

Сбор оставшегося снаряжения занял чуть больше недели. Вилл, при поддержке своей бравой фарм-команды, мог бы управиться быстрее, если бы рандом согласился быть чуточку милосерднее. Число попыток выбить «Мерцающую звезду» Вилл бросил считать после сорока. Быть может, рандом старался уберечь Вилла от похода в рейд, но за эти две недели интенсивного фарма рейд так никто и не прошёл.

Фарм действительно изнурял, не сколько физически, ведь тело в этом мире не могло устать, сколько морально. После двенадцатичасового марафона по различным данжам и локациям Вилл возвращался в свою комнату в таверне и устало падал на кровать, сразу смыкая глаза. Даже без помощи системы он засыпал моментально.

С Брэйвом и Ди он стал видаться намного реже. К его большой благодарности, они не пилили его и не устраивали истерики в духе «всё с тобой понятно, променял нас на более крутых ребят». Они всячески его поддерживали, иногда задаром отдавая ценные ресурсы.

— Вилл, ты давай это, пройди этот рейд уже. Мне без тебя тоскливо! — пожаловался как-то Брэйв во время одной из посиделок.

Вилл удивлённо на него посмотрел, оторвавшись от яблочного пива.

— Чёй это вдруг? Смотри, Ди ревновать будет.

— Ну, как человек ты тот ещё зануда, но как хил ты настоящее золото! — искренне выпалил Брэйв. — Куда не плюнь – везде тяночки со своими парнями. Хилить не умеют, зато самомнения выше крыши. И ничего не скажешь им! Парни сразу дефать их начинают. А я не хочу отъехать на тот свет только потому, что какая-то девочка привыкла жать в своих корейских игрушках две кнопки, а тут теряется!

— Ну, если Эфклин не набрал в рейд таких же девочек, то вернись.

Это был один из немногих случаев, когда речь зашла про рейд. В последнее время они даже про игру практически не говорили. В основном они разговаривали на отвлечённые темы. Вспоминали забавные случаи из прошлого, делились приятными воспоминаниями или рассказывали что-то новое о себе. Три дня назад они коротали вечер за «Правдой или действием». Брэйв, не получив ответа на вопрос «Было ли у тебя что-то с той девушкой, которую ты ждёшь?», загадал Виллу действие «Выйти на улицу и признаться первому встречному парню в любви». «Первым встречным» оказалась группа из четырёх парней, во главе которой шёл крепкий мужичок с квадратной челюстью и густыми хмурыми бровями. Заливающийся смехом Брэйв сквозь слёзы пытался успокоить их, сказав, что это было всего лишь желание.

Такие посиделки были тоненькой нитью, которая удерживала связь с реальным миром. Иногда Вилл ловил себя на мысли, что реал кажется ему чем-то далёким, вроде сна. Игровой мир затягивал всё сильнее, а ведь прошло всего лишь три месяца. Впереди ещё сто уровней и три легендарных подземелья. Даже если пройти игру за год, реально ли будет вернуться к

обычной жизни?

Выбив наконец «Мерцающую звезду», Вилл сразу же направился на гильд-базу «Пиратов» вместе с близнецами и Димазычем. «Тканевые наручи Даратиса» и «Корону дивных облаков» он отдал парню с ником Дэстроер. Пара движений пальцами по воздуху, несколько минут – и у Вилла в инвентаре оказались две заточенные на +9 шмотки. Дэстроер отправил Вилла к девушке с ником Кинзи, специализировавшейся на зачаровании. Кинзи сидела в небольшом зале на втором этаже, и яркие солнечные лучи довольно нежились в её распущенных каштановых волосах. В руке девушка держала предмет, напоминающий небольшую тетрадь, и что-то рисовала. Вилл отдал две вещи и, не сдержав порыв любопытства, заглянул в тетрадь краем глаза. Кинзи рисовала пером существо, отдалённо напоминающее лису.

