, четырёх божеств, был сопоставим.

По сути, это как четыре хайл-левельных рейд босса, если приводить аналогию из игры, каждый из которых рассчитан на битву с минимум двадцатью игроками. А для битвы против четырёх сразу, нужно умножать минимально необходимое для каждого из них количество игроков как минимум на два, итого неутешительные сто шестьдесят человек высоких уровней с хорошей координацией, необходимые хотя бы для попытки победы в этой битве. Исор хоть и имел достаточно большой уровень в игре, но похвастать силой, сравнимой хотя бы с двадцатью слаженно работающими игроками, скажем, шестисотого или семисотого уровня точно бы не смог.

Энергия от удара Богов рассеялась, и Исор тут же чуть было не повалился на колени от резкого расхода маны. Всем было очевидно, что второго такого удара он не выдержит, в то же время Феникс теснил Герда, а его союзник непонятно куда пропал, что несколько насторожило Исора, но дальше осматривать поле боя ему попросту не дали, так как переждавшие откат от навыка Божества тут же атаковали снова.

К сожалению, телепортация перестала работать, видимо, заблокированная какой-то магией Богини Воды, так что Исор нацелился именно на неё. Не дожидаясь, пока атаки врага настигнут его, он на всей дступной скорости рванул в её сторону, стараясь обогнуть загородившего её Бога Воздуха, нацелившего на своего противника копьё, и вовсю мечущего из него молниями.

Раздался рёв – это Герд принял свой истинный облик, решив, видимо, прийти на помощь своему товарищу, прибив как можно быстрее противника, но, судя по всему, даже такая трансформация ему не особо помогла, особенно против Феникса, бывшего в своём мире охотником на монстров.

Исор, не уворачиваясь от атак, а просто впитывая их в свой щит, с невероятной скоростью приближался к противнику, однако через мгновение, как раз тогда, когда он должен был войти в радиус атаки, богиня воды просто… растворилась. Превратилась в туман, который с невероятной скоростью рассеялся по залу и даже в магическом диапозоне зрения выглядел как единое живое существо, однако атаковать бестелесных духов, не зная где находится их «ядро» – самое неперспективное занятие из возможных, так что Исору ничего не оставалось, кроме как преключиться на ближайшего к нему противника – копейщика, Бога молний.

С такими сильными противниками ему ещё встречаться не доводилось, так что, сосредоточившись, он тут же атаковал – шаг первый, сближение. Хоть он и является магом, но многие заклинания контроля, которые невозможно прервать, работают только по площади, центром которой является заклинатель, как бы исходя от него, из-за чего сближение является одним из самых первейших навыков, которые осваивают маги в пвп.

Конечно, Боги – явно противники уровня рейд босса, а значит контроли на них действовать не должны… Но везде есть свои «но». И конкретно тут им полужит сама суть каждого божества – они повелевают определённой стихией, что даёт им много преимуществ, но вместе с этим даёт и сильную уязвимость к «противоположной» стихие, чем Исор и воспользовался.

Очутившись около «титана», использовав практически одноразовую способность, позволявшую ему перемещаться через тени врага, он моментально применил навык окаменения, к которому по идее должен быть уязвима стихия ветра. Гигант быстро покрылся коркой грязи, затвердевавшей на глазах и не дававшей ему быстро двигаться, так что вскоре стал похож больше на какого-то болотного монстра, два других бога хотели было высвободить своего сородича, но следующая атака поразила застывшую фигуру гораздо раньше – с небес обрушился раскалённый метеорит, в секунду снёсший ударной волной все строения, находящиеся на летающем острове, впрочем, никого из богов и их приспешников не скинуло ,судя по всему богиня воды подстраховала своих, однако не «титану» - того впечатало в оказавшуюся невероятно прочной платформу, на которой была возведена библиотека, и под действием огромной температуры и давления от падения метеорита, превратило в

окаменевшую статую из красиво поблёскивающего камня.

Это было одной из простейших комбинаций из игры, однако местным об этом было неизвестно, так что она сработала на отлично. Тут главная роль отводилась двум атакам земляной стихии, которые при совмещении дают гравитационное воздействие, и одной огненной, а так как метеорит считается комбинированной магией земли, огня и воздуха, то эффект проходит в ста из ста случаев.

В следующее мгновение Огненный Бог и Земляной атаковали вместе, однако их атака лишь укрепила застывший камень, без Богини воды им теперь его не разбить. Та, видимо, тоже это понимала, так как полупрозрачный силуэт проявился за их спинами, после чего на раскалённый огненной атакой камень упали ледяные глыбы, которые почти моментально обратились в пар, но и этого хватило, так как Земляной Бог тут же атаковал ослабленную «элементальную темницу», долбя по ней стрелами одной за другой.

Исор видел все их действия, но это был оуже неважно – пока они освобождали своего союзника, у него появилось время для… Да, при битве в пол силы ему никогда не победить всех четверых, используя стихийные уязвимости их можно ослабить, но если они начнуть биться в полную силу, их совместная атака вполне может убить его на месте, поэтому ему пришлось прибегнуть к козырю, которого он старался избегать, после того случая в лесу. Но сейчас ему не оставили выбора.

Сочетание магии Тьмы и Света – это самая страшная сила, так как магия Тьмы идеально уничтожает живых, в то время как магия Света позволяет побеждать нематериальных врагов, а при слиянии даже обычные атаки способны нанести ущерб как духовному, так и ментальному телу противника. Конечно, в игре это было выражено просто как бонус к урону, но здесь, в ином мире подобные атаки, судя по летописям, когда-то давно в прошлом, во времена Богов, были особенно эффективны против них, однако…

- ААА – невольно вырвался крик у Исора, который пытался обуздать две различные по своей природе стихии в своём теле. По идее они должны легко сосуществовать, так как его тело было скопированно Тёмным из игры, как и все доступные способности, но подобная магия неподвластна Тьме, из-за чего, к какому выводу пришел Исор, тот, создавая его, даже не мог представить каким образом это слияние двух разных магий происходит, из-за чего обе силы сейчас и невозможно использовать. Впрочем, они обе находятся в его теле, и раз кто-то в прошлом мог ими пользоваться, то и у него есть шанс, но в следующий миг, Тёмная энергия взяла верх над Сетлой – неясно из-за чего, но почти наверняка то, что всё это тело был осоздано Тёмным, как-то повлияло на мощь Тёмной энергии.

В небе появились огненные… Нет, какие-то чёрные точки, целя их россыпь, которые стремительно приближались к летающим островам, угасающим сознанием Исор успел лишь подиваться мощи, вложенной в эти заклинания – это была точно не его мана. Скорее всего, после такой метаморфозы его как-то связывает с Тёмным, которые и дарует его телу всю эту силу. Впрочем, это была лишь теория, а вот атака была самой что нин а есть смертоносной…

http://tl.rulate.ru/book/10758/1480479