

На размышления у Вилла ушёл час. Он решил не тянуть с ответом и дать согласие, пока внутри была решимость. Вилл хорошо себя знал и понимал, что если затянуть – инстинкт самосохранения начнёт кричать, что не нужно никуда идти. Это как стоять перед обрывом и размышлять – а стоит ли прыгать в воду? Падать высоко, вода холодная, а дома ждёт тёплый чай и одеялко. Может, ну его?

Поэтому Вилл зашёл на «почту» и отправил короткое письмо Эфклину с согласием. Как только палец нажал на невидимую кнопку «Отправить», он глубоко выдохнул. Теперь пути назад нет.

Вилл решил зайти к Брэйву и Ди. В самый разгар дня город был переполнен игроками всех мастей – торговцев, скучающих крафтеров, которые коротали крафтовое время в городе, агитаторов в гильдии и просто случайных прохожих, идущих по делам. Многие агитаторы уже знали Вилла в лицо и даже не предлагали вступить в их ряды. Бывали и исключения.

— Эй, дружище, не хочешь вступить к нам? — бодро спросил у Вилла парень в зелёных тяжёлых доспехах. Вилл по одному их виду определил, что примерный уровень парня в районе тридцать пятого.

— Да, с удовольствием! За тысячу золотых.

Парень покрутил пальцем у виска и отвернулся. Вилл спокойно двинулся дальше. Его универсальный ответ помогал отбить любую охоту дискутировать с ним и пытаться всё же заманить к себе. Его считали либо психом, либо лютым ЧСВ-шником, которых особо не приветствовали многие гильдии.

Брэйв и Ди по-прежнему обитали в своём «уютном гнёздышке» возле городских стен. Там была небольшая территория, на которой теснились с несколько десятков маленьких домиков. Парочка постоянно уговаривала Вилла снять домик рядом с ними, но он продолжал спать в тавернах.

«Уютное гнёздышко» действительно выглядело очень уютно. Возле него даже была небольшая травяная площадка, на которой росли странные розовые цветки с закрученными в спираль лепестками. Погода каждый день стояла солнечная, и можно было на этой площадке спокойно жарить шашлыки, вот только мангала не было. Сам домик напоминал дачный участок, куда Вилл частенько катался в юности. Такой же небольшой деревянный домик, покрашенный в тёмно-красный, с треугольной крышей.

Вилл застал Брэйва и Ди за их любимым занятием – перепалкой. Он уже давно привык, что эта парочка ругается не так, как большинство других. Если те именно ругались, изливая негатив и злобу, то Брэйв и Ди вроде перепирались, но в их словах и интонации всё равно улавливалась какая-то особая нежность друг к другу, а предмет спора быстро забывался. Вот и теперь: если Ди называла Брэйва «склерозником» за некупленный чай, то через пару минут воцарилась идиллия. Ди, одетая в бордовую рубашку и короткие шорты, сидела на коленях у голого по пояс Брэйва. Они сидели в обнимку и, слушая Вилла, широко раскрыли глаза от

удивления.

— Ты псих! — коротко констатировал Брэйв. — Серьёзно. Ты. Псих.

— Правда, Вилл, — встревоженно сказала Ди, хлопая своими красивыми жемчужно-серыми глазами. — Одно дело ходить в сложные данжи или на трудные квесты. Но идти в легендарное подземелье в числе первых, без права выхода и без каких-либо тактик и гайдов — это же безумие!

Вилл почесал голову. Он прекрасно понимал, что они правы. Но внутренний огонёк азарта погасить было не так уж и просто.

— Да, вы правы. Но я уже согласился, и идти на попятную как-то будет стрёмно. К тому же, есть шанс, что всё разрулится и без меня.

— Ммм?

Брэйв и Ди вопросительно посмотрели на Вилла.

— Вторые не получают ничего. Первые — всё. Так мне сказал Эфклин. Если во время нашей подготовки кто-то пройдёт рейд быстрее — то идею просто свернут. Кто знает, другие гильдии не будут сидеть на жопе ровно.