Зачарование требовало времени, поэтому Вилл решил пока поговорить с Эфклином. Он как обычно сидел у себя в комнате. Вилл тихонько постучал, выждал для приличия несколько секунд и вошёл. Эфклин сидел за столом и задумчиво смотрел на пергамент. Красивым орлиным пером он решительно что-то вычеркнул и быстро что-то вписал.

— Привет, Вилл, — Эфклин на мгновение оторвал глаза от пергамента. — Закончил сбор шмота?

— Да. Две шмотки отдал милой девочке в зале. Она делает к ним зачарки. Нужно зачаровать ещё амулет, но ваш ювелир куда-то свалил.

— Он скоро должен вернуться. Садись.

Вилл взял один из стульев и присел напротив Эфклина. Он неспешно свернул пергамент и убрал его в ящика стола. Затем поднял свои светло-карие глаза на Вилла и внезапно сказал:

— В рейд идёте завтра утром.

— Ммм?

Вилл малость опешил. Несмотря на невезучесть в рандоме, он предполагал, что сбор и подготовка рейда займут ещё пару дней.

— Остальные выбили весь шмот?

— Почти. У некоторых не хватает пары вещей, но мы несколько часов мониторили аук и выкупили необходимое. Не вижу смысла больше ждать. Если будем тянуть – народ успеет себя накрутить и передумает. У нас и так соскочило три человека, и мне пришлось в срочном порядке искать им замену.

Где-то в глубине души инстинкт самосохранения призывал Вилла последовать примеру тех

троих.

— Это их имена ты вычёркивал из пергамента?

— Да.

— А кто придёт на их место? И кто вообще будет в рейде. Я знаю только про Шрама, но там будет ещё двадцать восемь человек.

— Завтра увидишь, — уклончиво ответил Эфклин. — Не вижу смысла нагружать тебя сейчас этой информацией. От неё рейд не пройдёт, зато она даст на сегодняшний вечер ненужные размышления. К тому же, до завтра несколько имён могут измениться. Если хочешь, здесь можешь посмотреть на классовый состав.

Эфклин достал из ящик стола другой пергамент и передал его Виллу. Развернув его, Вилл увидел небольшой список.

Танки - 3 рыцаря, 1 паладин.

Дамагеры - 5 охотников, 4 стража, 4 разбойника, 1 колдун, 1 маг.

Саппорты - 7 целителей-хилов, 1 целитель-бафер, 2 творца, 1 друид.

— Ну, что скажешь? — спросил Эфклин.

Вилл задумался. Почёсывая нос, он старался представить такой рейд в бою и предположить более оптимальный вариант. В голову ничего не шло.

— Исходя из того, что мы знаем, а это целое нихуа, что-то лучше вряд ли можно придумать, — констатировал он. — Единственное, ты набрал много физиков, но маг классы взял по одной штуке. Уверен в таком выборе?

— Как ты сказал, мы исходим из этого нихуа. Кто знает, вдруг внутри есть боссы с иммунитетом к определённой стихии. В таком случае тот или иной маг класс оказывается бесполезным. Даже предметы-перевёртыши ситуацию не спасут. К тому же, мы проводили множество ДПС-тестов. Все они показывают, что при равных условиях маг классы пока что проигрывают. В итоге мы с офицерском составом остановились на таком варианте. Маг классы будут исключительно в роли дебафферов, чтобы ещё сильнее бустить урон физиков.

Возразить на это Виллу было нечем.

— Хорошо, во сколько выступаем хотя бы? — спросил он. — И кто будет лидером рейда?

— Выходите завтра в четыре утра. Сбор в «Гарнизоне Воющего леса». Это недалеко от подземелья, и там ошивается не так много игроков. Вас примут в гильдию и соберут в рейд. После этого вы направитесь к подземелью, где вас обязательно заметят. Уже к часам к семи проснувшиеся игроки прочтут новость о том, что мы решились зайти внутрь. Будешь чувствовать во время прохода поддержку сотен игроков, — Эфклин в конце усмехнулся.

