

Прошло уже полгода с прошлого испытания охотника. Мы с Фи растем только в навыках. Не смотря на разницу в сто уровней, отец был хорошим спарринг-партером для Фи. Фемида делала упор на силу, в то время как отец на ловкость и технику, предпочитая удары с повышенным уроном. Я же использовал каждую свободную минуту для тренировки магии и профессий. Остров был кладезь редких трав, которые портились, если использовать их вне пределов реки жизни. Растения могли существовать только в местах с повышенным маго-фоном. Навык травника рос с огромной скоростью, видимо, редкость трав тоже играет роль.

Сегодня мы отправились на аукцион, расположенный на соседнем острове, там есть небольшой островной городок. Как только зашли в здание аукциона, Фи получила сообщение от Лиги охотников.

- Саджи, тут персональное предложение от Лиги охотников...с богами связано.

- Что предлагают? – это что-то новенькое. Они теперь еще персональные задания высылают?

- У гномов Радаама была богиня Миридия - покровитель всех ремесленников и собирателей ресурсов. Нужно найти ее главный алтарь и уничтожить. Есть вариант с частичным выполнением задания, для этого надо найти точное местоположение алтаря и передать информацию Лиге. Платят двадцать миллионов за выполнение задания. Очуметь! Да, я таких денег в жизни не видела!

- А как же твой доспех?

- Это отдельная история. Мы не так богаты, так что в деньгах я нуждаюсь, а тут такое шикарное задание. Хочу взяться за выполнение. Ты согласен?

Прошное посещение главного храма бога дало весьма ценные книги и знания. Ада я не боюсь, где мои родные и как с ними связаться, я знаю. Мне нужно развиваться. Надо получить новые связи среди охотников и знания о мире Хризалиды.

- Фи, если мы возьмемся за это задание, то станем врагами для служителей культа Миридии. Это целый культ, который объявит нам пожизненную вендетту без права прощения. Ты готова к такому? Я-то, привык быть один и ждать удара. А ты хочешь такой жизни?

Фи горно вздернула носик.

- Глупый Саджи. Мир не станет двигаться дальше, если его не пнуть под зад. – Фи посмотрела на океан, уходящий за горизонт. – Я согласна на риск, нам нужно двигаться.

Усиления ментальной сопротивляемости порождает один недостаток – бафы на меня почти не действуют. Сопротивления ядам дают аналогичный эффект для большинства зелий. Но для Фи, таких ограничений нет, ей нужны резервы на тот случай, если меня не будет рядом или я не смогу помочь.

Родители были не то, чтобы против моего отъезда. Они сами меня подталкивали, говоря, что я должен двигаться дальше.

- Когда мы узнали, что наш сын будет странником, мы сильно обрадовались. И уже тогда были готовы к тому, что однажды ты вырастиешь и покинешь отчий дом.

- Пап, а почему радовались?

- Саджи, - отец подбирает слова, - понимать, что твой сын получил бессмертие, это величайшая награда для родителя этого мира. Ты стареешь так же, как мы, но не умираешь в случае гибели на поле боя. Что может быть хуже для родителя, чем смерть его ребенка? Ты стал взрослым намного раньше, чем я думал и уже прошел длинный путь... двигайся дальше. Ты можешь получать уровни, развивать навыки, познавать мир. Мы будем тут, на острове, никуда не денемся. Кольца у тебя есть, в случае чего, всегда нас найдешь.

Стоял глубокий вечер и небо было усыпано звездами. Родители вышли нас провожать. Мама сильно волновалась, а я уже начал скучать по ним. Столько времени я их искал, и мне снова надо уходить. Деревянный сруб дома, причал, родители с малышкой Розы на руках, запах табака отца, светящееся море и лес на заднем фоне - я буду хранить эту картину в своем сердце. Никакой скриншот на память, мне не нужен.

Мы уже находились в восточной части океана ужаса, так что до Радама нам добираться всего десять дней бегом. Бежали по воде, сначала по реке жизни, потом по морю безумия. Оно получило свое название за ужасный нрав чудовищ, что обитают в нем. По непонятной причине, около центра моря действует аура смерти. Причем действует периодически и на большее расстояние, охватывая соседние регионы. Чудовища, обитающие в этом море, в такие периоды нападают на все, что заходит в их воды. И на деревни, находящиеся на восточном побережье Радама. Для местных жителей это отдельный вид охоты на чудовищ. Они прячутся в фортах и крепостях, убивая чудовищ с помощью оборонительной техники.

На нас напала гидра, просто титанических размеров! Море вспенилось, появилась аура смерти, вокруг образовались огромные воны. Черт! Да сейчас шторм начнется!

Чудовища, Карайская Морская Гидра, 1244 уровень.

Хотелось вспомнить цитаты из библии, видя, сколь ужасен наш противник. Одиннадцать голов и тело, не уступающее киту. Голова гидры была размером с половину фрегата. Если такое чудовище попало бы в порт Сурала, то перебило бы половину его населения.

- Саджи, отвлеки! Я головы снесу, ты только знай, у гидры бешенная регенерация и очень большой резист к физическому урону. Шкура толстая, может ядом плевать и мелочь всякую насыпать.

На все высказывание у Фи ушло меньше пяти секунд, на шестой секунде она уже неслась во весь опор к гидре, обходя ее слева. Рыбкой нырнув в воду, начала менять сандалии на латные сапоги от доспеха, нужно активировать сэтовый эффект доспеха. Прошло всего десять секунд, а она успела использовать свиток для ходьбы по воде. После встречи странного кота в море спокойствия, мы подготовились к боям на водной поверхности. Не промокаемый свиток хождения по воде был одним из них.

Весь доспех пылает красным цветом, Фемида задумала короткий бой. Классическая атака с двух флангов: один отвлекает, второй убивает.

“Уходи влево, мне надо выйти из ее поля обзора”

Пришлось уходить влево, расстреливая гидру фаерболами. Бить молниями нельзя, вода хороший проводник. Зато молния всегда попадает в цель, увернуться почти невозможно, уж точно не с такими размерами тела, как у гидры. После двух десятков молний все головы гидры плевали в меня ядом, попутно насылая стайки морских змей.