— Если честно, я надеюсь, что до вас его кто-то пройдёт. — сказала Ди, неотрывно смотря на Вилла. — Ты наш друг, и не хочется сидеть на иголках и переживать, пока ты будешь внутри подземелья.

— Да, Вилл, — поддержал Брэйв, — Если уж пойдёте туда, то давай без глупостей. Кто лучше тебя выхилит мой шикарный и красивый зад???

Вилл улыбнулся.

— Спасибо, ребят. Я постараюсь без глупостей.

— Вот и чудно! — радостно сказала Ди. — А теперь давайте попьём чай! А, погодите, кто-то же забыл купить его!

— Всё, только не начинай! — Брэйв картинно закрыл уши руками. — Сейчас я схожу за чаем, только не пили меня!

Вилл улыбнулся. Ему было как никогда уютно и спокойно.

Новость о первом легендарном подземелье прокатилась по игровому сообществу как маленький снежок, который покатился вниз с горы и ближе к подножью стал гигантским комом, сметающим всех на своём пути. Комок сформировался вечером этого же дня, когда «Уголок MIN/MAX» озадачились странной активностью на аукционе: были раскуплены все материалы и реагенты, нужные для заточки, зачарования и алхимии для четвёртого уровневго тира вещей (46-60 уровень). «Уголок» высказал предположение, что какая-то крупная гильдия прочухала о каком-то ПВЕ или ПВП ивенте и решила основательно к нему подготовиться.

К утру следующего дня «Вентилятор Трианрии» вышли с сенсационным заявлением – они взяли интервью у первого игрока, достигшего сорок девятого уровня. Естественно, это было не так, но в тот момент такие «малозначительные» подробности мало кого интересовали. Игрок с ником ПыщПыщЯТвойМалыщ дал обширное интервью на несколько страниц, в котором в красках описал, с какими сложностями он столкнулся при достижении сорок девятого уровня и что прокачка выше заблокирована. К вечеру уже подоспели подробности и про первое легендарное подземелье со всеми известными вводными – зайти можно, выйти можно только пройдя рейд, если его не пройти, то не откроется завеса в другое королевство.

Эфклин не обманул – это известие встряхнуло каждого. За два с небольшим месяца многие свыклись к заточению в игре. Первоначальный шок и злоба прошли, и пришлось учиться выживать в новых условиях. Для многих вошло в привычку каждый день просыпаться и отправляться на квесты или в данжи, чтобы удовлетворить ежедневные потребности. Легендарные подземелья казались чем-то далёким, что будет когда-то там нескоро. Наладилась некая игровая экосистема, в которую влились все.

Известие про первое легендарное подземелье было похоже на палочку, которой решили потыкать в муравейник. Муравьишки засуетились и забегали, не зная, чего ждать дальше. Все вокруг только и обсуждали рейд, гадая, кто же пройдёт его первым. Особо ушлые ребята устроили тотализатор и принимали ставки на первопроходцев. Все нужные материалы и реагенты сметались с аукциона за секунды. Если раньше цена «медной руды» болталась в районе пятнадцати серебра, то теперь её отрывали за три золотых. Началась негласная гонка вооружений, в ходе которой все хотели одеть своих рейдеров максимально быстро. Крупные гильдии разделились на две половины. Первые, такие как «Багровый очаг» Эрайза, кооперировались между собой и выбирали среди гильдий лучших рейдеров, на которых бросили все силы. Вторые, как «Пираты» Эфклина, стремились пройти рейд своими силами.

На следующий день Виллу пришло письмо от Эфклина. В нём был перечень пререйдовых предметов, которые нужно было достать. Перечитав списочек, Вилл пересмотрел своё снаряжение. Из требуемых предметов у него были всего лишь сапоги да одно из колец.