Вилл воодушевился мало.

— Ага, если я не сдохну внутри к тому времени. Окей, но кто лидер?

— Лидером будет паладин с ником КнайтОфЗеЛайт - игрок из гильдии «Рыцари надежды». Слышал думаю о такой?

— Разумеется. Объединение трёх или четырёх весьма крупных гильдий, призванное помочь всем и каждому.

— Верно. Название прекрасно отражает суть гильдии. Их гильдия самая крупная, но топовых игроков практически нет. Всё, чем занимаются - помогают друг дружке и берут под крыло новичков. Так сказать, дарят надежду на успешное возвращение.

— Тогда почему рейд будет вести чувак из этой гильдии? — спросил Вилл, — Я думал, что руководить будет кто-то из твоих ребят. Да и ник у того чувака какой-то странный.

— Кнайт больше, чем «чувак». Он мой младший брат. Сводный.

В голове Вилл зашевелились некоторые воспоминания.

— Брат? Да у тебя большая семейка, как погляжу.

— Что, прости? — холодно спросил Эфклин, буравя Вилла суровым взглядом.

Не желая подставлять Валентина, Вилл попробовал перевести тему.

— А как так получилось, что вы с братом в разных гильдиях?

— Мы с братом полные противоположности, — тихо ответил Эфклин, постукивая пальцами по гладкой поверхности стола, — Я тёмненький, он светлый. Я относительно невысоок, он ростом почти с тебя. Мне нет дела до остальных людей, кроме близких и моих товарищей по гильдии, он же стремится помочь всем и каждому. Его взгляды схожи с «Рыцарями надежды»,

и поэтому наши дороги здесь разошлись. Я не могу отправить с вами своих лучших офицеров, так что с вами пойдёт он.

— Офицеров тебе жалко, а его нет? — удивлённо спросил Вилл.

— Дело не в этом, — ответил Эфклин, чуть сильнее ударив пальцем по столу, — Если бы не мой рейд, то он в первые дни бы отправился в подземелье, набрав кого попало. И я уверен, что умерли бы они на первом боссе. Так я сдержал его энтузиазм и подобрал ему рейд, в котором уверен на все сто процентов. У вас есть скилл и вы прекрасно одеты. Остальное за вами.

— Ну, я точно выложусь на все сто процентов. Мне не хочется рассыпаться на миллионы невидимых пикселей в этом подземелье.

— Не переживай. Я собрал хороший рейд. У тебя ещё есть вопросы?

Вилл уже думал прощаться, как в голову запоздало ударил один вопрос.

— Слушай. Пару дней назад в данже со мной произошёл странный случай. Я использовал абилку изумрудного посоха, чтобы избежать одной атаки, но атака прошла, урона я не получил, а щит не спал. Это какой-то баг?

Эфклин с интересом посмотрел на Вилла.

— Точно урон не прошёл?

Вилл кивнул.

— Занятно. Значит ты ещё один игрок, столкнувшийся с этой фишкой.

— Фишка фишкой, но в чём её соль? Расскажи, интересно стало.

Эфклин на какое-то время задумался.

— Как бы тебе попроще объяснить...Смотри, как геймер ты прекрасно понимаешь аббревиатуру FPS - FramesPerSecond, или частота кадров в секунду. То есть если у тебя шестьдесят ФПС - то в секунду ты увидишь шестьдесят различных кадров, или же фреймов. В прохождении игр на время, спидранах, есть своё понятие - frame perfect. Это понятие для техники прохождения, где у тебя есть всего один фрейм, чтобы попасть в нужное место. У нас есть предположение, повторюсь, предположение, что в первом фрейме после активации любого умения, поглощающего урон, система защищает от любого урона, но само умение никак не затрагивается.

Эфклин сделал небольшую паузу и продолжил.

