

Все и без того уже рванули обратно, справедливо опасаясь, что эта громадина способна убить щупальцем с одного удара.

Среди команд на берегу тоже началась небольшая паника. А мне пришлось разгребать свои ошибки. Я запела колыбельную, сопровождая движениями кистей для усиления дебафа.

Кракен стал более вялым, но его огромная туша почти добралась до суши и перебирала щупальцами скорее по инерции.

Мне не хватило буквально нескольких секунд, когда глубинный монстр с оглушительным плеском выбросился из воды на половину своей туши. Меня и добрую треть пляжа накрыло игровой текстурой.

Мда... Кракен: вид изнутри. Ничего приятного, но и неприятного тоже - сплошной красный свет. Так выглядели текстуры монстров, проходящие сквозь игрока.

- Вея, он в моем пассивном агре, - сказала я в групповой чат. - Кто-то успел хоть чуточку активного агре нацепить?

- Нет! - нервно гаркнул в микрофон Пеля. Так как это была его задача. Но с таким монстром - это однозначно мгновенная смерть от шального щупальца.

- Никто, - куда спокойнее подтвердила Вея. - Ты что-то планируешь?

- Да. Мы своим рейдом его до вечера пилить будем. Поделимся добычей?

- Валяй, - дала карт-бланш наш лидер.

- Нет!!! Мои ингредиенты! - послышался трагический вопль Димы.

Я переключила микрофон на громкую связь. Теперь меня могли услышать все, кто физически играл рядом в радиусе 100 метров.

Такой мегафон снимал целых 100 игрового золота за 10 секунд, а потому был не очень популярной функцией у обычных игроков. Но для мастер-классов - бесплатно. По сути, это был основной рабочий инструмент ведущих во время массовых игровых событий.

- Просим прощения за сорванную игру и тренировки. В качестве компенсации предлагаем вашему вниманию внеплановое игровое событие "Бей Лежачего". Добыча с полностью обезвреженного легендарного подводного монстра Кракена - в режиме по заслуге. Спасибо за внимание.

Рилла даже заплодировала, перед тем, как начать массированную атаку по тушке Кряки.

Это действительно было щедро, так как Кракен - не тот монстр на которого могли себе позволить охотиться игроки. Даже, если собраться в огромную команду.

Легендарным он был еще и из-за своей неприступности. Ввиду специфики игры, в воде и под водой, играть было не очень удобно. Это требовало более дорогого оборудования с защитой от влаги. А потому, вряд ли за всю историю Изнанки убили много Кракенов. Хоть они встречались в море далеко не так редко, как Драконы в небе.

Одно радовало: чем крупнее монстр, тем больше с него добычи, а заслуга по урону шла всему рейду. И если добычу снимет удачливый Кхао, мы получим дополнительную прибыль или вещишки получше, чем у других.

- Ну, и как вам наше веселье? - спросила Вея у Стаса. Ее заклинания-дебафы наносили отсроченный урон, а потому она не сражалась с обезвреженным врагом так активно, как остальные и могла себе позволить расслабленно трепаться.

Я вприпрыжку подбежала к ним. Это было довольно сложно сделать на песке. Наверное, выглядела, как корова.

- Здрасте. Это произошло ненамеренно, - покаялась я игровому куратору. - Хотела подманить Нарвала, а вместо этого только распугала всех. Кто же знал, что морских чудовищ напугает песня про жареную рыбу?

- Ладно уж. Хоть остальных отвлекла и развлекла. Все не в меньшем волнении, чем ваша команда, - махнул он рукой и ушел к преспокойно сидящим на лежаках мастера Монро и тете Сашко.

- О... Он довольно спокойно это принял, - заметила Вея.

- Ты не видела, каких тварей призывают игровые мастера, когда им тоже хочется поиграть. Так, что Кряка - меньшее зло, - пожала я плечами, вспоминая Парфириссу.

Видимо, Вея тоже вспомнила Баньши.

Еще бы Стас не воспринял это спокойно. Почти 26% акций принадлежали моим родителям - основателям компании, и еще 26% - отдыхающему здесь же Аску. Тут хрен поспоришь. Тем более раньше я такую дичь не творила и никому проблем не доставляла (в отличие от Ксеня).

Хорошо хоть команда продолжала считать нас с братом обычными отпрысками высокопоставленных работников компании. И действительно. Кому в голову придет проверять биографии разработчиков и владельцев компании? Да. Родители вели кое-какую публичную жизнь, но на грани незаметных скромных мышек. Это у тети Тори имелось с десяток

различных блогов на все случаи жизни.

Мы наблюдали за толпой, что споро сносила полоску жизни у огромного дрыхнувшего монстра. Вея время от времени швыряла в тушу свои дебафы на усиление урона и снижение сопротивления, а я обновляла сон, чтобы ни тот ни в коем разе не проснулся.

- Ты говорила, что твой брат тоже прилетит сюда?

- Да. Он и дедулю с бабулей взял. Только, они подальше от всех поселились - где-то в отдельных домиках. Надо будет к ним заскочить. А братик в той ракушке, - я ткнула двумя пальцами в основной комплекс.

- Так, он уже прилетел? Быстро.

- Заранее билеты купил.

- То есть, даже он знал, когда вылет, но не говорил тебе?

- Конечно. Он уже был жертвой моего синдрома, когда поездки и планы срывались по непредсказуемым причинам. Поэтому, молчал, как рак на горе.