Посох: Изумрудный посох защиты

Мантия: Халат могущества

Штаны: Штаны зари

Сапоги: Лунные сапоги

Наручи: Тканевые наручи Даратиса

Голова: Корона дивных облаков

Кольца: Перстень злого духа

Амулет: Мерцающая звезда

Пояс: Пояс элементалей

Эти же днём с ним на связь вышла и его группа, с которой он должен был заниматься фармом. Все они состояли в «Пиратах». Дамагеры – два мага с никами Наколдун и Доколдун. Когда Вилл впервые увидел их, ему почудилось, что в глазах двоится. Парни оказались братьями-близнецами. Одинаковые узенькие глаза цвета янтаря, одинаковое овальное лицо с маленьким носом, одинаковые кучерявые волосы русого цвета. Одинаковый шмот лишь закреплял сходство, оставляя единственное визуальное различие – ник.

Впрочем, немного походив с ними по данжам Вилл нашёл ещё одно различие. Близнецы отличались по характеру. Если Наколдун всегда был на позитиве, то Доколдун являл собой самую серьёзность.

Танком в его фарм-пати стал рыцарь под ником Димасыч. Димасыч был настоящим мужиком в самом что ни на есть понимании слова: взрослый упитанный мужчина под сорок лет, густая борода, пивной живот. В реале у него жена, трое детей и любимый бульдог, с которым он регулярно катается на рыбалку. Димасыч пятнадцать лет играл в World of Warcraft, но после очередного дополнения разочаровался в Blizzard и завязал. По его словам, выхода «Трианрии Онлайн» он ждал с надеждой, что игра сможет подарить тот самый дух ММО старой школы.

Вилл остался доволен своей группой. Большие габариты Димасыча не мешали ему грациозно передвигаться в бою. Система с лихвой компенсировала его размеры, наделяя огромного медведя грацией кошки. По характеру он был полной противоположностью Брэйва. Если ему часто била кровь в голову, то Димасыч в любой ситуации оставался самым спокойствием.

Братья-близнецы, использующие магию льда, поразили Вилла своей слаженностью. Один раз он их шутливо назвал «Двумя дамагерами по цене одного». Они действовали чётко и синхронно, как две части одного целого. Где-то могли продлить оледенение, где-то могли замедлить атаки босса, где-то могли влить тонну урона за короткий промежуток времени. И всё это делалось без слов, они прекрасно чувствовали друг друга, и их слаженности можно было только позавидовать.

Эфклин обозначил чёткие рамки времени фарма - с девяти утра до девяти вечера. Вилл почувствовал себя работником МакДональдса, для которого всегда находилась работа. Отбегали лимит нужных данжей или идёт время отката? Сходите покараульте мини-босса с нужной шмоткой. Босса недавно убили и нужно подождать возрождения? Можно собрать полезную траву, растущую раз в два часа. Трава собрана и босс убит? Бегом обратно в данж, время отката прошло!

От такого безумного круговорота фарма была польза - времени и сил на плохие мысли не оставалось. Да и исправно приходящее золото каждый день слегка грело душу.

— Если этот грёбанный пояс не выпадёт в этот заход, то...— начал Доколдун.

— То завтра мы пойдём сюда вновь, — беззаботно закончил Наколдун.

Вилл и его товарищи по фарму сидели перед входом в последнюю комнату данжа под названием «Сад элементарей». Этот данж, в который пускало игроков от сорок шестого уровня, в зависимости от времени суток представлял внутри обитель одного из четырёх элементарей - огненного, водного, грозового и земляного. Но был и сложный режим, схожий по принципу с тем, с которым Вилл столкнулся в данже «Склеп потерянной любви». Если в обычном режиме стиль данжа строго выдерживал особенности той или иной стихии, то в сложном режиме обстановка менялась каждые сто метров. Сперва ты попадал из бушующего ураганного ветра в тихую природную обитель, а при выходе из огненных недр тебя обдавало волной холода. В конце сложного режима нужно было сразиться не с одним, а с четырьмя элементарями сразу. Плюс был в том, что нападали они не сразу. Умер один - появился другой.

Помимо ресурсов, падающих с мобов и элементарей, из сложного режима им нужен был ровно один предмет - «Пояс элементарей» мифической редкости.

