

Ферил являлся городом-крепостью и имел наименьшее население среди всех городов Самунского королевства. Шесть тысяч, примерно столько людей, включая солдат регулярной армии, проживало за каменными стенами этого города.

После атаки армии монстров, Ферил стал городом мертвых. Люди стали пополнением для той ужасающей армии. Две тысячи человек превратили в вампиров, а остальных съели гигантские пауки. Но и оставшиеся кости не лежали просто так, из них было поднято пять сотен скелетов. Так, и без того внушительная армия, увеличила свою численность в разы. И вся эта мощь обрушилась на Темный Храм Захадар, некогда бывший подземельем для рейда из десяти игроков и игре Эксис.

В Захадаре было два вида оборотней. На волчьей основе, они же вервольфы, обитающие в Волшебных лесах третьего этажа, и такие же, но на основе тигров. Последние обитали на первом этаже и, как правило, прибывали в форме человека. Их обязанности - уход и защита первого этажа. Но, когда появилось Темное королевство, то расширились и обязанности. Теперь, они следили не только за первым этажом, но и за окрестностями снаружи. Зверинное чутье, скорость и скрытность делали их вполне подходящими для такой работы.

Смрад гнилой плоти ударил в широкие ноздри полосатого оборотня. Мощный человек-тигр стоял на задних тигринных лапах, оперевшись передней лапой, больше похожей на человеческую руку, на ствол дерева. Его тело, благодаря окрасу, сливалось с окружением, а ноздри вдыхали воздух, в то время, как толстый хвост нервно хлестал по лапе.

Оборотень узнал этот смрад, такой испускает только разлагающиеся трупы и нежить... плохая нежить. Нежить, которая обитает в Захадаре не воняет. И вообще, сравнивать какую-то там нежить с обитателями Захадара, это оскорбительно.

Хвот бил все сильнее. Оборотень учуял не просто зомби или скелета, а огромное количество таковых. Одному или паре десятков ходячих мертвецов не под силу создать такую вонь.

Нужно было доложить. Никто из оборотней не обладал магией, все они были воинами ближнего боя, поэтому и заклинание связи было недоступно.

Хвост ударил по траве в последний раз и его обладатель опустил на все четыре конечности, а затем сразу перешел на бег.

На бегу, зверочеловек издавал рыки. Человек не поймет их суть, но это инструкция, сказанная на языке данного вида оборотней. Все, кто ее слышали, должны сосредотачиваться в районе обнаружения нежити, готовиться к бою и передать остальным патрульным.

К тому времени, как оборотень достиг входа в Темный Храм Захадар, его там уже ждал крепкий черноволосый мужчина с бакенбардами переходящими в небольшую бороду.

- Не утруждайся с докладом, я их уже чувствую. - Сказал мужчина поведя мускулистыми плечами.

- Какие будут приказы, господин Ваер? - Спросил оборотень.

- Надо бы встретить гостей. Собирайтесь! Аууууууууу! - Перешел на волчий вой в конце мужчина, меняя свой облик.

Темное облако на долю секунду окутало тело мужчины, а затем он уже стал черным вервольфом.

В течении нескольких секунд прибежали несколько десятков оборотней обоих типов, уже в боевой форме. Ваер окинул стаю взглядом и повел на встречу незванным гостям.

Беспокоить самого Марбас Зеля из-за такой мелочи, как заблудившаяся нежить, не стоило. Тем не менее, Ваер уже попытался связаться с Ишнет и у него ничего не вышло. Кто-то или что-то блокировало заклинание связи. Было ясно, что это неспроста. Как ответственный за защиту Захадара на данный момент, Ваер должен был предпринять меры и он это сделал.

Ко входу в храм стягивались большинство сил. Големы различных типов, химеры, демоны, нежить и даже наги. Если бы подобную картину увидели игроки, то непременно засыпали администрацию игрового сервера жалобами, ведь прохождение подземелья, монстры которого со всех уровней концентрируются в одном месте, почти невозможно. Справиться может только группа, использующая несколько предметов мирового, стратегического и тактического класса. Правда, в этом случае, потери значительно превысят выигрыш.

