

Левиафан преодолел почти 130 километров всего лишь за каких-то три часа и прибыл в Сильтоир посередине ночи. Благодаря этому, вампиры могли свободно бегать по улицам, не боясь при этом быть поджареными. Данный факт только добавлял хлопот охотникам.

Когда расцвело, то остались лишь вампиры-миньены и более низшие. Убедившись в этом, Астарот отдал приказ о второй фазе операции.

Десяток умертвий в тяжелых латах с закрытым забралом и десяток оборотней выстроились в две шеренги. Рядом с ними стояли Астарот, Велизет и принц Овун.

- К сожалению, вампиры успели перегрызть половину всех людей в городе. На данный момент, множество из них прячутся по домам. К счастью, осталась только мелочевка. Мы отправляемся для нанесения следующего удара по вампирам. Для завершения зачистки города, господин Зель великодушно предоставляет вам двадцать воинов Темного королевства и Велизет. Они будут работать попарно. Вервольфы ищут, умертвия уничтожают. Я полагаю, вы сможете организовать стражу и скоординировать их действия с группами зачистки так, чтобы не происходило никаких случайностей, вроде нападения на умертвий или вервольфов. Для уменьшения вероятности конфликтных ситуаций, оборотни будут в человеческой форме, а умертвия скрыты под броней и глухими шлемами. Если возникнут какие-либо проблемы, то с ними можно обратиться к Велизет. Пока что, она будет являться официальным представителем Темного королевства. Также, напоминаю вам, что все трофеи принадлежат Темному королевству, как и прах вампиров. На этом я вынужден откланяться. Будет плохо, если я заставлю господина Зеля себя ждать. - После этих слов демон расправил перепончатые крылья и устремился вверх, к Левиафану.

- Всего десять пар на весь город. Успеют ли они до того, как стемнеет? И что, если кого-то из них в процессе убьют вампиры? - Спросил принц Овун у Велизет так, как Астарот уже улетел, не удосужившись подождать вопросов.

- Если жители города будут сотрудничать, то успеют. - Ответила девушка с белыми длинными волосами и таким же белым пышным платьем. - Вервольфам даже не нужно полностью обыскивать дом, достаточно просто зайти на несколько секунд. Знаете, у них прекрасный нюх. Что касается жертв с нашей стороны, то это вряд-ли возможно. Мы, умертвия не подвержены воздействию на разум и у нас нельзя выпить кровь. Каждый из этих десяти является воином седьмого этажа Темного Храма Захадар, этажа господина Марбас Зеля. Они специализируются на ближнем бою, что подходит для сражения внутри помещений. К тому же, все экипированы оружием, зачарованным огнем, что особенно эффективно против вампиров.

- Так вы тоже умертвие? - Удивился принц Овун.

- Да, Ваше Величество. В связи с этим какие-то проблемы?

Принц Овун удивился вежливому тону со стороны умертвия, которым не отличались ни Астарот, ни Ишнет. Для Велизет, в свою очередь, такая манера была вполне привычна. Как член и лидер группы Астарес, предназначенной для проведения операций на не дружественной территории, она должна была вести себя вежливо и дружелюбно, чтобы располагать к себе.

- Нет, нет, что вы? Никаких проблем.

- Раз так, то тогда давайте займемся делом. До заката нам нужно успеть проделать много работы.

- Конечно.

\*\*\*

Демон в серой броне, состоящей из пластин и чешуек, сел на палубу летающего корабля. Из глазниц шлема слабо тянул синий светящийся туман. Как только его копыта коснулись поверхности Левиафана, пред ним преклонили колена Астарот, Ваер и Бэнберри Смиз.

- Рады приветствовать вас, господин Зель! - Произнес главнокомандующий Темного королевства.

- Встаньте. - Приказал неживой демон, после чего обратился к Бэнберри Смиз, находящейся в человеческой форме. - Экипировка отремонтирована?

- Да, господин Зель. Я и Астарон полностью готовы к сражению. Взять на левиафан группу ремесленников было гениальное решение, как и следовало ожидать от величайшего существа.

Надо быть идиотом, чтобы не отправиться в длительный рейд и не взять с собой того, кто сможет ремонтировать экипировку. - Подумал про себя неживой демон.

- Господин Зель, как генерала я бы хотел узнать, почему вы сменили ваши доспехи? Разве "Броня Ашнета" не имела большей магической сопротивляемости, чем эта? Но, что более важно, неужели вы лично собираетесь принять участие в битве?

- Конечно собираюсь. Что касается смены экипировки... Исходя из твоих же докладов, противник мало пользуется магическими атаками. Эту броню я позаимствовал у персонажа Декриейтера... то есть это еще одна моя броня. Она легендарного качества, в то время, как "Броня Ашнета" только эпического, и имеет более высокий показатель физической защиты. Помимо ее, я еще сменил шлем, плащ, кольца, гримуар на кинжал. Эпического качества остались только кольца и шлем, который ранее принадлежал воину, павшему от очумуши в деревне Сик.