— Димасыч, — сказал Вилл. — Ну поделись секретом. Как ты смог выбить пояс в первый заход?

— Вилл, знал бы - с радостью ответил. Мне этот данж самому надоел уже, — ответил Димасыч, закрепив на поясе парочку зелий. — Вот я помню за одной шмоткой охотился в ВоВе, так там...

— Ооо, начинается, — вместе протянули близнецы и картинно закатили глаза.

Димасыча понесло в воспоминания, и он с упоением начал рассказывать о том, как три месяца не мог достать Тандерфьюри. Была у него такая особенность - ностальгировать по старым временам и рассказывать истории из своего игрового опыта. Он не хвастался, как многие подобные рассказчики, а искренне делился яркими моментами, запавшими ему в память и душу.

— Судя по письму, которое мне отправил Эфклин, этот пояс в среднем падает за пять ранов. Мы же сделали четырнадцать - по три в сутки. Это последний на сегодня, — уныло сказал Вилл.

— Да ладно, не парься, — бодро произнёс Наколдун. — Не выьём сегодня - выьём завтра.

— Нам Эфклин разрешил капельку ресурсов оставлять себе. — вставил Доколдун. — Неплохая прибавка к ДКП, которые мы получаем.

— Ты для нас, Вилл, сейчас самый лучший друг и товарищ, — улыбнулся Наколдун и похлопал Вилла по плечу. — За такие плюхи мы с тобой готовы возиться хоть весь месяц. Но, конечно, мы любим тебя не за них!

— Да, за мою красоту, ум, остроумие, а также скромность.

Отшутившись, Вилл обновил каждому в группе бафы. Несмотря на сложный режим, данж проходилась весьма быстро. Во многом это заслуга близнецов и Димазыча, у которых уже был опыт прохода. Они по всех подробностях рассказали Виллу все нюансы и мелочи, про которые важно было знать. Если в первом заходе он едва не убил близнецов, то на втором он чувствовал себя увереннее. Третий и последующий разы проходились достаточно спокойно.

Димазыч убедился, что все готовы, и прошёл через пелену мягко-голубого цвета. Она скрывала от игроков информацию о том, с каким из элементалей начнётся бой. Если зайти в комнату и выйти - порядок сбросится. Следом за Димазычем вошли близнецы. После них, крепко сжав изумрудный посох левой рукой, вошёл Вилл. Едва он перешёл завесу, как подол его мантии зацепился за небольшой камушек, торчащий из земли. Первым противником был земляной элементаль.

Комната босса приняла форму огромной пещеры в сотню метров в длину. Освещал комнату тусклый солнечный свет, пробивавшийся внутрь через десятки расщелин на своде. Сам элементаль спокойно стоял в середине. Он был сделан из сотни камней разной формы, между которыми просматривалась земля и глина. Глаза, сделанные из двух круглых камней чёрного цвета, безучастно смотрели перед собой.

Вы чувствуете эффект: Вязкая земля

Уменьшение скорости передвижения на 25%. При остановке на одном месте дольше, чем на 7 секунд, вы получаете оцепенение на 5 секунд и получаете урон, равный 25% от вашего общего количества здоровья.

В отличие от простого режима, в сложном при сражении с элементами накладывался дебаф, тип которого зависел от текущей комнаты. При сражении с земным элементом накладывался замедляющий дебаф. Если долго стоять на одном месте - из земли прорастали корни, обхватывающие со всех сторон. Вилл, забывший про эту механику во время первого

захода, почувствовал себя персонажем из хентайного мультика. Корни, напоминающие тентакли, обвили его со всех сторон и смачно отхлестали. После этого он постоянно перемещался, старательно избегая обнимашек с «тентаклями».

Димазыч неспешно шагал к элементалу. Как и многие танки, он предпочитал использовать в качестве оружия меч. Сапфирового цвета клинок переливался ало-золотистым сиянием. В левой руке Димазыч держал белоснежного цвета щит с изображённым на нём орлом – награда за один из квестов. По обе стороны от Димазыча шагали близнецы, сохраняя дистанцию до него в несколько шагов. Вилл держался чуть позади, готовый в любой момент наложить исцеление.