Когда это была всего-лишь игра, обитатели Захадара были вынуждены подчиняться правилам и не выходить за рамки своих этажей. Но теперь все иначе. Теперь они никому не дадут разграбить даже первый этаж. Любого, покусившегося на имущество Захадара, будет ждать вся его мощь уже на входе.

Ваер почувствовал запах, напавший второй этаж, который наполняли арахниды Бэнберри Смиз. Существа с похожим запахом обходили Захадар с двух сторон на почтительной дистанции. Было очевидно, что это маневр взятия в кольцо.

Нежить не заставила себя долго ждать. Перед пятью десятками волчьих и тигринных териантропов появилась стройная блондинка в откровенном красном платье, а за ее спиной полчища людей.

Все до одного выглядели как обычные люди, но чутье сильнейшего вервольфа Эксис не обмануть, да и всех остальных тоже. Каждый териантроп знал, что перед ними нет ни одного живого человека.

- Я, Ваер, министр возобновляемых ресурсов Темного королевства и глава третьего этажа Темного Храма Захадар. - Громогласно представился самый крупный вервольф, сверля глазами длинноволосую блондинку. - Полагаю, что лидер этой нежити - ты. Представься!

- Я, изначальный вампир, бог вампиров. И имя мне Латыэль! - Гордо заявила красноглазая блондинка и, после короткой паузы, продолжила. - Скоро этот мир изменится! Все, населяющие его, существа либо признают меня своим божеством и будут меня почитать и преклоняться, либо будут уничтожены! Если ты сейчас преклонишься предо мной, то так и быть, я сохраню твою жизнь и позволю жить тебе и твоей стае. Хоть Тайрелес и обидеться, но я даже выделю вам косточки, которые останутся после Нарсаи и ее потомства.

Закончив свою речь, Латыэль испустила ауру настолько сильную, что ее можно было увидеть. Она была похожа на красный туман, точнее не туман, а кровь, разбитую на мельчайшие частицы, как вода, которую превратил в пар высокочастотный вибратор увлажнителя воздуха.

Ваер ощутил мощь кровавой ауры и сравнил ее с другой. Той, что принадлежала величайшему существу, Марбас Зелю. И сравнение не успокоило. Если судить только по силе ауры, то Латыэль сильнее, чем Марбас Зель.

Ваер вступил в ряды Захадара потому, что когда-то проиграл битву Марбас Зелю и, после этого, поклялся ему в верности. С тех пор, его господин делает его сильнее. Повстречайся Ваер

с Латыэль раньше и мог бы присягнуть ей, но, даже тогда, такое не могло произойти. Ваер - боец, а не собачка, и имеет гордость, которая не прощает слов, сказанных этой заносчивой девкой.

Девочку нужно наказать. Вот только справиться ли он? Возможно, скоро произойдет второй проигрыш Ваера, только вот после этого, он вряд ли останется в живых. Тем не менее, это будет один из лучших моментов в его жизни, ведь не каждый день встречается достойный противник. Если он погибнет в битве, да еще и защищая Захадар, то это будет высшая радость. Ибо для воина, который отдал всю свою жизнь боевым искусствам, нет большего наслаждения, чем пасть в бою и большей чести, если этот бой был для защиты его господина или дома.

- Отходите! Передайте мой приказ - встречать гостей внутри первого этажа, а не снаружи! Их слишком много. - Скомандовал Ваер териантропам на зверинном языке.

Ваер моментально принял решение и теперь планировал сам бой. Пока он сам задержит армию нежити своей битвой с их командиром, войска Захадара успеют сменить позиции. Вход и стены многократно уменьшат число одновременно атакующих. Возможно, что големы-стрелки смогут остановить нежить на входе.

