

В групповом чате снова воцарилась тишина. Все с нетерпением ждали финального детального отчёта. В это же время лидеры гильдий послали нескольких своих игроков, чтобы те проследили за действиями Мрачного Лорда и наиболее толковых его подчинённых. Благодаря своим шпионам они прекрасно знали их ники.

Разведка прошла гладко. После этого общее настроение группового чата сменилось с настороженности на восторг. Лидеры гильдий выглядели так, как будто у каждого из них в рукаве были припрятаны козыри.

- Судя по всему все уже в курсе? – спросил Зерно Подорожника.

- Алмаршан, - произнёс Холодная Ночь.

- Верно, получается, что его целью является Охотник Заходящего Солнца, - добавил Одинокый Глоток.

- Думаю, мы можем преподнести ему небольшой сюрприз, - улыбнулся Зерно Подорожника.

- На этот раз нам нужно сломить его дух.

- Согласен. Мы не просто украдём у него босса, мы полностью расправимся со всей его группой!

В радостном волнении гильдии приступили к приготовлениям. Они не осмеливались недооценивать элитную команду Мрачного Лорда и поэтому на противостояние с ней задействовали все свои элитные группы. Скольких игроков будет достаточно? Клубные гильдии столько раз проигрывали, что сейчас не могли определиться с нужным количеством участвующих в акции игроков. Во всяком случае, они ничего не потеряют, если задействуют большее количество игроков.

- Когда появится Охотник Заходящего Солнца? Жду не дожусь этого момента!! – лидеры гильдий уже предвкушали момент своего триумфа. Тот факт, что они были способны макнуть Мрачного Лорда лицом в дерьмо, вызывал у них невероятно приятные чувства.

- Если... его целью на самом деле является Аквамариновый Рыцарь, что тогда? – при виде всеобщего возбуждения Лазурный Поток испытывал смешанную палитру эмоций.

- Хм... этого нельзя исключать, - не раз пересекавшийся с Е Сю Холодная Ночь также имел определённое предчувствие. – С одной стороны мы пошлём свою элиту против его элиты, а с другой обычным игрокам его гильдии будут противостоять наши обычные игроки. Предлагаю послать наших людей в Западную Пустыню. В конце концов, это всего лишь одна гильдия. Если каждый из нас отправит туда немного своих людей, этого будет достаточно. Там всё равно нет никаких сильных персонажей. Даже если нас будет столько же, сколько и их, преимущество будет за нами.

- Согласен. Так мы сможем закрыть все свои дыры, - поддержал его Одинокый Глоток.

Западная Пустыня, зона прокачки 50 уровня.

На десятом сервере было довольно много игроков 50 – 55 уровней. Игроки клубных гильдий, будь то элитные или обычные игроки, по скорости своей прокачки довольно сильно опережали

игроков обычных гильдий. Большинство из них уже перешагнули рубеж 55 уровня. Элитные же игроки уже взяли 60 уровни.

В итоге внезапное появление армии высокоуровневых игроков в Западной Пустыне быстро привлекло к себе внимание многих игроков. Каждый персонаж этой армии имел рядом со своим ником значок одной из топовых гильдии. Любой, обладающий крупницей проницательности мог сказать, что затевалось что-то масштабное.

Вся эта армия высокоуровневых игроков получила чёткие инструкции от своего командования. Они должны были рассредоточиться по Западной Пустыне и внимательно следить за появлением дикого босса и за действиями игроков Счастливой гильдии.

На другом конце карты происходила зеркальная ситуация. Только вместо Аквамаринового Рыцаря ожидалось появление Алмаршана и участвовало во всём этом ещё больше людей.

Ожидание продолжалось, однако боссы так и не появлялись. Игроки клубных гильдий начинали постепенно терять терпение. К сожалению, они не могли действовать так, как им бы хотелось, в особенности в зоне для прокачки, месте, где за ними наблюдали многие обычные игроки.

Порывы ветра вестниками беды пролетали сквозь окна пустых башен, в то же самое время в горах начала зарождаться буря. Ветер слишком долго не утихал. К сожалению, время появления босса не могло сравниться своей точностью с прогнозом погоды. Игроки клубных гильдий начали ощущать беспокойство.

В сравнении с ними игроки Счастливой гильдии были сейчас очень заняты, потому как они не были высокоуровневыми игроками. Западная Пустыня была отличным местом для их прокачки, поэтому параллельно с осмотром окрестностей они умудрялись убивать монстров.