Как только Димазыч пересёк незримую черту зоны агро, элементаль гулко заревел. Из его рта во все стороны полетела глина. Чёрные глаза сфокусировались на Димазыче, который на «Рывке» уже подлетел вплотную. Начал танк бой по стандарту: первым делом использовал «Агрессивный крик», закрепив внимание элементала на себе. После чего Димазыч снизил ему физическую защиту, использовав «Уничтожение». Вспыхнув, клинок легко вошёл в ногу элементалу. Вытащив меч, Димазыч атаковал «Сокрушением». Едва он закончил атаку, как пришлось спешно блокировать атаку элементала. Каменная рука, сотканная из десятка булыжников, падала ему на голову.

— Я налево.

— Я налево от твоего лево.

Близнецы словно тараканы разбежались по полю битвы. Вилл за них не переживал: он знал, что когда приспичит, они прибегут обратно. Они начали осыпать элементала ледяными заклинаниями с двух сторон. Чтобы повысить их эффективность, Вилл набросил на босса «Магическое изнурение» - заклинание, которое снижало уже магическую защиту. Оно хорошо сочеталось с «Обморожением» близнецов, снижающим защиту от заклинаний льда. Близнецы атаковали бодро, но без лишнего задора, чтобы растянуть запас маны на весь бой. Сперва они ограничивались самым простым – ледяные сосульки с небольшим временем отката, «Морозный шар», неспешно летящий по прямой, и поддерживаемый «Ползучий холод», выглядевший как тонкий ледяной луч.

Как хил Вилл чувствовал себя очень комфортно с Димазычем. Он был одет прекрасно для своего уровня, и это чувствовалось во время боя. Но вывозил он не за счёт крутого шмота. Димазыч блокировал многие простые атаки, а почти каждая специальная атака босса сталкивалась с умением «Усиленное блокирование». Тот урон, который всё же проходил, резистился о большие показатели защиты. В характере танкования чувствовалась ещё одна разница между Брэйвом и Димазычем. Брэйв предпочитал драться более агрессивно. Из-за этого он иногда, да пропускал удары во время своих контратак. Димазыч же оставался непоколебимым в любой ситуации. Нужно стоять смиренно и держать урон? Принято.

— Вилл! — крикнул Димазыч. — Камень!

— Понял.

«Камень» - одна из двух специальных атак земного элементала. Вилл понятия не имел, как Димазыч распознавал её начало, но делал он это безошибочно. Так получилось и в этот раз: элементал, потерявший всякий интерес к Димазычу, направился к огромному валуну, размерами с небольшой автомобиль. Взяв валун одной рукой, элементал высоко поднял его над землёй и свободной рукой что было силы ударил по нему. Валун раскололся, и во все стороны полетели сотни осколков.

— Вот...

Уклониться от них было практически невозможно. Единственный вариант их избежать - интуитивно выбрать позицию, в которую они не прилетят. Доколдуну повезло - десяток осколков упали аккуратно рядом с ним. Брату и Димазычу повезло куда меньше. Наколдун получил ранение в ногу, а Димазычу прилетело прямо в пивной живот, прикрытый бронёй. Он смачно ругнулся и, скривившись, вытащил осколок из живота. Через пару секунд дыру в броне затянуло.

Вилл отделался небольшим ранением - осколок легка оцарапал руку. Тем не менее, этого хватило чтобы получить дебаф.

Вы чувствуете эффект: Кровотечение

Каждые 3 секунды Вы теряете 5% от базового здоровья. Длительность 18 секунд.

— Вилл, братик, ты мне срочно нужен как врач!

Как Вилл и ожидал, к нему резво прибежал Наколдун, поймавший осколок в ногу. Штанина была как новая, лишь маленькое пятнышко крови указывало на случившиеся.

— Куда же я денусь. Регенерация!