У босса подземелья Темный Храм Захадар, Марбас Зеля далеко не вся экипировка была легендарного качества. Декриейтер, который являлся персонажем МП, был обвешан предметами легендарного уровня от и до. Почему бы и нет, если их одной командой создают знакомые мастера игры?

Естественно, что в Эксис МП не мог передовать предметы от своего персонажа в пользу контролируемого им подземелья. Но теперь, таких ограничений не было и Зель экипировал часть вещей Декриейтера.

- Конечно, участие в битве - это ваше желание. Но это может быть опасно. Вы не передумаете?

- Астарот, ты смеешь сомневаться в способностях нашего господина Зеля? - Плавно приземлилась рядом Ишнет.

- Конечно, нет!

- Тогда, этот вопрос решен. - Решила закончить демоница и Астарот кивнул ей.

- Господин Зель, тем не менее, меня озадачивает ваш выбор касательно экипировки. - Удивленно спросил Астарот. - Я не понимаю. Ваш прошлый меч, "Проводник преисподни" был зачарован огнем. Если вы приказали, по возможности, снабдить всех наших воинов оружием,

зачарованным огнем, то почему отказались от своего? Разве огонь не эффективен против вампиров?

- Потому, что новый меч увеличивает силу темной магии, как и кинжал.

- Все равно не понимаю. На сколько мне известно, темная магия мало эффективна против нежити. Вампиры - это нежить. Если я что-то не знаю, то прошу вас мне объяснить? Чем больше я смогу узнать о всем, что связано с битвами, тем лучше смогу служить вам и Темному королевству в качестве главнокомандующего.

- Я чувствую в этом городе много вражеской нежити, отличной от вампиров... пока что вражеской.

- Неужели вы собрались подчинить ее, как тех вампиров!? - Догадался Астарот.

- Именно. Они станут прекрасной рабочей силой. Если у вампиров есть родственная связь, которой они подчиняются и не могут нарушить, то у скелетов с некромантом нет. Кто сделал привязку управления скелетом к себе, тот и хозяин. Я собрал свою экипировку так, чтобы сила моей темной магии была как можно больше. Если сила моего заклинания подчинения будет выше, чем у поднявшего эту нежить некроманта, то все получится.

Сейчас сила темной магии Марбас Зель была большой как никогда. Он даже превысил разрешенный в Эксис предел. Сейчас, Зель был способен убить игрока-танка, полностью экипированного предметами легендарного качества, связкой двух заклинаний [дегенерация] и [смерть], даже усиленного защитой от магии. Только двумя этими заклинаниями, даже без необходимости понижать очки здоровья. Босс, который сразу убивает танка, а после, также быстро, всех остальных - нереально для прохождения, не так ли? Для избежания подобного, для боссов и существовали ограничения по параметрам.

[Смерть] - заклинание, имеющее одну из самых сложных формул в Эксис для определения действия. Собственно, эффект от него один и, как ни странно, это мгновенная смерть. Данное заклинание может либо сработать, тогда цель умрет, либо нет, тогда заклинатель потратит ману впустую. Механика определения срабатывания следующая: очки здоровья цели делить на 20, затем прибавить к этому магическую защиту цели деленую на 20 и отнять от этого магическую атаку заклинателя, деленую на три у "мастера" темной магии или на два у "великого мастера". Проще:  $HP_{цели}/20 + MZ_{цели}/20 - MA_{атакующего} * K/2$ , где K - усиливающие коэффициенты. Если в результате будет ноль и меньше, то цель умирает.

Для сравнения, персонаж игрока полностью заточенный на черную магию смог бы убить связкой [дегенерация] плюс [смерть] игрока-танка своего уровня только, если понизил его очки здоровья до 50%. Если игрок-цель обладает хорошей магической защитой или предметами легендарного уровня, то еще ниже.

Марбас Зель - это тот же игрок, заточенный на черную магию, только с характеристиками босса. Несложно ответить на вопрос о том, кто бьет сильнее, босс подземелья на десять человек или игрок? И теперь эта магическая сила стала перемножена в два с половиной раза. Будь он таким в игре, то ни один лекарь бы не смог спасти рейд, ни целитель, ни паладин. Игроки бы просто падали один за одним.

Если заклинание [смерть] имело большой радиус действия, то заклинание, подчиняющее нежить, требовало находиться достаточно близко от целей. Если магической силы будет недостаточно, то это поставит заклинателя в опасное положение. Астарот это знал. Марбас Зель больше специализировался на магии, чем на ближнем бое. Таким образом, при провале

заклинания, противник получит преимущество из-за короткой дистанции. Как бывшего генерала и нынешнего главнокомандующего, Астарота не устраивало, если его господин получит ранение.

- Господин Зель, если заклинание по каким-то причинам не сработает, то вы окажетесь в опасности.

- А это уже ваша проблема, точнее Бэнберри Смиз. - Ответил неживой демон и все присутствующие посмотрели на девушку в черном готическом платье.