Прошло утро.

К этому времени глаза лидеров гильдий покрылись сетью капилляров, из-за того, что они на протяжении столь долгого времени пялились в свои мониторы. Они ничего не могли с этим поделать. Все они были ночными работниками и с наступлением утра заваливались спать. Они и предположить не могли, что на сервер внезапно вернётся дьявол Мрачный Лорд и заставит их сверхурочно работать. Лидеры гильдий были полностью истощены. Видя, что боссы до сих пор не появились, они сказали всем, что они пошли спать и что если что-то случится, их должны разбудить.

В 15:07 лидеры гильдий были жестоко вырваны из объятий морфея.

Проснувшись, они тут же осведомились о текущей ситуации, после чего пошатывающейся походкой направились к своим компьютерам. Ещё не добравшись до них, они уже знали, что появился Аквамариновый Рыцарь.

- Что делают игроки Счастья? - практически в унисон задали один и тот же вопрос лидеры гильдий.

- Пока что они не предпринимают никаких действий, - ответили им их подчинённые.

- Ха ха ха ха, как и ожидалось, - с хорошим настроением лидеры гильдий отправились в групповой чат, чтобы всё обсудить между собой. Однако вскоре они столкнулись с определённого рода противоречием. Стоило ли им попытаться украсть друг у друга

Аквамаринового Рыцаря? Клубные гильдии задействовали слишком много людей в этой операции, поэтому лидеры гильдий не могли принимать поспешных решений, предварительно всё не обдумав. Согласно отчётам, сейчас с Аквамариновым Рыцарем сражалась какая-то группа, состоящая из случайно собранных игроков. И исходя из тех же отчётов, дела у них были неважные.

Дикого босса нельзя было убить силами какой-то случайной команды, что уж говорить о группе, которая состояла из случайных игроков, набранных в зоне прокачки. В итоге ни одного лидера гильдий не беспокоило это обстоятельство. В их обсуждении всплывало лишь одно, всем хорошо известное имя.

Кашель

- Там собирается довольно много людей. Если все они начнут атаковать босса, то это приведёт к полнейшему хаосу... - произнёс Зерно Подорожника.

Никто ему ничего на это не ответил. По их реакции Зерно Подорожника понял, что эти ублюдки уже что-то задумали. Никто из них не собирался обсуждать с другими свои планы. Таким образом, групповой чат снова погрузился в полную тишину. В это время лидеры гильдий связывались со своими людьми в Западной Пустыне, чтобы уточнить текущую ситуацию.

Вскоре в Западной Пустыне под предводительством лидеров гильдий собрались тринадцать групп, каждая из которых состояла примерно из ста игроков.

Недалеко от них находился Аквамариновый Рыцарь вместе со своей кавалерией. В этот момент босс убил очередную случайную группу игроков. Её место тут же заняла другая аналогичная группа. Тринадцать гильдий не обращали на них внимания. Их взгляды были прикованы к их настоящим оппонентам.

Шаткое равновесие не могло длиться вечно. Гильдии не могли стоять все выходные и паяться друг на друга. Тот, кто первым начнёт действовать не обязательно проиграет, потому как никто не знал, что задумали другие. Все гильдии должны были приспосабливаться к ситуации, держа в уме конечную цель – убийство босса. Сила, стратегия, удача. Все эти вещи влияли на итоговый результат.

В Западной Пустыне небольшая заварушка с боссом постепенно принимала вид крупномасштабного конфликта. Вскоре к хаосу сражения присоединились даже те, кто изначально планировал отсидеться в сторонке и подождать, пока силы остальных не иссякнут. Тем, кто хотел убить босса, пришлось начать убивать друг друга. На одном застывшем стоп-кадре две группы могли сражаться друг с другом, а на другом они уже вместе оборонялись против других групп игроков. Очередной взмах маятника и вот бывшие союзники снова готовы вцепиться друг другу в глотки.

С каждым убывающим процентом здоровья босса, погибало всё больше игроков. Оказавшиеся поумнее игроки входящие в состав случайно собранных групп уже давно сбежали. Предпочитающие грязный стиль игры остались для подбора остатков. Тем не менее, бизнес сбора остатков не был так развит на обычных серверах, как это происходило в Небесной Сфере, потому как вероятность выпадения вещей здесь была крайне мала.

Среди этого хаоса лидеры гильдий получили внезапные сообщения от своих шпионов. Мрачный Лорд приказал своим людям отправляться к Аквамариновому Рыцарю.