Лёгкое светло-оранжевое сияние поглотило на мгновение близнеца, и он устремился атаковать элементала. Заклятие регенерации было полезно в таких случаях - оно медленно восстанавливало здоровье определёнными порциями в течение времени.

Убедившись, что регенерации хватает перебить кровотечение, Вилл вновь сфокусировал внимание на Димазыче. Его тоже требовалось подхилить, а кроме кровотечения он терпел удары от босса.

— Магическое поглощение! Небесная милость!

Сперва возле Димазыча возник едва уловимый взглядом кокон, а через пару секунд ярко-изумрудный столп вылечил его здоровье практически до максимума. «Небесная милость» – заклинание с очень быстрым временем использования, с большим количеством восстанавливаемого здоровья, но очень ресурсозатратное. Во время боя Вилл использовал его несколько раз, стараясь экономить магическую энергию.

После очередной ледяной сосульки от Доколдуна общая шкала здоровья всех четырёх элементалей опустилась до восьмидесяти процентов.

— Вилл! — вновь крикнул Димазыч. — Подсоби!

— Окей.

Началась вторая специальная атака. Вернее, атакой её было назвать сложно. Элементал, словно пылесос, впитал землю вокруг, окружив себя земляным коконом. Пока элементал играл в бабочку, Димазыч снял с пояса склянку и разбил её мечом. Клинок сапфирового меча охватил огонь.

— Боевая ярость – скорость атаки! — выкрикнул Димазыч, прочертив кончиком клинка несколько линий в воздухе.

Его ладонь на правой руке покрылась вязким тёмно-жёлтым светом, который быстро стал расползаться по всей руке. Как только рука покрылась полностью, Димазыч начал полосовать босса. За секунду он успевал делать по четыре или пять атак, а меч порхал так быстро, что рябило в глазах. Впрочем, у Вилла не было времени любоваться грациозно порхающим лезвием. Он изо всех сил лечил Димазыча.

У этой версии «боевой ярости» было два больших минуса. Первый – урон падал ровно в десять раз. Второй – за каждый удар отнимался ровно полтора процента от общего здоровья. Но всё компенсировала одна штучка – алхимический огонь. Он усиливал удары оружием, и этот модификатор не резался при использовании умений. Именно за счёт алхимического огня Димазыч мог влить тонну урона, что позволяло ему в одиночку пробить щит.

Щит, который нужно было пробить за пятнадцать секунд, треснул за десять. Вилл перевёл дух. Димазыч «отключил» умение раньше времени и вновь спрятался за щит. Близнецы, поднакопившие маны, продолжили бой.

77%

76%

Как только полоска здоровья упала до семидесяти пяти процентов, обстановка вокруг изменилась, словно невидимый творец щёлкнул пальцами. Пещера исчезла, и на её месте

появилась пылающая огнём равнина. Где-то вдалеке виднелся вулкан, извергающий из себя потоки лавы. Лава была везде, и единственное безопасное место – островок раскалённой земли радиусом те же сто метров.

Земляной элементаль развалился, и камни тут же растворились в горячем, как в хорошей бане, воздухе. На его месте тут же возник новый противник – огненный элементаль.

Вы чувствуете эффект: Ожог

Каждые 5 секунд Вы теряете 5% от общего количества здоровья.

Близнецы изменили тактику. Если раньше они бегали по всей комнате и атаковали с разных сторон, то теперь они встали поближе к Виллу. Дебаф, постоянно отнимающий здоровье, вынуждал держаться поближе к хилу.

Димазыч тут же переключил внимание элементаля на себя. Если земляной элементаль напоминал беспорядочно слепленного из камней и глины человечка, то его огненный собрат напоминал пылающего огнём джина. Каждая из его атак поджигала Димазыча, и два ожога прекрасно стакались друг с другом. Вилл перестал стрелять из посоха и сфокусировался на лечении. Его огненные атаки из посоха наносили мало урона сгустку огня.

— Метеориты! — выкрикнул Димазыч из-под щита.