Касаемо боя самого Ваера, то тут все сложно. Главный козырь против игроков - супер быстрая регенерация. Но его противник - вампир. В Эксис, регенерация у вампиров была рассовым навыком, как и у оборотней. Таким образом, Ваер предположил, что кичиться регенерацией перед вампиром подобного уровня не стоит.

Физическая сила? Вряд ли. Господин Марбас Зель предупредил, что существа в этом мире обладают сравнимой физической силой, а вампиры гораздо большей, даже при том, что их атаки значительно слабее.

Самая сильная атака Ваера - атака из скрытности. Он даже предмет, увеличивающий коэффициент урона атак из скрытности, имеет - "Капюшон убийцы генералов". Но, против вампира она, опять же, вряд ли сработает. Этот вид нежити владеет рассовой способностью - тепловидение.

Неприятный противник. Тем не менее, одно преимущество у Ваера было - скорость.

В отличие от всех других игр, Эксис никак не ограничивало скорость своих игроков. Сколько игрок вложит очков характеристик в ловкость, такой скорость и будет. Единственное ограничение - реакция.

Если описать в цифрах максимальную скорость бега персонажей максимального уровня в MMORPG, то это будет число 15. В Эксис, у персонажа первого уровня все характеристики такие, как их сделает игрок. Всего их шесть: сила, ловкость, воля, выносливость, телосложение и интеллект. Для распределения дается 50 очков на первом уровне и по одному добавляется на каждом последующем.

Телосложение отвечает за природную физическую защиту и количество очков здоровья. Физическая защита персонажа без экипировки равна телосложению, а вот очки здоровья вычисляются сложнее. Изначально они равны показателю телосложения, а далее, с каждым уровнем, к нему снова плюсуется этот показатель. Так, если на первом уровне телосложение равно десяти, то количество очков здоровья на втором уровне будет равно двадцати, а на третьем - тридцать. Если же, игрок, при переходе со второго уровня на третий, вложит очко в телосложение и оно станет равно 11, то количество очков здоровья персонажа будет не 30, а 31 и далее будет прибавляться с каждым уровнем не по 10, а по 11.

Воля - это аналог телосложения, но для природной магической защиты и маны. Больше маны, большее количество заклинаний можно произнести и быстрее ее восстановление, которое происходит в процентном соотношении. Количество, восстанавливаемое в секунду, равно максимум, деленный на 3600 и округленный до целого в большую сторону. Так, если у персонажа 90 маны, то она восстановится за полторы минуты, а если 2000, то примерно за пол часа, это если нет регенерирующих предметов и навыков. При этом, данная механика относится как к игрокам, так и к НИП.

Выносливость влияет на очки выносливости. Они рассчитываются по аналогии с маной от воли и здоровьем от телосложения. Сама выносливость заменяет ману для профессий, которые используют физическое оружие, а не заклинания. Чем больше выносливость, тем больше можно выполнить боевых приемов и дольше бежать.

Сила - основной параметр для воинов ближнего боя. Значение силы влияет на максимальный переносимый вес и, как правило, прибавляется к физическому урону.

Интеллект - аналог силы для заклинателей. Больше интеллект, сильнее заклинание.

Ловкость - это скорость движений. Больше ловкость - больше атак и быстрее бег.

Помимо всего прочего, показатели силы, интеллекта и ловкости часто являются критериями для возможности использовать тот или иной предмет экипировки или возможности выбора профессии. Например: нельзя взять профессию воина имея показатель силы меньше 15 или рыцаря меньше 20.

Большинство персонажей игроков имеют показатель ловкости, равный 13-18. Редкий игрок может хорошо управляться со скоростью в 20 и только небольшой круг лучших игроков мира способен справиться со скоростью, достигающей значения 23.

Показатель ловкости, а значит и скорости, Ваера равен 60, это самый быстрый НИП Захадара. Он способен обогнать даже многих летающих существ. И все это благодаря тому, что управление осуществляется посредством искусственного интеллекта.

Скоростью можно не хвастаться перед темными магами, ибо они ее урежут проклятиями, но против зарвавшейся вампирши может сработать.