“Фи, как скажу, подпрыгни. Мне нужен максимальный разряд, мелочи многовато”

“Поняла”

“Прыгай”

За три секунды во время полета Фи, в тело гидры, успел выпустить три максимальных заряда молнии прямо в воду. Самому тоже пришлось подпрыгнуть, иначе бы помер бы от такого разряда. Змейки умирали сразу группами, опыт лился рекой, гидра начала грести в мою сторону, стараясь достать физическими атаками. От нее пошел ядовитый туман, и появились более сильные мобы.

Рептилии, Карайский Тритон, 244 уровень.

Волны увеличились, эпицентр шторма все ближе, уже слышны разряды молний шторма. Несколько смерчей идут с севера в нашу сторону, оттуда же идет и весь грозовой фронт.

Гидра начала метать водяные лезвия и водяные хлысты. Мощные заклинания, но мой щит их сможет выдержать. Манны осталось всего десять тысяч. Фи использовала технику “рассечение” и снесла три головы, обрубив длинные шеи у самого основания. Гидру это взбесило, одна из оставшихся голов кинулась на Фи. Но каждый раз, когда гидра поворачивала голову, в нее летело сразу несколько молний.

“Прыгай, сейчас вдарю всем, что есть”

Точный прыжок Фи, и две головы гидры получают мощнейшие молнии. Оглушение, снижение регенерации, и Фи срубает еще одну голову. Теперь мне приходится заниматься мобами, что успели добраться до меня. Фемида выносит еще одну голову и уходит из-под удара хвостом. Доспех светится ярко-алым светом, нужно ее срочно подлечить, но мои заклинания контактного типа. Мы или погибнем, или убьем гидру имеющимися силами.

Ногу обожгло болью. Мелких змеек и тритонов слишком много, они уже смогли пробить мой щит. Хорошо, что уровень у них мелкий и одежда дает небольшую защиту. Вода вокруг меня кишела от количества мелких мобов, все шевелилось и шипело. Прыжок веры!

- Дыхание дракона! Максимум!

Манны осталось всего две тысячи, в последний момент ставлю два щита и убегаю в сторону. Куча опыта, вода горит и кипит, трупы плавают брюхом кверху. Две трети насылаемых мобов погибло, но оставшихся, мне так просто не одолеть. Тритоны шли от гидры второй волной, именно они и уцелели.

“Фи прыгай”.

В этот раз бил не по гидре, а точно в центр той кучи мобов, что лезла ко мне. В месте удара молнии, вырос фонтан брызг и разошлась волна электро-разряда. Пугающая мощь молнии в воде. Всплыла куча трупов, никто не пережил этой атаки.

Глаз Импа буквально кричал, о том, что на меня падает нечто огромное. Черт! Совсем забыл про гидру, сейчас ее голова летела сверху! Пасть раскрыта, вид двух рядов зубов пугающей остроты, вызывал страх. Никогда не сдамся!

- Щит максимум!

Голова гидры упала прямо на меня, но кусать не собиралась. Меня с щитом просто вдавило в

водяную гладь. И только теперь я заметил, что голова уже отделена от тела.

Получено достижение: Убийца титанов. Двадцатый ранг.

Убить противника на 1000 уровней выше собственного.

Награда: +100 ко всем характеристикам.

Получен уровень: 212 уровень.

Доступно к распределению: 70 очков характеристик.

Да ну? То есть гидру мы все-таки убили? И только после этих сообщений заметил, как вокруг все изменилось. Из-под воды, все прекрасно видно. Красиво зрелище! Одиннадцать голов гидры, на длинных шеях, и куча мелких мобов, плавали на поверхности воды. Ведра разлитой крови, местами горит вода и целый плавающий остров в виде трупа гидры.

“Всплывай уже, я все головы срубила.”

О сколько пафоса было в этой картине! Фи стоит на туше гидры с мечом, воткнутом в ее огромное тело! Вокруг огонь, куча трупов, сделал скриншот на память. Все равно попросит его сделать.

- Слезай! Валькирия! Нам еще тонну лута собирать, а шторм все ближе.

Пока мы добирались до родителей я смог получить 198-ой уровень, а Фемида 318-ый. Поэтому сейчас, она получила восемнадцатый ранг убийцы титанов, а я двадцатый. Хорошо, что это не рейд-босс, а простое чудовище. Нас бы смяли в два прихода, ибо я все еще не готов к боям в водной среде.

Такой самодовольной Фи я еще не видел.

- Ты чего, такая раздутая от счастья? Собирайся давай! Неизвестно, кто еще на нас напасть может.

- Саджи, - от волнения она едва подбирала нужные слова - да...Да...Да эта гидра была на тысячу уровней сильнее нас! - Фи вовсю жестикулировала - Мне за достижение прибавку плюс пятьдесят ко всем характеристикам дали. Да я бы ни в жизнь, сама с такой не справилась! А тут такая мощная прибавка.

- Согласен, твоя техника “рассечения” страшная штука. - Фемида просто срубила все головы гидры, не давая отрастить новые. Вышел крит за срубание последней головы, который и добил гидру, которая в тот момент хотела меня съесть.

- Рассечение и усиление доспеха страшная комбинация. Я тоже чуть не померла, последняя активация доспеха могла и меня убить. Пришлось использовать пятикратное усиление, иначе срубить одним ударом не получалось. Представляешь, такие разрезы заживали почти сразу.

Быстро собрав лут, побежали в сторону Радаама. До континента нам еще три дня пути. С гидры выпала шкура - легендарный крафтовый ингредиент, и редкий меч. Оба предмета решили продать, шкура мне не нужна, а у меча требования к уровню слишком большие.

Как только аура смерти прекратила действовать, и угроза атаки сильно уменьшилась, перешли на плавание. Сейчас мы никуда не торопимся и можно прокачать навыки, которые в теории

могут спасти нам жизнь. До самого континента плыли под водой, и это растянулось почти на неделю, но и я, и Фи, были очень рады такому способу передвижения.