- Моя? - Удивленно переспросила Бэнберри Смиз, ткнув себя в грудь указательным пальцем.

- Именно. Ты у нас будешь танк! - Объявил Зель.

- Прошу прощения за свою глупость, но я не знаю, что такое танк.

- Танк - это член отряда, который защищает всех остальных. Его задача - брать на себя все атаки противника и не допустить, чтобы союзники пострадали. В отряде Мародер танком является Бекцес. Если проще, то можешь считать себя телохранителем. - Объяснил неживой демон.

- То есть, вы назначаете меня своим телохранителем? - Улыбнулась девушка.

- Нет, телохранителем всей группы и, при этом, только на время боя.

- И кто еще будет в этой группе? - Улыбка Бэнберри Смиз стала спадать.

- Ты, я, Астарот, Ваер и Ишнет. У Ишнет, кстати, тоже важная роль.

- Да? И какая? - Засветилась демоница.

- Ты у нас будешь хиллер.

- Хиллер?

- Хиллер - это целитель. Твоя задача - исцеление членов отряда. Хиллер не должен атаковать. - После этих слов Зеля, улыбка демоницы начала сползать, как и у Бэнберри Смиз.

- Господин Зель, но я же могу исцелять вас из-за того, что вы нежить.

- Астарот может. А вообще, Бэнберри Смиз должна постараться так, чтобы никто из нас, кроме нее, не подвергался атаке. В этой битве, мы отработаем наше взаимодействие, как группа из пяти. Все все ясно?

- Да, господин Зель! - Ответили хором боссы.

- Тогда начнем атаку на Бренистон! Думаю, нас уже ждут. - Скомандовал Зель и посмотрел на землю.

На земле, за несколько километров от города, были выстроены ряды воинов Темного королевства: демоны-гвардейцы, черные валькирии, кровавые демоницы, умертвия, восседающие на демонических конях, оборотни, живые доспехи и многие другие. Все они ждали сигнала для начала атаки.

Борт левиафана вспыхнул огнями и к городской стене полетели снаряды.

Через десять минут бомбардировки, от стены остались лишь груды камней. Тогда можно было увидеть орды зомби, скелетов различных видов и мясных големой, которых она скрывала. Нежитью стали те, кто некогда был жителем этого города.

- Их там должно быть более десяти тысяч. Это будет длинный бой. - Оценил обстановку Астарот.

- Ничего, успеем. До захода солнца еще далеко. - Ровным тоном сказал Зель.

После разрушения стены, бомбардировка продолжилась по нежити. Противник не предпринял контратаку, а стал прятаться в зданиях. Было понятно, что они тянут время до захода солнца. Тогда к ним смогут присоединиться вампиры. Но, это была их ошибка.

Рассеялись не только бойцы нежити ближнего но и дальнего боя. Это дало возможность безопасно подойти армии Темного королевства. Тогда то на здания и улицы Бренистона и обрушился град снарядами и заклинаний.

Живых в городе уже не было, а если и было, но ничтожно мало. Армии Темного королевства было незачем беречь Бренистон.

Здания рушились одно за одним, погребая под собой зомби и скелетов.

Мясные големы оказались слишком большие, чтобы пройти через дверные проемы. Таким образом они не прятались внутри зданий, но отступили к центру города. Когда армия Темного королевства вошла в Бренистон, то они предприняли контратаку, в которой и были уничтожены шквальным огнем заклинаний и снарядов.

Зомби были медлительны и слабы. Глядя на то, как они вяло передвигаются, Зель решил, что этот вид достоин только уничтожения. Такие создания будут только мешать. Уж лучше скелеты. Кстати, эти оказались более сильными и проворными, особенно четырехрукие. Для битвы с ними, воины Темного королевства объединялись по двое и более. Если бы нежить не стала разбегаться по всем зданиям города, то были огромные потери.

- Агри этих! - Хлопнул рукой неживой демон по спине бронированную арахну, указывая пальцем на нескольких скелетов.

- Агри... что?

- Спровоцируй их, чтобы они атаковали тебя. Только постарайся не сильно повредить.

- Как прикажете, господин Зель. - Ответила арахна и пошла в наступление.

Паучья часть выстрелила паутиной сектором в девяносто градусов. Попались сразу все скелеты, среди которых находились два четырехруких и пять обычных. Зеленый свет в глазницах загорелся ярче и нежить направилась к арахне.

- Сильны! - Предупредила остальных Бэнберри Смиз.

- Вижу. - Согласился Зель.

К такому выводу оба пришли глядя на то, как нежить продвигалась по паутине. Игроков в Эксис она приковывала намертво. Чтобы из нее выбраться, нужно было применять

специальные навыки "высвобождение", "скачок", "телепортация" или просто сжечь. Но эти скелеты по ней шли. Конечно она их замедляла. Скелеты пытались бежать, но у них это не получалось. Только четырехрукие были по проворнее.

Один четырехрукий быстро добрался до арахны и та перешла в оборону.

- Не отступай! - Преказал неживой демон.