Близнецы синхронно расступились в разные стороны. «Метеориты» - одна из специальных атак огненного элементаля. Через несколько секунд над Виллом завис огромный булыжник, который рухнул ему прямо на макушку.

— Бумс!

Вилл почувствовал себя так, словно он надел строительную каску и ему по голове решили ударить кулаком. Сразу после падения булыжник взорвался, распустив на десять метров огненную волну. Именно поэтому нужно было разойтись – чтобы волны не задели другого и не нанесли сопартийцу урон.

После «метеоритов» близнецы вновь подскочили обратно.

— Небесный свет! Божественная милость! Небесный свет!

Для эффективного захила группы Вилл воспользовался небольшим абюзом. Так как «Божественная милость» сбрасывала перезарядку всех исцеляющих умений, то использование «Небесного света» перед уникальным умением позволяло сбросить его перезарядку и тут же использовать второй раз с удвоенным лечением. «Небольшой абюз», как это называл Вилл. За несколько секунд он фактически использовал три массовых лечения.

Восемь «ледяных кинжалов» со свистом разрезали разгорячённый воздух по обе стороны от Вилла и впились в грудь и голову огненного элементала. Он заревел и в отместку ударил Димазыча двумя пылающими сгустками огня. Прячась за щитом, ему было некого в отместку ударить, и цепочка замкнулась.

Главной проблемой в бою против огненного элементала были ожоги. Если на земном элементале в основном Вилл хилил только Димазыча, то теперь он должен был хилить всех. Мана медленно ползла вниз, и Вилл упорно сдерживал её падение всеми возможными силами. Отстегнув бутылёк с синей жидкостью, он за два глотка опустошил содержимое. Синяя полоска маны стала несколько больше.

— Мальки! — предупредил Димазыч, успев кольнуть элементала в область, где у того должен был быть живот.

Элементаль, не время потеряв интерес к Димазычу, чуть сжался и стал раскручиваться, словно волчок. В разные стороны от него вылетело пяток огненных капель, упавших неподалёку. Через пару секунд огненные капли выросли в размерах: они превратились в озорно горящих малюток-элементалей.

Вилл тут же взял первого малька в системный прицел и повесил над ним синий треугольник. То же самое он сделал со вторым мальком, стоящим ближе всего. Над третьим и четвёртым он повесил другую метку – красный квадрат.

— Нак, бери с треугольником. Док, твои с квадратом, — коротко скомандовал Вилл.

Близнецы разбежались к своим мальчикам и безжалостно атаковали их ледяными заклинаниями. Вилл же переключился на пятого, одиноко стоящего чуть в стороне от всех остальных.

Мальки не только помогали своему «папе», но имели одно очень неприятное свойство. Если их быстро не убить – они начинали плодиться, и вскоре комната босса могла заполниться десятком, если не сотней мальков, желающих тебя убить. Вилл слышал истории о том, как эти мальки стали причиной гибели нескольких групп. Повторять их судьбу не хотелось.

Вилл подбежал к одинокому мальку и взял его в системный прицел.

— Небесный кулак!

С неба на малька упал кулак, едва ли не больше него самого.

— Разрушающий луч!

Луч титаново-белого цвета слетел с пальцев Вилла и ударил точно в середину малька. Тот,

явно обидевшись, выпустил в сторону Вилла маленький сгусток огня, который угодил точно в грудь. Мантию не прожгло, но небольшое болевое ощущение прокатилось по телу.

— Засранец мелкий! Волшебная печать!

Здоровье мальчика просело до нуля и он распался.

Вилл посмотрел по сторонам. Близнецы шустро расправились со своими малютками и вернулись к боссу. Димазыч, зная, что Вилл был немного занят, отпил из бутылка жидкость рубинного цвета. Его здоровье немножко восстановилось. Закончив с мальком, Вилл тут же наложил лечение на Димазыча, восстановив ему здоровье до конца.

53%

52%

51%

Неслышный «щёлк» - и обстановка вокруг вновь переменилась. На арену вышел водный элементаль.

<http://tl.rulate.ru/book/43479/1003735>