Мы оба могли использовать усиление, Фи быстро научилась плавать дельфинчиком. Океан прекрасен – лучи солнца, играющие под водой, красивые рыбы, плавающие целыми косяками, кораллы со своей фауной, огромное количество цветных рыбок и осьминогов. А на дне много затопленных кораблей, скелетов огромных животных, раковин и рачков. Один раз мы плыли с китами, они пели всей стаей, растянувшейся на километр. Огромные, миролюбивые млекопитающие наслаждались плаванием в родной стихии. Мы видели, как они загоняли косяк рыбы во время своего пиршества.

На побережье континента мы встретили глубокую ночь. Нежити было не так много, как на Овидии, но уровень интеллекта оставался тот же. Продолжать путь к гномам, в таких условиях неразумно, решили отдохнуть и продолжить путь утром. Ночевать пришлось на одном из островов побережья, там нежити не было. Огромные тропические леса и агрессивные mobs стали очередным препятствием для ночевки.

- За-дол-ба-ли! Саджи, убей их всей, иначе я в песок закопаюсь!

Мы убивали гидру, рейд-боссов пятисотого уровня, дрались с падшим богом. Но до такой злости Фи, довели огромные комары, летающие целыми стаями. Они были размером с кулак и всегда нападали группами по три-четыре особи.

Насекомые, Висельный москит, 41 уровень.

Огромная туча насекомых жужжала прямо над нами, не давая спокойно выйти из игры.

На Фи, пришлось повесить максимальный щит. Мне комары ничего сделать не могли.

- Огненный смерч! Огненный смерч!

Два смерча устроили целый дождь из падающих трупиков лютых насекомых. А вот теперь Фи бегала, визжа, что я дурак. О! Так она боится насекомых! Надо будет ей припомнить “дурака”, и теперь я знаю, как.

Крепость Лэйзерг готовилась к обороне своих позиций. Уже третий раз, клан Золотая Рука подвергается атаке армии нежити. Все высокоуровневые игроки клана находятся у портала, ожидая команды для телепортирования, в случае, если нападут на другую крепость.

Сразу после визита павшего бога Таламея, Леон разработал новую тактику с игрой в оборону. Во всех ключевых крепостях был поднят уровень и установлены порталы. Установлено максимальное количество стационарных магических орудий защиты, собраны отряды по пятьдесят конструкторов и магов-кукловодов, в каждой крепости. Разработаны тактики боя с нежитью в крепостных условиях.

Теперь, в случае нападения на одну из крепостей клана, в которой имеется стационарный телепорт, все силы клана пересылаются в нее. Все высокоуровневые игроки, способные противостоять нежити, участвовали в этой глобальной операции. И так продолжается уже три месяца, каждый тридцатый день нежить нападает на одну из крепостей клана Леона.

Первую атаку нежити не смогли отбить. Клан Золотая Рука потерял одну из своих крепостей.

Нежить не стала ее захватывать, а просто снесла все до самого фундамента. Крепость Сербин, просто не готовую к таким нападениям, смяли числом. Обычные телепорты не работали, личи постарались, создав подобие бури в астрале, мешавшей телепортироваться в эту крепость.

Вторую атаку отбивали уже с участием конструкторов и подросших бойцов, пришедших через стационарный телепорт. Почти вся энергия крепости ушла со щитов на переброску бойцов.

Нежить начала использовать сложные ритуалы магической осады, стараясь продавить щиты крепости и нейтрализовать крепостные орудия. В столь плотном магофоне, они были малоэффективны и наносили крохотные повреждения.

Две линии обороны магов и лучников на первой стене крепости встретили первую атаку нежити. Совместными усилиями нескольких диверсионных групп удалось убить несколько некромантов, возглавлявших атаку, и тем самым прервав магическую осаду. Мгновенно отреагировали маги, испепеляя всю нежить, подходящую к стенам.

Диверсионные группы были убиты, но свою задачу они выполнили: теперь маги отходили ко второй линии крепостных стен. Тут создавалась ловушка для всей химерной нежити, идущей второй волной, уже перелезшей через первую крепостную стену.

Как только химерная нежить добралась до второй линии крепостных стен, открылись тайные лазы в первой стене, откуда хлынул поток бойцов ближнего боя. Они разделились на две равные группы, отбивая первую стену и атакуя химерную нежить с тыла. Меньше чем за час, эта волна атаки была отбита.

Третья волна атаки была в виде шести рейд-боссов и двенадцати отрядов мест-боссов. Вся нежить была приспособлена для осады крепости и действовала очень грамотно и оперативно. Подобно клину, они шли, прикрываясь рейд-боссами, к самым стенам. Всего за пять минут, они сломали ворота, а рейд-боссы, так и вовсе перелезали через стены. Один пожиратель миров, слегка сломав стену пролез под ней и попал сразу под атаку конструкторов, магов и бойцов ближнего боя. Каково же было удивление, когда прямо из его тела начала сыпаться нежить. Сам рейд-босс начал терять здоровье, с каждым выпущенным бойцом, но действия нежити в целом были очень грамотны.

Бойцы слишком сильно увлеклись первой жертвой, забыв о других противниках. Защитники крепости ослабили оборону первой стены, собравшись для атаки на пожирателя миров. В итоге пришлось вмешаться паладинам Леона, использовавшим аватар своего бога.

В отражении последней атаки участвовали только аватары и самые сильные бойцы клана. Личи кружили над городом, в брюхе, своих костяных драконов, насылая проклятья и используя дыхание смерти своих маунтов. Только с помощью сильнейших магических атак и вмешательства самого бога, позволило сбить драконов, а потом и убить самих личей. Леон выступал в роли рейд-лидера обороны крепости, координируя бойцов. Лично, Леон не убил ни одного противника.