- Как... прикажете... господин... Зель. - Прерывисто, отбиваясь выдавила Бэнберри Смиз.

Если бы нужно было уничтожить четырехрукого, то бронированная аранха уже убавила у него количество рук. Но, ей было приказано вредить им как можно меньше, поэтому она только защищалась. В свою очередь, не стесненный скелет яростно атаковал всеми четырьмя руками. Если бы Бэнберри Смиз не превосходила в скорости движений, то уже пропустила несколько ударов. Хотя она и успевала парировать все атаки, но еле поспевала.

Подшел второй четырехрукий и арахна забегала из стороны в сторону. Бэнберри Смиз даже применяла паучьи лапки, чтобы отталкивать скелетов и отводить удары. Тем не менее, против восьми рук этого оказалось недостаточно и она пропустила удар.

Клинок одного из скелетов вошел в паучью лапку и наполовину перерубил ее. Сразу после этого, арахну окутал свет и рана мгновенно заросла.

- Отлично, Ишнет! - Похвалил неживой демон.

- Долго...ай! еще... ай! - Пропустила еще пару ударов арахна.

Начали подходить стандартные скелеты и Зель использовал [доминирование над нежитью].

Клинок, который уже почти коснулся тела бронированной арахны, остановился. Все семь скелетов замерли, а затем безвольно опустили руки. Нежить смотрела на своего нового хозяина в ожидании приказов.

- Отлично! Сработало! - Радостно воскликнул Зель.

- Ооо! Как и ожидалось от величайшего существа. - Восхитилась Ишнет.

- Молодец, Бэнберри Смиз. Примерно так танк и должен действовать.

- Что вы, это не стоит ваших благодарностей, господин Зель.

- Хмм... - Протянул неживой демон. - Похоже, что я могу управлять ими только при помощи устных приказов. Так, посмотрим. Вы переходите в подчинение Астарота!

Скелеты перенесли свой взгляд с неживого демона на живого.

- Астарот, попробуй отдать им какой-нибудь приказ. - Сказал Зель.

- Как прикажете, господин Зель. - Ответил Астарот и обратился к скелетам. - Отжиматься!

Нежить сложила оружие и начала отжиматься. Особо забавно смотрелись четырехрукие.

Зель поднял один из скимитаров и осмотрел.

- К сожалению, я сам не могу его оценить. Но, если он смог ранить Бэнберри Смиз, то это должен быть предмет хорошего качества. О! Сейчас проверим! - Рассудил неживой демон.

Переложив скимитар в левую руку, Зель взял в правую черный меч и нанес удар по бедренной кости одного из мирно отжимающихся скелетов. На кости остался большой рубец, но перерубить он ее не смог. После этого, Зель убрал черный меч и ударил того же скелета по целой бедренной кости.

- Не может быть! - Выдохнул Астарот.

- Когда при разделывании фальшивой королевы арахнидов был обнаружен кинжал, превосходящий по силе проникновения и резке, любой из кинжалов Темного Храма Захадар, я подумала, что он один такой. - Произнесла Бэнберри Смиз.

- Я это предполагал. - Голос Зея звучал монотонно.

- Что конкретно вы предполагали, господин Зель? - Спросил Астарот.

- У всех, кто вышел из пещеры Латыэль, более сильное оружие, чем у нас. По крайней мере в плане физической атаки. - Пояснил Зель.

- У всех!? Как такое возможно? - Удивился Астарот.

- Если брать этот мир и Эксис как отдельные миры, то существует множество других. С некоторыми из них я знаком.

- Вы были в других мирах!?

- Что и ожидалось от величайшего существа.

- Можно и так сказать. - Продолжил Зель. - Так вот, каждый мир имеет свои законы. Эксис выделяется тем, что существа в нем имеют низкие параметры, как и слабое оружие.

- Что!?

- Вы хотите сказать, что мы слабы?

- Не совсем, но в каком-то смысле да. Ваер же рассказал насколько его физическая сила уступала Латыэль? Вампиры-инициаторы также очень сильны физически.

- Да.

- Действительно.

- Но почему тогда они не всегда пробивают нашу броню и наши атаки так сильны?

- Законы мира из которого пришли они и мы. Точнее, навыки. Мы лучше обращаемся с оружием, мы быстрее, наши боевые приемы и заклинания более разнообразны. Что касается защиты, то тут я не уверен. У меня еще слишком мало данных, чтобы судить на ее счет. Во всех других мирах, кроме Эксис, защита работала по другому.

- По другому? Как?

- В основном, броня просто снижала урон.

- Хотите сказать, что вне зависимости от прочности доспехов, они всегда пробивались? -  
Казалось, что Астарот впал в ступор.

- Если удар попадал, то да. Но не нужно забивать этим голову. Сейчас все работает иначе, то  
есть почти как в Эксис. Доспех либо пробивается, либо нет. Вот только теперь, доспехи  
портятся сильнее.

- Вы не перестаете меня удивлять своими познаниями, господин Зель. - Восхитилась Ишнет.