- Не слишком ли громкие слова для такой девочки? Может погрысть твои косточки?

- Ах ты вонючая блохастая псина! Мне куда больше тысячи лет! Сейчас, ты ответишь за свою дерзость! Я лично разорву тебя на куски! - Каждое слово Латыэль становилось все громче, а голос все грубей.

Кровавая аура в мгновение ока собралась за спиной у вампирши и обратилась в красные крылья как у демона. На этом метамарфозы не закончились. Ногти так же быстро отрасли в полуметровые когти, увеличились клыки, а белок глаз полностью окрасился в красный цвет зрачка.

Вампирша сделала мах крыльями и устремилась к своей жертве. Если оценить ее скорость числом, то будет 30. С такой скоростью она не могла застать Ваера врасплох. Он опустился на все четыре лапы, отскочил в сторону и, при этом, ударил когтями по крылу.

Раздался женский вскрик, который был скорее от досады, чем от боли.

На этом вервольф не остановился. Он кружился вокруг вампирши словно спинер (волчек :) ), нанося удары, каждый из которых был бы для обычного человека смертельным. Но, на Латыэль смертоносные удары оставляли лишь небольшие порезы.

Уровень "великий мастер" навыка "когти" давал коэффициент умножения для урона так же, как для оружия, а профессии "мастер рукопашного боя" и "стальной кулак" обеспечили изобилием боевых приемов.

Только Латыэль поворачивалась к Ваеру, как он уже оказывался сзади или сбоку и наносил очередной удар или два. Когда она пыталась взлететь, вервольф ловил за крыло и бросал на землю. Ей просто не хватало скорости, и не скорости перемещения, а именно скорости движения частей тела.

Латыэль проводила круговую атаку крыльями, которая призвана отбрасывать всех противников, махала когтями наотмашь, пыталась быть наугад, но против того, кто имеет такую большую скорость и навык "уклонение" на уровне "великий мастер", это бесполезно.

Сам навык "уклонение" не пассивный. Он позволяет изучить различные приемы для уклонения. Некоторые из них могут позволить уклониться даже от заклинаний или уменьшить урон.

Для вервольфа такой расклад означал возможную победу в сухую. Почему возможную? Потому, что есть вероятность того, что выносливость Ваера кончится быстрее, чем здоровье вампирши или случится что-нибудь еще.

Латыэль сделала худший случай, который мог быть для Ваера. Она обратилась в туман и окутала собой вервольфа, вытягивая из него кровь.

Плохо это потому, что Ваер просто ничего не мог сделать с туманом. У него не было ни одной магической атаки, а физические тут бесполезны. Если бы в списке его профессий была "монах", то он смог использовать Ци. Но, "стальной кулак" - это верхушка профессий боя без оружия и каких-либо энергий.

Профессии рукопашного боя без использования энергий позволяют наносить больше урона и дают более высокую защиту, чем использующие Ци или ману, а также требуют больший показатель силы. Но, недостатки налицо: урон и защита только физические.

Наконец, вампирша подлечилась и снова обратилась блондинкой в красном платье с надетой на лицо ехидной улыбкой.

- Хотя, непонятно почему, кровь из тебя выходит медленно, но выходит. Так, я тебя выиграю всухую... - Самодовольно заявила Латыэль, а потом приложила указательный палец к лицу сбоку, оперевшись на остальные подбородком. - Хммм... всухую... Эта победа будет всухую во всех смыслах! Ха-ха-ха-ха! И я без урона и ты сухой! Ха-ха-ха-ха-ха! Понял, псина? Всухую! Ха-ха-ха-ха!

Высасывание крови туманом считалось за магическую атаку, которую ослабляли магическая защита и навык "сопротивление магии" с уровнем "специалист", который давал коэффициент умножения природной магической защите.

- Чего смеешься? Ситуация патовая. - Ровным тоном подметил Ваер, который также успел восстановиться за счет сумасшедшей регенерации.

Вервольф блефовал. Хотя он полностью восстановил потерю крови, выносливость так быстро не возвращалась. Если у вампириши с маной все в порядке, то этот бой ему ни за что не выиграть.