За успешную оборону крепости, во всей области, на месяц прекратилось нашествие нежити. Репутация и слава Леона росли с огромной скоростью. Множество бойцов, фермеров, сборщиков, магов жизни направилось в эту область. Бойцы могли прокачивать себя в обычных условиях, собирать ресурсы, выращивать еду - все это делалось под пристальным присмотром клана Золотая Рука.

Во всем мире уже третий месяц избавлялись от поклонников темных богов, отправляя их на рудники и островные тюрьмы-колонии. Весь мир осознал угрозу, которую они несут.

Открылось огромное количество квестов, связанных с разоблачением таких культо-поклонников. Новые способы поднятия репутации с богами и новые магические навыки. Новости о том, что нашествие нежити остановится только после уничтожения падших богов, на один шаг приблизило людей к победе. Знание врага – это уже часть победы, и именно в таком виде это преподносилось игрокам. Лишь молодые боги понимали, сколь сложная задача им предстоит.

Тем временем, во всем мире, скрытно ведутся поиски одного мальчика, о котором уже четыре месяца ничего неизвестно. Последний раз его видели в городе Карган, что расположен на самом юге Овидия.

Как же приятен отдых после длительного путешествия. Пока есть время, решил осмотреть новое приобретение детдома. В прошлом месяце нам сделали музыкальную комнату. Это не виртуальное пространство, это именно реальная музыкальная комната, в которой проводятся занятия для желающих. Для ее создания, была выкуплена еще одна комната нашего здания, у администрации города. Изначально, мы занимали только левое крыло, теперь еще и часть центральной части здания. Большая проблема была с музыкальными инструментами. На их покупку ушло почти полмиллиона кредитов – мне нужно хобби для разгрузки мозга, и музыка подходит, как нельзя лучше. Четыре раза в неделю, по предварительной записи занимаюсь с нашим преподавателем. Удивительно, но детям нашего детдома нравится классическая музыка до космической эпохи. Два темнокожих мальчика, прибывших из одного детдома, играют на трубе и гитаре. Близняшки Мэй и Ли Кван, играют на пианино и скрипке. Вот и я под шумок записался в эту компанию, играя на пианино. Во время моих бесед с психологом, она часто играла, а я ее слушал, именно тогда я и полюбил пианино. Под личностью мистера Борка выделил деньги на покупку новой комнаты и инструментов. Малколм нашел нам преподавателей и музыкального куратора на пол ставки. Музыка была одной из творческих областей, где все еще требовались преподаватели для обучения основам и глубокому пониманию музыки.

Многие дети из нашего детдома “ожили”, стали более открытыми, попав в хорошую среду. Сейчас правительство Арпы начало выделять дополнительные дотации и премии за столь активный личностный рост подопечных детдома.

Пианино успокаивает, дает возможность расслабиться, окунуться в музыку, насладиться ею. Музыка чем-то похожа на бой, в нем тоже есть определенный ритм, ведущий и ведомый, важные моменты и фоновые атаки.

Когда вернулся в игру, Фи уже ждала на пляже. Стоял полдень, комаров не было, и мы отправились на побережье Радаама. Нежити было довольно много, она столпилась вокруг барьера перед лесом. С боем мы прорвались к самому к нему, где нас и встретили эльфы.

Эти остроухие гады не дали нам пройти через лес и более того, попытались нас арестовать за использование предметов, созданных с использованием темных искусств.

- Сдавайтесь или будете убиты! В лес вам не войти, прислужники тьмы!

- Дядя эльф...Я вас не оскорблял. Может, не стоит на драку нарываться?

Это остроухое убожество плюнуло мне под ноги. Я не привередливый и привык, что к детдомовцам обращаются, как к грязи.

- Ничтожество! Как смеешь ты мне угрожать!

Эльфы стреляли очень точно и на большее расстояние. Тут были и люди, видимо, несколько смешанных отрядов охраняют эту часть леса. Под таким сильным обстрелом, мы сначала смешались с толпой нежити, а потом рванули на юг к горам гномов.

Эльфы - гады редкостные, ведь надо иметь железное терпение, кучу свободного времени, сил и стрел, для того, чтобы обстреливать нас из леса, почти тридцать часов подряд. Им что, делать больше нечего! Что за охота на ведьм! Как они вообще узнали, что на нас запрещённые предметы?

Как только прошли Летний лес эльфов, то попали в болота кобольдов. Огромная заболоченная территория, граничащая с востока океаном, с севера Летним лесом, с запада людской империей Дарин. А нам надо на юг - Гномьи горы Тарга. Горная цепь, идущая по диагонали через весь континент, отделяла тропические земли экватора от холодных южных земель. Любители альпинизма шли именно в эти горы, как в самые высокие горы в мире. Только тут можно узнать о культуре Миридии, богини, которую все гномы презирают и от которой они отказались больше тысячи лет назад. О да, я не просто так читал запретные книги по мистицизму! О Миридии, в открытом доступе было крайне мало информации, боги старались скрыть любые упоминания об этом субъекте. Только в двух запретных книгах говорилось об этой богине-отступнице, которая сейчас возглавлял нежить по ту сторону гор Тарга. Она была покровителем всех ремесленников и шахтеров гномьего народа. Но примерно тысячу лет назад от неё отреклись все гномы, причины отказа старательно умалчиваются. Мы отправился к первоисточнику культа Миридии - город Дгар, столица гномьего королевства Радаама.

Кобольды дики, и понятие культуры у них находится в зачаточном состоянии. Нежить и болота, понятия плохо совместимые, поэтому тут в основном призраки и поднятые зомби различных животных. Интересно, как кобольды выживают в таких условиях? Мертвечиной питаются?

К болотам мы подошли ночью, поэтому снова нарвались на огромные стаи комаров.

Насекомые, Болотный Комарикус, 21 уровень.

А уровень у этих кровопийц намного меньше, чем у их Висельных собратьев с острова. Да и выглядят они...ой мама! Да они размером с мою голову! Мутанты! Комары мутанты из реакторного отсека! Кажется, я понял, чем питаются кобольды.

Текущая локация: Болота Сильваны, Крепость Лизари Щипящего.