- Во истину, вы единственный, кто достоин зваться величайшим существом. - Закивала арахна.

- Получается, что если кто-то из мира Эксис с этим оружием станет еще сильнее. - Астарот  
указал на скимитар скелета в руках неживого демона. - С другой стороны, для кого-то из мира  
Латыэль наше оружие словно кухонные ножи.

- Все верно, Астарон. Но есть некоторые нюансы. - Подтвердил Зель.

- Нюансы? Каки же?

- Чары и дополнительные параметры. - Ответил Зель. - Мой меч усиливает заклинания темной  
магии. Вполне вероятно, что в их мире не существует оружия с таким усилением. Помимо  
этого, подобное может быть и с другими предметами. Твои перчатки Адского палача  
увеличивают силу атак двуручного топора. Но, если в мире Латыэль нет навыка "владение  
топором" или "владение двуручным оружием", то не может быть и подобных чар. Исходя из  
этого, сложно сказать - чья экипировка лучше. Думаю, нужно подбирать индивидуально.

- Тогда, почему мы не обнаружили это раньше?

- Все просто. Не смотрели. - Ответил Зель.

- Прощу простить меня за эту оплошность! Я готова понести любое наказание. - Виновато  
повесила голову Бэнберри Смиз.

- Тут нет твоей вины. У нас просто не было времени. Полноценно оценить экипировку могли  
только ремесленники. Но они были заняты починкой и изготовлением ammunition для нашего  
текущего похода. Те отдельные экземпляры, которые мы опробовали, скорее всего были взяты  
из этого мира. Потому и не было обнаружено сильного оружия. Вы же не проверяли оружие,  
оставшееся после вампиров в Сильтоире?

- Виноват, господин Зель, не проверяли. Я спешил отправиться как можно скорее для  
объединения с вами. - Ответил Астарот.

- Ничего страшного. Все равно, по договору, все трофеи принадлежат Темному королевству.  
Думаю, после проверки оружия выяснится, что стоящее было только у вампиров-инициаторов.  
Давайте, пока что закончим эту тему. Вроде как мы в битве участвуем, разве нет?

- Да, конечно, господин Зель.

- Давайте постараемся подчинить побольше четырехруких скелетов, пока их всех не перебили  
наши войска. О! Как говорится - на ловца и зверь бежит. - Зель увидел очередную группу  
скелетов в которой были и четырехрукие. - Бэнберри, за дело!

Бронированная арахна совершила молниеносный прыжок и последующую массовую атаку

паутиной. Но, в этот раз все оказалось сложнее. Среди скелетов оказались маги, которые сожгли паутину и затем атаковали саму арахну.

- Толпа зомби справа! Я не смогу всех удержать на себе! - Пожаловалась Бэнберри Смиз.

- Астарот, Ваер, зачистите зомби! - Приказал неживой демон, а сам в это время раскидал на скелетов [уязвимость к темной магии].

Зель побоялся, что скелеты-маги могут иметь повышенную защиту от магии и перестраховался. Когда он повешал [уязвимость к темной магии] на последнего скелата, а последний зомби был уничтожен, то начал применять [доминирование над нежитью], но остановился. Скелеты стали странно себя вести. И сразу же, Зель получил сообщение.

- [Господин Зель, это Норшин. Церин мертв, запрашиваю помощь.]

\*\*\*

Живой доспех Бекцес уверенно шагал впереди группы, стойко встречая любые атаки своей крепкой броней. Обычные и четырехрукие скелеты бросались на него, но оставляли лишь небольшие вмятины и царапины. В конце-концов, во всем Захадаре Бекцес уступал по показателю физической защиты только Интиру. С магической защитой, к сожалению, дела у него обстояли гораздо хуже. Со всей группы Мародер было только двое, кто имел более плохую защиту от магии, чем Бекцес. Но эту проблему решали атлач-нача Шенга и автоматон Арди.

Шенга непрерывно вела разведку впереди группы, по пути ее следования и, при битве, совместно с Арди уничтожала магов противника. Против снайперского огня автомата-гусеницы и сильнейшей атаки из скрытности атлач-начи ни у одного мага не было ни шанса на успешную атаку Бекцеса. Эта пара атаковала стремительно и так же стремительно отступала, ведь далее обрушивались смертоносные огненные заклинания демона Норшина. Если после этого были выжившие, а они были, в дело вступали все члены специализирующиеся на ближнем бое. Темная валькирия Сатура словно молния опускалась с неба, неся противникам своей нагинатой поражение. Шенга так же не проходила. Она то и дело появлялась за чьей-нибудь спиной на долю секунду, наносила сметоносный удар и снова исчезала. Единственный, кто скучал - это сатир Етупос. Как проклинателю и менталисту ему не было работы, ведь нежить к таким видам заклинаний устойчива.

Группа Мародер была первой из армии Темного королевства, кто добрался до площади. Там Шенга увидела человека в черном балахоне и пару мясных големов. Человек был идентифицирован как заклинатель, благодаря чему получил приоритет на уничтожение.