- Что? Сейчас? – лидеры гильдий были сбиты с толку.

- Богомол преследует цикаду, не подозревая, что его преследует иволга?

Увидевшие сообщение Мрачного Лорда игроки Счастья отправились в место появления Аквамаринового Рыцаря. К месту хаотичного сражения начали стягиваться персонажи, рядом с никами которых можно было отчётливо увидеть значки Счастливой гильдии. Один, два, десять, двадцать, сто, двести...

Они не были высокоуровневыми игроками. Некоторые из них даже не достигли 50 уровня. Другими словами, они не могли сравниться своими уровнями с игроками больших гильдий. Вот только их было намного больше, и появились они именно в тот момент, когда тринадцать гильдий сражались между собой.

- Стоп стоп стоп, остановитесь. Нельзя позволить Мрачному Лорду с лёгкостью забрать босса, - воскликнул в групповом чате один из лидеров.

- Может его целью на самом деле был Аквамариновый Рыцарь?

- Чёрт, нужно скорее привести сюда наших людей с Алмаршана.

- Они не успеют вовремя. Тем более, вдруг, это его очередная уловка?

Лидеры гильдий в противоречивых чувствах схватились за головы. Несмотря на все одолеваемые их противоречия, они отчётливо понимали одну вещь, что если хаос сражения не утихнет, Счастливая гильдия сможет стать той самой иволгой.

- Послушайте, мы все нацелены на кражу босса. К чёрту вежливость. Давайте сперва убьём игроков Счастья, а потом разберёмся друг с другом! - предложил кто-то.

- Кажется у нас просто нет другого выхода!

Все единогласно с этим согласились. Буквально в одно мгновение тринадцать гильдейских групп перестали сражаться друг с другом. Встав плечом к плечу, они развернулись в сторону игроков Счастья и вдруг резко рванули в их сторону.

- УБЕГАЕМ! - в этот момент в чате Счастливой гильдии появился новый приказ.

После этого игроки Счастья развернулись и, поджав хвосты, принялись убегать. Гильдейские группы больших гильдий были ещё далеко и поэтому не смогли их атаковать.

- Чёрт, что происходит?! - лидеры гильдий в очередной раз яростно начали почёсывать свои макушки. В короткий момент их замешательства, Аквамариновый Рыцарь отправил свою кавалерию в сторону набравшего наибольший агр игрока.

Группа, в которую входил этот игрок, не собиралась стоять на месте и ничего не делать. Она начала атаковать босса в ответ. Всё это происходило на глазах больших гильдий. Плохо! Если всё и дальше так продолжится, тогда Аквамариновый Рыцарь достанется этой группе игроков. Таким образом, гильдии вновь начали сражаться друг с другом. В этот момент свои прежние позиции заняли игроки Счастливой гильдии.

Они не пытались скрывать своих действий. Мрачный Лорд отдавал свои приказы посредством общего гильдейского чата, поэтому лидеры гильдий были прекрасно о них осведомлены.

Возникал вопрос, что им было делать? Снова развернуться и попытаться их атаковать? Если те

вдруг снова начнут убегать, ничего не изменится, а босса в это время продолжат атаковать другие игроки.

- Разделим наши силы! – предложил кто-то.

- Это выход! – согласились с ним остальные. Они могли отправить половину своих сил в погоню за игроками Счастливой гильдии, а оставшаяся половина продолжит бить босса.

На том и порешили. Половина гильдейских игроков направилась в сторону игроков Счастливой гильдии. Те в свою очередь снова начали убегать, однако на этот раз преследующие их игроки не собирались останавливаться. Даже если гильдейские игроки и не смогут их убить, они, по крайней мере, отгонят их подальше от босса.

Вскоре лидеры гильдий получили очередное сообщение от шпионов, в котором говорилось, что Мрачный Лорд приказал своим игрокам собраться в одну группу.

- Это плохо! Если распылим свои силы, тогда... - внезапно лидеры гильдий осознали, что ситуация принимала для них крайне скверный оборот.

- Не гонитесь за ними сломя голову. Сохраняйте построение. Не расходитесь! – лидеры гильдий тут же поспешили предупредить отправившихся в погоню игроков.

Те ещё не успели ничего им ответить, когда от сражавшихся с боссом групп пришло сообщение: - Мы не справляемся!

- С чем вы не справляетесь? – лидеры гильдий были сбиты с толку.

- С боссом! Мы не можем его удержать!

<http://tl.rulate.ru/book/173/163254>