Мы заночевали в одной из брошенных крепостей, это точно не работа кобольдов. Работа более совершенная, кладка лучше, другой уровень развития цивилизации. В подвале сохранились фрески с драконидами гуманоидного типа - голова дракона, туловище и руки похожи на человеческие, а снизу тело, как у огромной ящерицы. Все тело покрыто темной чешуей и имеет нательный рисунок, отличающийся у самцов и самок. Ночевать пришлось на верхнем этаже полу разрушенной башни. Лестница обрывалась и никто кроме нас, туда забраться не мог.

На следующий день, в полдень, когда мы только вошли в игру, мы были в плотном окружении нежити. Вся крепость и ее окрестности были забиты нежитью под завязку.

- Саджи, видимо нежить в подвале все-таки относилась к нашествию, а не к данжу.

- Тогда надо пробивать себе дорогу. Хе-хе.

- Ты чего смеешься?

- Да подумал, что мы с тобой еще ни разу не качались нормально. И вот нам снова выпал шанс зачистить локацию от нежити.

- Только давай в этот раз с богом драться не будем. Оставим одного рейд-босса и уходим. Остальных можно пускать на салат и жаркое.

Наверное, впервые за тысячу лет, эту крепость решили использовать по назначению. Мы устроили свой форпост на плоской крыше главного здания. Часть стены была разрушена и позволяла забраться на крышу, нежить туда просто закидывали. Точнее Фи закидывала, а я оприходовал свежие трупы. Даже без жертв я мог использовать себя и Фи, для начала для использования ритуала объединения здоровья. Химерной нежити пока не появилось, пришлось обходиться зомбированными животными. Крыша старой крепости – это еще и прекрасный наблюдательный пункт, я могу атаковать всё вокруг, что находится в зоне прямой видимости. Фемида перекрыла единственный путь на крышу, отбивая первые атаки нежити. Огромный запас здоровья, раскочаный ритуалом, был сделан с расчетом на многократное усиление доспеха Фи, и поправку на мой возросший параметр интеллекта.

- Окно характеристик.

Имя: Саджи.

Уровень: 212.

Опыт: 100213/2633500 (до следующего уровня - 2533287).

Раса: человек.

Класс: не выбрано.

Основные характеристики

Сила -189

Ловкость - 448

Выносливость -422

Интеллект-2451

Мудрость-1001

Свободных единиц характеристик: 0

Хм, кажется, я делал слишком большой упор на развитии магии пространства. Пора развивать магию огня и земли. Так или иначе, сейчас для всех сложных заклинаний ограничителем будет наиболее слабо развитый навык, а у меня, во многих навыках он застопорился на двухсот пятидесяти. Медитацию не зря качал все это время, теперь смогу полностью восстановить манну за пару минут, но это две минуты боя. Так, что без прикрывающей Фи и хорошего места для атаки противника, мне нормальная прокачка не светит.

- Саджи, не тормози!

И то верно. Пора осушить болота.

- Огненный смерч! Огненный смерч! – два вихря огня ударили в толпы нежити, окружавшей крепость. Начал активные действия продвинутый интеллект, нежить разбилась на группы и начала штурмовать крепость. То есть, заходить в открытые ворота и залазить на разрушенные стены. За те две минуты, что нежить стягивалась в крепость, заполняя двор и стены, успел восстановить манну и выпустить два новых вихря огня испепеляя нежить. Скелеты обращались в пепел, призраки развоплощались, зомби нещадно горели, отчего стоял жуткий запах горячей плоти. Огонь ревел, деревья вспыхнули, и повалил едкий пепельный дым.

- Саджи, дурак, щиты ставь! У меня сопротивление не прокачено!

«Ой, забыл. Со стороны подъема начала образовываться гора трупов, нежить напирала все сильнее, Фи уже едва справлялась с таким напором. Утрамбуем!»

- Гномий молот! Максимум!

От такой мощи, тела погибшей нежити разорвало на куски и раскидало в разные стороны. Здание просело, видимо, пробил пол, теперь подъем для нежити сильно осложнится.

Томительные минуты ожидания в позе для медитации и вид нежити, обходящей нас с тыла.

- Они стену строят.

- Чего? - какую стену? Откуда нежить строитель?

- Пирамиду! Лестницу! Так понятней?! - Фи уже начала готовится к отражению атаки.

Нет, так дело не пойдет. Нужно решать проблему сейчас, раз и навсегда. Мы найдем путь вверх, а вот для нежити он должен быть максимально сложным.

В две атаки на то, чтобы разрушить лестницы, ведущие на стены крепости. Теперь этот путь для нежити закрыт. Дыхание дракона, почти в убор на пирамиду из нежити. С Фемиды слетел щит, камень расплавился от жара. Восстановил ей щит и отправил защищать основной путь, минута и манна будет достаточно. Испепелю весь лес вокруг, мне нужно поле обзора для атаки рейд боссов.

Через тридцать минут весь лес вокруг крепости пылал. Дым и жар были такой силы, что начали наносить постоянный урон. Как хорошо быть магом крови, который объединил свое здоровье с кучей жертв. Даже кашляя и получая урон от огня, Фи могла спокойно убивать идущую нежить. Дым был такой плотный, что видимость не превышала и пары метров, сейчас все огненные смерчи отправлялись наугад. Пока бой не закончится, не понятно, убила ими кого-то или нет.

- Саджи, сделай что-нибудь. Может они нас окружают, а мы не видим. Для нас дым - это тактическая ошибка. Нас могут смять точечной атакой.

А ведь верно думает, давно серьезных атак не было.

- Торнадо! Торандо!

С юга и севера от крепости, появились два смерча, которые развеяли дым и показали всю картину в целом. Нежить начала скапливаться и выстраиваться клином, идя к крепости

маршевым шагом. Понятно, штурмовать будут. Опять пирамиду построят. О! Да это химеры! Значит, обычную нежить мы уже вырезали.

Самый большой недостаток строя в плотности построения противника. Кинь гранату и строй разрушен, пошли две Звезды смерти и весь центр уничтожен. За тридцать секунд химеры добежали до крепости и начали выстраивать неживую лестницу на стену, а потом и на крышу. Пришлось принять участие в обороне, манна восстановилась только на половину.