Что-то маленькое и быстрое на столько, что его нельзя было увидеть, попало в черный капюшон и голова заклинателя дернулась. На этом его неприятности не закончились. За спиной человека в балахоне появилось непонятное существо, ни то человек, ни то паук. Это существо вонзило клинок кинжала в голову через подбородок и исчезло. И это все еще не был конец. После этого рядом взорвался огненный шар, погружая в пламя заклинателя и обоих мясных големов. Тем не менее, человек в балахоне все еще стоял на ногах.

Все три жертвы огня загорелись и повернулись в сторону источника заклинания, чтобы увидеть своего обидчика, но его загородил большой воин в тяжелых доспехах. За его спиной можно было разглядеть демона с перепончатыми крыльями, четырехрукую химеру с головой единорога и сатира. Этот воин поднял щит и булаву, а затем уверенно двинулся вперед.

- Все вы станете материалом для моих опытов! - Выкрикнул человек в черном балахоне и от

него во все стороны разошлась волна энергии.

Все живое, что задела темная волна умерало или несло урон.

Горевшие мясные големы ринулись в атаку. Их перехватил встречным натиском живой доспех Бекцес. Воспользовавшись этим, темная валькирия Сатура, словно ракета, обрушилась с небес нанося сокрушительный удар нагинатой.

Клинок нагинаты вошел в человеческую плоть там, где шея переходила в туловище. Но проникновение было незначительным. Сатуру удивил этот факт, но не заставил ее растеряться. Она, не задерживаясь, снова поднялась в воздух, разорвав дисстанцию. Хотя ее характеристики подходили для ближнего боя больше всех в группе, после Бекцеса, она должна была принимать прямой бой только в крайнем случае. Не лезть вперед Бекцеса - одно из основных правил, заложенных в каждого члена группы Мародер.

- Он не нежить! - Сообщил Церин.

Четырехрукая химера с головой единорога был способен видеть жизненную силу. Эта способность не давала разглядеть количество, только общее состояние. Проще говоря, можно было видеть, насколько сильно ранено существо. МП наделил Церина данной способностью так, как химера являлся целителем группы. Было бы затруднительно, если бы целитель не видел нужна ли его помощь товарищам, неправда ли? Конечно, можно было просить лечения криком, но игроки могли наложить немоту. К тому же, запрашивать помощь голосом - это долго. Нужно же сообщить сколько требуется исцеления. И самое важное для целителя, эта способность помогала определить приоритетность. Кого лечить первым, если запросили помощь сразу несколько членов группы? Конечно же Шенгу, которая уже добила одного из игроков, стащила с его трупа предмет и пытается убежать. Если не Шенгу, то того, кто сильнее всех ранен. Но сейчас, данная способность использовалась для другого. С ее помощью Церин смог определить, что человек в черном балахоне живой, ведь она не работала на не живых существах.

- Понял. - Ответил сатир и начал насыпать проклятия одно за одним.

- Атакующие, смена приоритета! - Выкрикнул Церин так сильно, чтобы его слышали и снайпер Арди и Шенга и Сатура.

С этого момента, основной целью всей группы, кроме Бекцеса, являются мясные големы. Причиной этого опять таки послужила способность Церина видеть жизненную силу. Химера увидел, что их атаки наносили крайне малый урон цели. Это означало, что у заклинателя колоссальный запас здоровья, который в десятки раз превосходил таковой у мясных големов. Сначала убивать противника с наименьшим здоровьем - еще одно из правил, заложенных в членов группы Мародер. Иногда МП менял его для разнообразия и того, чтобы игроки, не являющиеся магами, не расслаблялись. Но прямо перед перемещением Темного Храма Захадар, было заложено именно это правило.

Тем временем, заклинатель в балахоне поднял руку с посохом, из которого в Сатуру ударил черный луч. Это был [некротический луч], наносящий урон магией смерти живым целям и восстанавливающий нежить. Так как темная валькирия нежитью не являлась, то понесла урон, причем не малый по ее собственной оценке.

Заклинание исцеления последовало незамедлительно, а параллельно ему еще и усиления. Церин начал усиливать всю группу. Конечно, до переноса Темного Храма Захадар в этот мир, он усиливал всех еще перед атакой на игроков. Но владыка Марбас Зель приказал экономить ману и

использовать усиливающие заклинания только против сильных противников.

Церин истратил изрядное количество маны, равное самому дорогому заклинанию уровня "великий мастер", чтобы усилить шестерых из семерых членов своей группы, включая себя. Без усиления остался только автоматон Арди так, как он находился вне поля зрения химеры.

Церин использовал заклинание [аспект бога]. Это было заклинание, которое давало усиления оптом. По сути, оно состояло из трех других "божественной" серии: [божественная защита], [божественная сила] и [божественные ресурсы]. Каждое из этих трех, в свою очередь, можно было разделить еще на три.

"Божественная защита" усиливала физическую и магическую защиты, а также сопротивляемость от темной магии.