- Думаешь? Подойди! - Приказала Латыэль сверкнув глазами.

Ваер медленно подошел к блондинке.

- Молодец, так и стой. - Сказала вампирша, занеся руку для удара.

Когти уже почти коснулись шерсти на шее, но, в этот момент вервольф сделал шаг вперед с приседом.

Когти нежити лишь скользнули по кончикам ушей.

Довольная Латыэль даже не успела удивиться, как ей в глаза воткнулись когти среднего и указательного пальцев правой руки вервольфа.

План Ваера - лишить противника зрения, увенчался успехом. Гипноз на него не мог подействовать. Все боссы в Эксис, не имеющие рассовый иммунитет к контролю разума, в обязательном порядке были экипированы предметом, обеспечивающим аналогичное свойство. В Захадаре для этого создавались "Кольца непоколебимости".

Сразу после этого, вампирша взревела и обратилась в стаю летучих мышей. Они облепили Ваера с ног до головы и кусали. Но, ни одна из мышей не смогла прокусить шкуру.

В форме вервольфа доспехи исчезали. Хотя появлялась прибавка к природным параметрам защиты, для неплохой живучести, этого было недостаточно. Поэтому, несколько очков развития Ваера, МП потратил на навык "железное тело", доведя его до уровня "мастер". Этот навык аналогичен "спротивлению магии", только действует на физические атаки.

Осознав бесполезность данного действия, Латыэль снова перешла в человеческую форму. При этом, выколотые глаза стали целыми. На этот раз она обратилась не на земле, а паре десятков метров над ней, чтобы вервольф ее не мог так просто достать.

- Испугалась? Спускайся! - Пытался провоцировать Ваер, не теряя бдительность.

Ответом вервольфу стали копыя из крови, возникшие вокруг вампириши.

Ваер не стал ждать и прыгнул на Латыэль. Это был лучший для нее расклад, ведь, если не умеешь летать, то изменить траекторию в воздухе нельзя.

Одно за одним, в вервольфа полетели все шесть копий из крови. Но, вампиршу снова ждал сюрприз.

Навык "уклонение" на уровне "великий мастер" открывает к изучению способность [Двойной прыжок]. Именно им и воспользовался Ваер и копыя прошли под ним. Правда, к его сожалению, это действие спровоцировало Латыэль применить другую способность.

Перепончатые крылья вампириши распахнулись во всю ширь и откуда ни возьмись на вервольфа обрушилась нескончаемая стая летучих мышей. Они не кусали, а хватали его и тянули вверх.

Ваер отмахивался и уничтожал летучих мышей в большом количестве, но на место одной моментально вставала другая. Пока он барахтался в живом облаке, к нему спустилась их хозяйка, вокруг которой были новые копыя из крови. В следующее мгновение копыя проткнули

беспомощного вервольфа, а следом за ними вонзились когти самой Латыэль.

Естественно, такого недостаточно, чтобы убить босса подземелья максимального уровня. Тем не менее, это был решающий момент. Ваер попался.

Вампирша схватила свою жертву мертвой хваткой, погрузив когти глубоко в плоть, а затем и клыки.

Ваер сопротивлялся, наносил удары, но все было тщетно. На этот раз кровь покидала его гораздо быстрее, чем когда ее вытягивал туман. Ваер не успевал регенерировать, а вот Латыэль напротив. Все ее повреждения восстанавливались за счет крови вервольфа.

Прошло какое-то время прежде, чем Ваер обмяк и превратился в безжизненную куклу. После этого, вампирша отпустила осушенное тело и вервольф упал на землю, словно плюшевая игрушка.

- Ц... Всухую не получилось. - Цокнула Латыэль, приземлившись и осмотрев себя.

Платье вампирши было сильно изодрано, а тело покрыто ранами от когтей. Все-таки Ваер нанес больше урона, чем она смогла восстановить.

<http://tl.rulate.ru/book/15306/430250>