Лестницу на стену смял гномьим молотом, потом прямо с крыши выжег всю нежить, что строила лестницу со стороны стены, выходящей к болотам. С тыла зашел небольшой отряд из скелетов обезьян.

Нежить, Скелет болотного шимпанзе, 516 уровень

Благо, спину мне прикрывала Фи, она и вынесла этих диверсантов. Она была мечом плашмя, создавая дробящий урон, а ее титаническая сила, вложенная в каждый удар, разрушала тела и без того хрупких скелетов.

Химеры атаковали еще дважды, в последней атаке начали одновременную атаку с двух флангов, попутно отвлекая двумя отрядами скелетов мартышек. Но мы уже были готовы к такому повороту событий. Все северные болотные лужи были подвергнуты заклинанию водоворота смерти. Это магия смерти – “не-жизни”, которая вытягивает их живых существ здоровье, разлагая их плоть. А для нежити, даже в ослабленном виде – это сильнейший ментальный урон, сопротивляемость к которому, у него и без того сильно снижена. Дамаклов меч некромантов, создавших нежить, позволял контролировать ее в огромных количествах, но сильно ослаблял их для ментальных атак.

Второй отряд химер добились метеорами, на отряды диверсии вообще внимания не обратили. А потом начались странности.

Во-первых, у нас появился перерыв в пять минут, в течение которых нас не атаковал вообще никто. Во-вторых, пришел только один отряд мест-боссов. Десяток жнецов-сороконожек был серьезным противником, хорошо изучившим нашу тактику и возможности. Личи начали рассредоточенную атаку сильными противниками.

Нежить, Болотный Жнец Фицы, 547 уровень, Мест-босс

Это они так наши силы проверяют? Ждут, когда мы расслабимся, а потом ударят силами второго отряда. Тогда поступим по-другому, аналогичным образом.

Каким бы хитрым враг не был, он все равно пройдет через узловые точки, и как только появятся опасная ситуация, будут атаковать. До тех пор надо избегать особо мощных атак.

Хм, интенсивность атак и прилагаемые усилия резко снизились. Кажется, личи чем-то заняты. Иначе как объяснить то, что за десять минут убили всех мест-боссов.

Получен уровень: 255 уровень.

Доступно к распределению: 215 очков характеристик .

- Саджи, я думаю, нежить атакует кого-то еще и сейчас личи заняты ими. Второй отряд ушел на запад – Фи указала в сторону леса – они туда пошли, я успела заметить второй отряд до того, как они отделились от первого.

- Предлагаешь проверить?

- Личи обратили внимание на кого-то, кто смог противостоять мест-боссам. Это или сильные игроки, или атака на деревню, в обоих случаях нам стоит помочь. В конце концов, это мы развязали тут войну с нежитью. Надо решить и созданные нами проблемы.

Совесть у меня была, потому мы пошли смотреть, кого там черти принесли. Ритуальную печать оставили на месте, заряда в колышках хватит еще на час-полтора.

Через десять минут поисков увидели интересную картину. На поляне четверо мужчин, держат круговую оборону вокруг девушки, а она достает из заплечной сумки магические жезлы. Как только заряд в жезле закончился, берет следующий жезл.

Фемиду порадовала такая оригинальность прокачки девушки.

- Прикольно, видимо, все очки характеристик в интеллект вложила.

Мест-боссы кружили по поляне, периодически атакую пойманную группу. Наше появление стало переломным моментом. Два молота гнома и дыхание дракона в упор. Фемида покрошила в салат еще пару жнецов.

Мы не стали показывать лиц, на мне была накидка смерти и парик, а на Фи, глухой шлем от доспеха. Группа бойцов мгновенно сменила построение, делая боевое каре вокруг девушки в центре. На всякий случай повесил на нас обоих щиты, мало ли, какие путники тут ходят.

- День добрый, дяденьки. А вы чего тут делаете? Зачем на болота пошли? Тут вроде никого не было, локальный чат молчал. А тут на тебе целая группа.

Секунд десять они рассматривали нас, видимо общаясь по чату и решая, что с нами делать.

- Кто руководил атакой на нежить? - Голос подала девушка. Тканый доспех мага воздуха, со светло-голубыми оттенками. Редкий выбор, значит, жезлы в основном на молнии были.

- А кто спрашивает?

- Невежливо так разговаривать со взрослыми.

«Хм, может убить их? Мутные они какие-то. Да еще по болотам шастают.»

- Тетенька, я с вами первым поздоровался. Это вы проявляете отсутствие вежливости. Чего вам надо тут. Скоро рейд-боссы появятся, уходите отсюда. Иначе можете попасть под раздачу и помереть.

Опять нас игнорируют. Прямо-таки образцовые охотники за нечестью.

- Где рейд-лидер. Я хочу с ним поговорить. - Один из мужиков, видимо разбойник. Стоп, мастер-мечник и маг и это чувство силы. О, да они все очень сильные!

“Фи, это охотники. Уж больно сильные и профессионально действуют. Они все очень сильные”.

“Уже поняла, у этого мужика минимум один фамельяр. Та змея в его ногах именно фамельяр. На девушке жаба сидит, на ней невидимость применена. Другие тоже активировали фамельяров и скрывают их.”

Пора всем успокоится. Фамильяров просто так не достают.

- Полагаю вы все охотники. – никто не кивает. – У нас нет рейд-лидера. Мы действуем самостоятельно, независимо от Лиги. Нас двое, у вас должна быть прокачено восприятие и, как видите, тут кроме нас никого нет.

- То есть два ребенка вынесли всю нежить в локации, а потом завалили отряд мест-боссов. И как вы все это объясните?

- Простите, но вы уже надоедаете. Рассказывать я ничего не собираюсь и прошу вас покинуть окрестные территории. Сейчас будет бой с рейд-боссами, вы будете только мешаться.

Девушка взглянула на лидера группы и сказала.