"Божественная сила" увеличивала три характеристики: силу, ловкость и интеллект. Таким образом, цель становилась быстрее, а также получала небольшую прибавку к физическому и магическому урону.

"Божественные ресурсы" давали регенерацию, причем всего сразу. Очки здоровья, маны и выносливость восстанавливались гораздо быстрее. Нельзя было сказать, что это происходило на глазах. Если игроку без навыка "регенерация" для полного восстановления очков здоровья с одной единицы требовалось от 25 до 45 минут, то усиленному данным заклинанием, сотворенным заклинателем с уровнем "великий мастер", только от двух с половиной до четырех с половиной минут.

Церином было экипировано два предмета, увеличивающие коэффициент силы заклинаний светлой магии, и два, увеличивающие восстановление маны. С этими предметами и под усилением, химера имел серьезное значение регенерации маны. Он мог восстановить потери маны, потраченные на все [аспекты бога], менее, чем за полторы минуты. Чтобы накопить же на заклинание простого исцеления требовалось всего-лишь три секунды. Что касается сила магической атаки, то для усиливающих заклинаний не увеличивала бонусы, но продляла время действия усиления.

Каждый живой, находившийся недалеко от заклинателя в черной мантии мог почувствовать холод. Огонь, полыхающей на одежде противника группы Мародер, потух. Масные големы же продолжили гореть. Точнее один мясной голем. Второго уже покروшили, в прямом смысле этого слова. Но его лежащие на брусчатке остатки горели.

Заклинатель снова поднял посох вверх и на брусчатке появились шесть магических кругов, из которых начали вылазить скелеты с горящим зеленым пламенем черепом. Етуπος, в ответ на это, призвал четырех призраков. Призраки не были достаточно эффективны против нежити, но вполне эффективно могли атаковать живого заклинателя.

Пока призванные скелеты еще не до конца успели вылезти, на них обрушился огненный шторм. Норшин дал огня от всей своей демонической души. Сам воздух превратился в огонь и этот огонь вращался словно водоворот, сжигая все, что в него попало. Норшин имел уровень навыка "великий мастер" не только в магии огня, но предпочтительным было использовании именно ее. Причин для этого сразу две. Первая - нежить уязвима к огню и получает от него дополнительные повреждения. Вторая - в экипировке Норшина было сразу четыре предмета, усиливающих заклинания магии огня. У него не было ничего, что помогало с регенерацией маны, но был предмет, увеличивающий ее максимальный запас. Норшин был заточен на быстрое нанесение огромного магического урона. Сразу же истратить всю ману и отступить -

такая тактика у него была в Эксис.

Одного огненного заклинания демону показалось мало и он следом ударил цепной молнией. Но даже этого не хватило, чтобы уничтожить скелетов.

Нежить выходила из огненного круговорота, а заклинатель ударил по взлетевшему Норшену некротическим лучем. Исцеление от Церина последовало незамедлительно.

Бекцес использовал навык, заставляющий всех противников обратить внимание на него. К мясному голему добавились призванные скелеты. Живой доспех был буквально облеплен врагами. Его броня потихоньку мялась под тяжелыми ударами противников.

Несотря на навык Бекцеса, который заставлял противников атаковать его, скелеты просто физически не могли этого сделать. Четверо из них встали плечом к плечу вокруг своей жертвы, а двое других, не найдя места в кругу, направились к Етупусу и Церину.

Норшин поднял в воздух одного из приближающихся скелетов заклинанием [воздушный порыв]. Поднятая в воздух нежить пробыла там не долго. Прекрасная темная валькирия нанесла сильнейший удар на лету, который стал фатальным. Только косточки посыпались вниз.

Шенга прикончила внезапной атакой сзади второго скелета. После этого случилось странное. Атлач-нача с пронзительными криками побежала прочь, ни на что и ни на кого не обращая внимания.

- Ну хоть на ком-то сработало. - Послышалось от заклинателя.

Все это время он пытался колдовать [страх] на каждого члена группы Мародер поочередно, но заклинание не могло преодолеть их магическую защиту. Как только Шенга появилась из скрытности для очередной атаки, заклинатель подловил ее. У нее была самая слабая магическая защита во всей группе и [страх] преодолел ее.

Одна из профессий Етупуса была "деморализатор". Как следует из названия, ее обладатель способен применять заклинания, деморализующие противника. Это заклинания ментальной школы магии, уровень навыка которой у сатира был "специалист". Почему у профессии "деморализатор" заклинания такой школы, потому что требование для возможности взять ее, это уже иметь профессии "проклинатель" и "менталист".

Поняв, что противник способен воздействовать на разум, сатир начал развешивать на своих товарищей [укрепление разума]. Но для Шенги было уже поздно. Если одеть бронезелет на раненого, то рана не исчезнет. Церин же просто не успел снять страх с атлач-начи из-за ее высокой скорости, с которой она скрылась из виду. Таким образом в бою осталось шесть из семи членов группы Мародер.

