

— Ушел, слабак!

Тело Хоткота плюхнулось на траву, из нескольких ран на груди толчками выплескивалась кровь. Вороненок и Искатель добили его быстрыми ударами, вписываясь в килл.

Свой раздраженно опустил ритуальный атаме-мечемолот. Божественное присутствие проекции бога Тьмы, погружавшее в эйфорию, быстро таяло. Тем не менее, приятный суточный бафф на плюс к урону получила вся конста, и это в чистом поле, без храма, без походного алтаря.

— Я нашел. Взял след! — подошел Искатель. — Они разделились с эрром, он удаляется на юг. В пределах десяти лиг.

— Понятно, они прикрывали его. Поэтому и хотели убить "птичек", не нас.

— Можем перехватить "длинным прыжком" через респ. Заодно и этих еще раз отправим в киллрейтинг.

— С ума сошел? — Свой взглянул на разведчика. — Здесь на всех респях дежурят местные отморозки.

— Будем бояться каких-то бичей из пограничья? — наморщила нос Тасмит. — Ни замков, ни имени, один только гонор!

— Разнести-то их разнесем, — уверенно сказал Свой, — вот только привлечем много ненужного внимания. И через пару часов после замеса здесь будет половина Дикого Поля!

— Идем по следу эрра, — вынес он вердикт после минутного раздумья. — Искатель!

Следопыт вновь вызвал "пешек", волки закружились, уверенно взяли след. Искатель возглавил консту — только он, используя "Охотничье Чутье", видел тонкую красноватую полосу, уходящую в степные дали.

* * *

Что происходит в Сфере, когда игрок логоофается? Это зависит от состояния игрока и его местоположения в мире. Если игрок находится в номере гостиницы, постоянного двора, палатке походного лагеря или ином месте, специально предназначенном для отдыха — он исчезает мгновенно. Включается навык "Отдых" и по прошествии нескольких часов, когда игрок возвращается, он получает приятный бафф "отдохнувшего" — повышенную регенерацию энергии, маны и жизни. Чем дольше длится отдых, тем мощнее и длительнее бафф.

Если игрок выходит в месте, не предназначенном для "Отдыха", он тоже исчезает, но не мгновенно, а по истечении минуты. И никакого баффа после нового входа в игру не получает, поэтому игроки всегда стараются выйти из игры в местах, которые подходят для отдыха.

Но! Если игрок находится в состоянии "агро" с НПС или другим игроком, включается специальный таймер. После логаута его тушка целых десять минут будет находиться в мире Сферы, и за это время с безвольным телом могут наделать много всего плохого. Сделано это для того, что бы игроки не использовали логаут как средство спасения от смерти в ПвП или данжах.

Разумная, в принципе, система, но сейчас она мне совсем не нравилась, учитывая, что меня только что хотели принести в жертву какому-то темному богу. Сорвал я им ритуал своим

логаутом или нет, я не знал, хотелось бы верить, что сорвал.

Киллрейтинг в отдельно открытом окне сообщил, что конста ПРОЕКТА прикончила меня, скрупулёзно вписавшись всеми своими мемберами. Значит, дух уже на респе, можно заходить в игру.

Сфера встретила неприятным системным сообщением:

Ваш персонаж был принесен в жертву Дортену, Богу Тьмы! Вы навсегда потеряли 1 ед. атрибута Удача! Вы потеряли 10000 опыта! Ваш текущий опыт

И одновременной информацией от Алекса:

АлексОрдер: Не воплощайся, Кот.

ХотКот: Что такое?

АлексОрдер: Кажется, мы встряли.

Респ пограничья "диких" земель, куда мы попали, находился на вершине каменистого холма, поросшего выгоревшей травой. Вид вокруг расстилался потрясающий — желто-зеленое степное море под бескрайним голубым небом с белоснежными завихрениями облаков. Насладиться им полностью мешали несколько деталей, не вписывающихся в ландшафт — сидящие на серых валунах игроки, человек десять. Они были разнообразно вооружены, у ближайших я заметил луки, арбалеты, примотанные к поясу петли лассо и увешанные крючками ловчие сетки, не считая обычного холодного оружия. Ярко-красные ники говорили о том, что перед нами ПК, игроки с кармой, опущенной до предела множеством преступлений и убийств.

— Ну, давайте уже, возрождайтесь! — крикнул один из них. — Мы же видим ваших призраков!

— Мы хорошие. Не бойтесь, мы вас не больно убьем...

К кругу респу подошел один из ПК-шеров, выпрямился, уперев руки в бока. Это был человек, среднего роста, с упрямым и хитрым лицом старого лиса. В разрезе длинного серого плаща поблескивала кольчуга, над плечами выдавались рукояти двух крест-накрест закрепленных клинков.

— Ладно, шутки в сторону! — хрипло сказал он. — Хватит время терять... Я предлагаю вам выкупить свою шкуру. Пять тысяч с каждого — и можете ехать дальше по своим делам!

АлексОрдер: Не обращай внимания, врет.

ХотКот: Что им вообще надо?

АлексОрдер: Киллов и лута. Грамотная засада, со стоунджаммером. Будут рескиллить пока не надоест... Или пока в офф не выйдем.

С другой стороны к респу поднялся еще один игрок, закутанный в коричневый балахон с надвинутым капюшоном. Он обнажил голову, явив бородатое лицо под обрезом стального шлема, сказал негромко и веско:

— Заплатите, убьем только один раз. Потом отпустим. Рандомы держат свое слово.

— Иначе кто будет платить ransom? — подхватил первый ПК. — Решайте, даем вам 10 секунд!

— Девять... восемь... семь...- хором начали отсчет остальные.

"Рандомы" — так назывался клан, к которому принадлежали все окружившие респаун игроки. Я открыл их боевую статистику, ну да, одни из местных обитателей, не большие и не маленькие, киллрейтинг выдает тридцать восемь активных в последний месяц игроков, почти все киллы — в северных районах Дикого Поля. Что я мог сказать об игроках этого и подобных кланов? "Бомжи", "Бичи" — презрительно отзывались о таких в альянсе "Дозоров", намекая на то, что у обитателей Поля нет замка и земли, которую можно назвать своей. Не было у них и такого уровня дисциплины и организации, как в топовых алли, но и игроки шли сюда совсем не за этим. Сорвиголовы, не признающие порядка и правил, свободолюбивые разбойники и просто любители ПК и PvP всех видов стекались в Степь из заводов безопасных Королевств и владений кланов. Просто потому что драк здесь в избытке всегда, каждый день в Диком Поле можно найти PvP.

Говорят, человек предельно мобилизуется в момент высокого нервного напряжения. Я и сам не раз замечал, что могу много больше, чем представлял, когда от этого зависит что-то очень важное.

Сейчас был как раз такой момент.

Хоткот: Алекс, возрождаемся.

<http://tl.rulate.ru/book/14493/295490>