- Мы отряд охотников, выполняем задание от Лиги на доставку гуманитарной помощи развивающимся народам. В теории, после войны с нежитью, раса кобольдов откроется для всех игроков. Ближайший портал находится в Летнем Лесу эльфов, оттуда сейчас идут повозки с гуманитарной помощью для деревень. Последний час, вся нежить с локации стягивалась в эту сторону. Мы отряд разведки и решили проверить причину такого поведения противника. Сейчас идут три каравана с повозками, и ваша помощь нам пригодится.

Хм, рассказала все, что только можно было.

- Понятно. Мы убьем ту нежить, которая перекрывает нам дорогу. Последнего рейд-босса мы оставим, так как, последствия его убийства не предсказуемы. Помогать вам мы не будем. Делайте, что хотите, но к нам не приближайтесь.

Мужики все никак не расслабятся, ожидают подвоха.

- Почему? Зачем оставлять если можете добить?

- Потому что потом придет бог, его мы точно не убьем.

Девушка снова посмотрела на мужика, подавшего голос, видимо, в группе дипломатический лидер именно она.

- Есть вероятность, что после рейд-боссов появится личи. Убьете их, и локация будет свободна месяц от нежити.

- Нас это не интересует. Всего доброго, нам пора готовиться.

Пусть сами разбираются. Мы им не Красный Крест гуманитарной помощи. Никто не даст гарантии, что нас не сдадут какому-то божеству или темный бог сам не придет по наши души.

Гея “Повелительница жезлов” смотрела, как две девочки шли обратно к старой крепости. В них было много неясного. Взять тот же щит, который золотоволосая наложила на обоих, он был на порядок сильнее того, что могла наложить сама Гея. В том, что эта пара могла дать бой их группе сомнений не вызывало. Они смяли отряд мест-боссов прямо у нее на глазах.

- Ги, что делать будем? Ситуация выгодная, а они все бросить хотят. Мы можем...

- Знаю, так и поступим. Мы просто случайно будем проходить мимо.

Две хитрые улыбки, и все охотники болота Сильваны, получают команду готовиться к боевой операции.

С юга болот послышался дикий рев и стаи, а потом громкое протяжное шипение. С крыши крепости было видно, как шевелятся деревья, мелкие деревца ломались, а большие с треском уступали дорогу.

- Саджи бей наугад, я буду корректировать атаки.

За шесть минут мы смогли запустить восемь звезд смерти. В первую очередь нужно убить охрану босса, иначе нас сомнут численным перевесом. После шестой звезды рыки прекратились, но деревья по-прежнему шевелились, оно шло к нам. Хотя кажется, это...

- Фи, это что змея?

- Судя по шипению да.

Огромная туша червя переростка выползла из леса. Пасть раскрылась и уже выстрелила в нас огромным черным фаерболом. Инстинктивно метнул метеор и поставил щиты. Фаербол был огромен, но летел очень медленно. Черный шар медленно летел в нашу сторону. Попавшие на его пути деревья рассыпались прахом.

- Саджи уходим, это солнце мертвых. Оно сожрет щиты и всю крепость.

- А если, я его льдинками закидаю? Или камнями? Поможет?

- Блин, оно мгновенно разрушает материю, с которой соприкасается. Действует, пока не закончится заряд внутри. Уходим.

Рано уходить, если можно уничтожить это солнце, то я это сделаю. Фрагменты стены, земля, обгорелые куски дерева начала лететь в это черное солнце.

Получен урон: 4420 ед. (Игнорирование: 1 155 597 ед)

Дебаф: Зов смерти.

Воздействие: Вы испытываете зов неизбежной смерти.

Время: пока находитесь в пределах действия заклинания

Черный шар становился все меньше, но подлетал все ближе и начал доставать своей аурой смерти. Фи реагировала куда острее меня, у нее начались слуховые галлюцинации.

“Фи успокойся, это все из-за ауры смерти. Ничего нет, это все нереально”

“У меня тут призраки летают, голоса слышу, что за гадость, фу”

Надо было качать сопротивление, не мучилась бы сейчас. Солнце пропало, не долетев пятидесяти метров. Не зря я качал магию пространства и телекинез, так бы не справился.

Нежить, Регис-Поглотитель, 570 уровень. Рейд-босс.

Интересное дело, иногда рейд-босс имеет свое прозвище. Но бывает и серийные, у которых даже нормально имени нет, не говоря уже о прозвище.

Это была не змея, скорее гигантский чешуйчатый червь, с пастью, открывающейся на манер, четырех лепестков. Очень толстая шкура защитила его от физических атак. У него было девяносто процентов здоровья и перебитый отряд охраны. На шкуре две огромные подпалины.

- Сильнейшая атака и сильнейшая защита. Саджи, кажется, личи снова проверяют наши силы. Ему обычные атаки не страшны, нужен другой подход. Он очень медлителен, излучает ауру смерти, для меня он выглядит как черная змея, а ты как его видишь?

Вот тебе и польза от прокачки сопротивления. Значит аура не слабее пятидесяти тысяч.

- Как огромного червя. Значит, убивать его надо по-другому. Хм, подкинешь? - червь был сегментным, и было несколько слабых мест, где метеорами была содрана чешуя. Не будь у меня такого сопротивления, никогда бы не заметил этого под пеленой.

В итоге, червь медленно полз в нашу сторону, а мы обошли его с фланга, где меня и подкинула Фи. Оседлав червя, воткнул в него посох и начал его жарить!

- Дыхание дракона! Максимум!

Нежить уязвима к огню, вот этим я и воспользовался. Через десять минут, червь развалился на две части. Запас здоровья опустился до пяти процентов. Он уже не мог ползти и начал разваливаться на множество огромных личинок.

- А, ненавижу насекомых!

Огненный смерч выжег остатки рейд-босса и на этом первый бой закончился.

Второго рей-босса убили довольно быстро и стали ждать третьего, а его все не было. Мы уже успели весь лут собрать осмотреть все окрестные территории, но все не приходил.