*

Мы болтали в таком русле, пока Кракену окончательно не снесли здоровье.

Игроки от команд тут же подали запросы на добычу, забирая награбленное.

После чего кракен медленно растаял в воздухе, осыпаясь хлопьями пепла и слабыми искрами. Казалось, что огромную полупрозрачную тушу сдувает ветром.

Все даже получили достижение за убийство уникального подводного монстра с пассивным бонусом к защите от атаки водной стихией. Раздавались ликующие возгласы. Видимо, добыча и правда была неплохой.

Я включила мегафон и произнесла ровным тоном типичную фразу игровых ведущих:

- Благодарим всех за участие во внеплановом игровом событии. С вами была компания "Скрытый Мир". Желаем приятного отдыха и веселой игры.

Мой персонаж особо не выделялся в своей роли ведущей, потому как выглядел, как типичная ведущая таких событий. Почти. Платье у меня все равно было красивее. Не сравнить с

коротенькими платьями-цветочками у других фей.

Видимо, Стас всех предупредил по внутреннему чату. Так как другие игровые кураторы и администрация игры не спешили ко мне с тонной вопросов.

Спасибо ему за это.

Кажется, команда действительно расслабилась после боя. Соперничество за добычу даже прибавило всем азарта. Больше всех радовались мастера, которым досталось много ресурсов и ценных материалов.

- У нас есть Чернильный Мешочек Кракена! - радостно перечислял Дима то, что передал ему Кхао.

- Пошли, отдохнем уже, - позвала команду Вея. Кажется, она и сама немного успокоилась.

Еще бы! Такое столпотворение устроить! Любое задание после несущейся на игроков туши огромного легендарного монстра покажется плевым делом. И турнир уже был не страшен.

*

Ребята тут же полезли в холодильник за прохладительными напитками. Кто-то с разбегу прыгнул в бассейн. От чего мастер Монро резко сбледнул.

- Гелен, ты комм и очки снял!? - крикнул он нашему Чародею из второго года старшей школы.

- Да. На лежаке, - махнул тот из воды.

Гелен был не очень разговорчив и предпочитал сначала что-то делать, а потом уже спрашивать или предупреждать. Со спокойным и уравновешенным характером это не сильно всем мешало. Тем более, у каждого здесь были свои причуды.

К нему прыгнули еще несколько парней.

Девочки ждали, пока Кхао наколет всем льда в их напитки из большой глыбы.

- Спасибо, Кхао-эр, - улыбнулась Пани.

- Разве в морозильной камере не должны лежать маленькие формы для воды? - спросила я негромко.

- Они есть, - тихо кивнул парень. - Но так я выгляжу круче, - и поднял шип ледокола с молоточком.

Я невольно засмеялась и протянула свой стакан с банановым соком:

- Наколи-ка мне тоже.

*

До начала нашей кампании оставалось меньше пяти часов. Надо было как-то убить время и при этом не сильно вымотаться эмоционально и физически.

Лучше бы мы с самого утра отыграли свою партию и уже были свободны. А так во всей группе чувствовалось явное напряжение. Даже несмотря на легкую победу над легендарным монстром.

Выходить гулять тоже не хотелось. Как и идти купаться. Ребята только ноги помочили в море, посчитав, что плавать и нырять - не лучший вариант. В самый солнцепек можно было и солнечный ожог заработать.

- Может, какой-то фильм посмотрим? - предложила рациональную мысль Рилла за обедом.

Время тянулось как назло медленно. Поэтому ее предложение было воспринято с воодушевлением.

Мастер Стас тоже был с нашей компанией. Оказывается, он занимал один из одиночных номеров коттеджа, но утром был занят в центре, поэтому мы его не застали. И теперь он вместе со всеми радостно обсуждал какую-то комедию.

Ребята пытались ненароком выпросить у Стаса детали испытаний, но тот мастерски увиливал от ответов.

*

Уже на получасе фильма мне стало скучно, так как каждое последующее развитие сюжета было абсолютно предсказуемым. Причем, далеко не в лучшей вариации. Вот он - недостаток прогнозирования событий в системе с ограниченным количеством условий. Эх...

Я тихонько направилась к барной стойке. Там стоял навороченный кофейный автомат.

Недавно Аск купил похожий на кухню. Якобы мне. На самом деле, только он в доме пьет кофе,

а завариваю этот напиток я. Поэтому, мне пришлось разбираться в наворотах данной машины.

Как оказалось, трудность сложного аппарата заключалась только в заправке и чистке. И та выглядела страшно лишь со стороны. Все эти навороты на самом деле облегчали варку кофе, и не надо было морочиться со взбиванием молока под горячим паром и прочими мелочами. Заправил свежего молочка, нажал нужную кнопку и стой себе в ожидании, пока все приготовится.

Молоко и сливки в холодильнике тоже нашлись, как и целая батарея разнообразных сиропов, а зерна и вода уже были в своих контейнерах.

- Кто кофе будет? - спросила я команду, что пялились в своих очках на пустое место у стены. Для них там находилось захватывающее объемное изображение фильма.

- А ты в этой штуке разбираешься? - удивилась Рилла.

- Пришлось. Я же Аску каждое утро делаю на завтрак. Ну, так? Тут есть сиропы и присыпки... Что угодно можно сделать.

Со всех сторон посыпались заказы. Рилле пришлось останавливать фильм на антракт. Заодно закусок набрали.

Теперь уже было не так скучно.

<http://tl.rulate.ru/book/22567/586056>