Второй мясной голем пал и Арди переключился на заклинателя, щедро снабжая его зачарованными огнем свинцовыми маслинами. Следом, к нему присоединились Сатура и Норшин. Етупос пытался атаковать ментальными заклинаниями, но они не работали. Бекцес же продолжил удерживать на себе внимание призванных скелетов.

С точки зрения членов отряда Мародер, противник остался только один. По их инструкциям поведения в бою, призванных существ трогать было не нужно, но необходимо удерживать подальше от группы.

Каждый раз, когда заклинатель поднимал свой посох, то на теле Сатуры, Норшина или Етупоса

появлялись раны. Церин скрывался за Бекцесом, встав так, чтобы тот перегорядил обзор заклинателю. Одежда и броня оставались полностью целыми. Раны загадочным образом появлялись прямо под ними. Но Церин их своевременно исцелял.

Иногда заклинатель наносил раны сразу всем, но и это для химеры-целителя не было проблемой. На Бекцеса эта атака вообще не действовала.

Темная валькирия била пролетами. Она раз за разом проликала мимо заклинателя и наносила удары. Чтобы немного понизить нагрузку на Церина, она применила [вампиризм]. Теперь часть нанесенного ей урона восстанавливала ее здоровье.

Норшин стал атаковать исключительно заклинанием [огненное копье]. Это было его сильнейшее огненное заклинание против одиночной цели, за исключением огненного столба. Столб демон не применял так, как он будет мешать Сатуре.

Четверо призраков наносили хоть и относительно незначительный но стабильный урон, пролетая через тело заклинателя. То, что они делали, было [пожирание души].

Жизненная энергия заклинателя упала уже до половины и он ударил посохом о брусчатку. После этого действия, все призраки, призванные Етупосом исчезли, издав на просчание жуткий крик.

К этому моменту, Бекцес раздробил своей булавой череп последнего призванного скелета и двинулся к тому, кто его призвал.

Не успел живой доспех переключить внимание противника на себя, как темная валькирия криком запросила помощи.

- Ослаблена!

- Понял. - Ответил Церин и попытался снять проклятие, а после исцелить болезнь.

- Ослаблен! - Следующим выкрикнул Норшин.

- Понял. - Сново подтвердил Церин.

Несмотря на то, что химера-целитель начал противодействие ослаблению демона сразу, как услышал его запрос, он не успел. Норшин перестал махать перепончатыми крыльями и рухнул на брусчатку.

Церин в неверии смотрел на показатель жизненной силы демона. Тот был мертв. То, что сейчас сделал заклинатель было похоже на любимую связку их владыки, Марбас Зея, [дегенерация] и [смерть]. Етупос сам владел этими двумя заклинаниями, но не спешил их применять из-за гигантского количества жизненной энергии противника. [Смерть] просто не сработала бы, а [дегенерация] длится всего-лишь двадцать секунд, хотя время ее действия у господина Марбас Зея больше.

Долго Церин не колебался и начал колдовать [воскрешение]. Это заклинание требовало большое количество маны и целых десять секунд времени, что было относительно долго. Если учесть, что процесс воскрешения проходил в бою, то десять секунд могут показаться заклинателю вообще вечностью. За это время может произойти все, что угодно. От того, что враги собьют заклинание, до того, что убьют самого целителя.

Заклинатель в черной мантии снова поднял посох, но булава жестко опустила его. Затем, тяжелое дробящее оружие ударило в голову под капюшоном.

Заклинатель снова попытался поднять посох, но его опять ждала неудача. Бекцес бил щитом и булавой, прерывая любое действие. Тяжелая битва превратилась в простое избиение.

Медленно, но верно, жизненная сила заклинателя подходила к концу. Остальные члены группы Мародер, включая воскрешенного Норшина, просто стояли и смотрели. Зачем лезть в то, что и так стабильно работает?

Действие заклинания [страх] кончилось и вернувшаяся Шенга присоединилась к просмотру спектакля "избиение".

Наконец, жизненная энергия заклинателя в черном балахоне подошла к концу и он рухнул на брусчатку. Как оказалось, для победы над этим врагом достаточно одного живого доспеха.

К сожалению, на этом все не закончилось. Церин резко почувствовал слабость, а через секунду упал замертво. Он не заметил, что на нем была смертельная болезнь с инкубационным периодом.

\*\*\*

- [Господин Марбас Зель, это Норшин. Церин мертв, запрашиваю помощь.]

- [Поднимись в воздух и подай сигнал. Я отправлю к вам Ишнет.]

- [Благодарю вам, господин.]

- Хмм... - Протянул Зель. - Похоже, группа Мародер наткнулась на босса-некрманта и они смогли убили его.

- Это же отлично! Вам не придется рисковать в бою самому. - Обрадовалась Ишнет.

- Они запрашивают помощь. Церин пал в бою. Ишнет, слетай и воскреси его. Мы продолжим подчинение скелетов.

- Как прикажете, господин Зель.

<http://tl.rulate.ru/book/15306/467078>