Через тридцать минут появился лич на костяном драконе. Он кружил над крепостью, постоянно атакуя магией. Некромант метал заклинания, а дракон пытался убить нас призрачным пламенем, нанося колоссальный ментальный урон. Даже камень рассыпался от силы его атаки.

Нежить, Клея Ораксис, 750 уровень. Рейд-босс.

Как убить противника, летающего на костяном драконе, обладающего колоссальным запасом манны и огромной разрушительной мощью?

- Молния! Максимум!

Драконы обладают огромным сопротивлением, но отнюдь не абсолютным. Молния ударила в крыло, когда дракон пикировал для атаки на крепость. С громким хрустом костей, дракон врезался в остатки стены и сломал второе крыло.

- Гномий молот! Максимум! - с разберу прыгнул прямо на остатки дракона, второго шанса у меня не будет. - Дыхание дракона!

Костяные драконы - самый слабый вид драконов. Они очень слабы против огня, и хрупки для сильных физических атак. Поэтому такие драконы всегда кружат над своими жертвами, и

работают только с мощным прикрытием из пеших войск.

Фи последовала за мной, и теперь используя “рассечение” крошила драконьи кости. Меньше чем за минуту от дракона осталась только кучка горелых костей.

- Ты куда лезешь, дура! С тебя почти щит слетел, еще пара атак и померла бы!

- Сам дурак! Ты про лича забыл? Кто тебя прикрывать будет! Вот он, из лужи вылезает!

После удара молнии, дракон начал пикирующее падение, в это время из его тела выпал некромант. К счастью он угодил именно в тот пруд, в который мы закинули водоворот смерти.

Лич не стал выплывать из пруда, он его просто уничтожил, испарил, да так, что дно просело, и вся жизнь в нем умерла. Трава почернела, деревья вокруг засохли и осыпались листья.

Противник вышел на берег и уставился на нас.

- Жалкие черви, посягнувшие на Его владения. Вы познаете все муки Ада и пытки души прежде, чем умрете окончательно смертью!

Получен урон: 3200 ед. (Игнорирование: 1 155 597 ед)

Дебаф: Могильный Зов Миридии.

Воздействие: Потусторонний зов нашептывает вам дорого в небытие.

Время: пока находитесь в пределах действия заклинания

Ой, напугал. Хотя противник очень сильный, в ближний бой к нему лучше не соваться. Фемиде придется обходиться короткими атаками и перейти на тактику разбойников.

- Фи, работаем с двух флангов. Одновременные атаки и отступления. Поднимет мелочь, убиваешь ты, я займусь самим личом. Работаем как обычно, не переусердствуй, подведи его к крепости, тогда сможешь пользоваться поддержкой от ритуала объединения здоровья.

Ветер праха, астральные змеи, копы мрака, туман тьмы, глаз Изила – лич применил весь свой арсенал и старался убить самыми смертоносными заклинаниями. Несколько раз прибегала Фи, лич аурой смерти сносил щиты. Пришлось использовать лес для контроля его атак и обороны.

Лич выпускал ищеек, которые меня находили, а потом сам меня атаковал, пока я убивал ищеек. Если бы Фи его не отвлекала, в такие моменты, я бы давно помер.

Больше часа мы водили его по лесу, расстреливая его метеорами и отбиваясь от атак. Помер он от того, что манна не успела восстановиться, и он не создал щит после удара метеора. Фемиде снесла ему голову, используя рассечение.

Получен уровень: 297 уровень.

Доступно к распределению: 425 очков характеристик.

Куча странностей – почему рейд-босса было два?! Почему некромант был только один?! Почему была такая большая задержка между атаками?!

Глобальное сообщение: На континент Радаам, от нашествия нежити освобождена локация

Болота Сильваны. До следующего нашествия 30 дней.

Отношение с кобольдами Сильваны +10000

Текущее отношение: Почитание (до Превознесение 4000)

Отношение расой кобольдов +1000

Текущее отношение: Уважением (до Почитания 990)

Так, а вот это уже совсем странно. Почему прошло целых два часа с момента убийства лича, прежде, чем выскочило это сообщение.

- Саджи, нас подставили. Крупно подставили.

- Ты о чем?

- Вот нам горе видишь! – ах вы гады! – Вот этот жук снимал весь бой. Сейчас идет онлайн трансляция, рейтинг зашкаливает. Со всего континента сюда валит народ, все ищут места для охоты подходящие под их уровни.

- Уходим. Скоро тут будут те, кто нас ищут.

Леон наблюдал за шикарным боем, идущем на Радаае. Множество ведущих игроков клана, собрались в виртуальной комнате, для просмотра этого боя. Все присутствующие знали, что главное в этом бое, не победа, а то, что объявились два ребенка, которых, полгода никто не видел. И как помпезно объявились! Зачистили локацию, убили рейд-боссов и лича. Вторая группа охотников из тридцати человек, убила третьего рейд-босса и одного лича. Со стороны все это выглядело, как хорошо спланированная операция Лиги охотников, они сами транслируют это видео в сеть.

Нейт, глава службы безопасности клана принес новости, бой у группы охотников подошел к концу, и выскочило глобальное сообщение.

- Леон, мы отправили бойцов на поиски Саджи. Через десять минут мы их настигнем и схватим.

- И как ты это сделаешь? Наденешь негатор магии и наручники? Это же дети, и в чем ты их обвинишь? Как ты собираешься привезти их на Овидий? Мы на другом конце игрового мира.

- А какие варианты, Леон?! Нам их что, пригласить встретиться с Таламеем?

Интуиция, обработка фактов и домыслов, слухов и знаний – в уме Леона все это сложилось в единую картину. Этого мальчика надо притащить на Овидий, но не силой.

- Смотри Нейт, мы потеряли их след в Каргане, там их видели в последний раз. – Леон указал точку на голографической карте Хризалиды – А теперь они появились в землях кобольдов, на Радаае. – бог провел линию между точками – Заметь, больше их никто нигде не видел все это время. Думай, Нейт, думай. Теперь ты знаешь, где искать.