— Но радоваться тут не стоит. Мы не знаем наше точное ФПС в этой игре. Если оно шестьдесят, то тот самый защитный фрейм длится всего полторы сотых секунды. Если ФПС больше, то и промежуток этот становится меньше. Может оно вообще незаметно для нас прыгает туда-сюда. Несколько человек из нашей гильдии столкнулись с такой фишкой во время прокачки. Но повторить намеренно у нас ни разу не вышло. Баг это, фишка, причуда разработчиков, в бою на эту штуку уповать бесполезно.

Вилл задумчиво кивнул.

— Ну да, во время боя в такой тайминг попасть практически нереально. Не стоит списывать со счётов и пинг. Думаю, это тоже играет свою роль.

— Угу. В общем, молодец, что смог провернуть такую штуку во время боя, но, скорее всего, повторить фокус вряд ли получится. Больше вопросов нет?

— Да вроде бы нет.

Эфклин внимательно смотрел на Вилла несколько секунд и неспешно встал из-за стола. Вилл тоже встал со стула.

— Вилл, — спокойным голосом сказал он, — ты хороший парень. Я не лукавил, сказав, что мне нет дела до игроков не из моей гильдии. Но завтра утром ты станешь частью нашей семьи, и будешь спасать жизнь моего брата. Я надеюсь, что вы благополучно пройдёте рейд и вернётесь назад. Удачи тебе.

Закончив небольшую речь, Эфклин протянул сухую руку для рукопожатия. Недолго думая, Вилл крепко сжал её.

— Спасибо.

Забрав вещи у Кинзи и заточив амулет, Вилл отправился в Товир. Возле города он остановился и сменил свои пререйдовые вещи на старое снаряжение, в котором ходил на тридцатых-сороковых уровнях. Так он хотел избежать лишнего внимания к себе. Список пререйдовых вещей знали многие, и игроки, разгуливающие в подобных вещах, получали повышенное внимание. Виллу же привлекать к себе заинтересованные взгляды не хотелось.

С маскировкой всё же он перегнул. Игрок сорок девятого уровня, разгуливающий в старом снаряжении, вызывал интереса не меньше. Подойдя к двум парням, торгующих зельями, он получил порцию насмешек.

— Чувак, ты бы лучше вместо зелий пошёл себе шмот купил, — насмешливо сказал один из парней, на втором подбородке которого можно было разместить небольшой город. — Ты сорок девятый уровень, а одет как лох какой-то.

— С такими вещами тебя в рейд не возьмут, — вставил второй парень, гордо опиравшийся на точно такой же изумрудный посох, что был у Вилла. — Ну ничего, на твоё счастье есть опытные и brave ребята, которые всё сделают за тебя.

В иной ситуации Вилл бы постарался сострить, но сейчас он просто развернулся и ушёл. По сравнению с предстоящим завтра походом в рейд такие перепалки казались ему чем-то ничтожным. Двадцать штук «Зелья героизма II уровня», увеличивающее на 5 пунктов все базовые характеристики на 30 минут, он купил на аукционе, переплатив пятьдесят золотых.

Затем Вилл решил заскочить в гости к Брэйву и Ди. Новость о завтрашнем рейде их удивила, но удивление они постарались скрыть внутри. Про рейд они вообще постарались не говорить в этот вечер. Вилл беззаботно с ними болтал на всякие темы и кушал печеньки с малиновой начинкой, макая их в чай. Лишь при прощании рейд пришлось упомянуть вновь.

— Ладно, слушать ваши препирательства очень увлекательно, но мне пора. Нужно поспать шесть часов, а то в рейд пойду с дебафом.

Брэйв и Ди затихли. Вилл заметил, что Брэйв сильнее обычного сжал руку Ди. Та даже ничего не сказала, беспокойно смотря на Вилла.

— Чего? — спросил он, переводя взгляд с одного на другого.

— Всё нормально, — Ди постаралась мягко улыбнуться.

— Да, всё путём, — бодро ответил Брэйв. — Рожу твою хочу запомнить, как никак, опять целый день её не увижу.

— Как завтра с рейда вернёшься, мы обязательно пойдём отмечать в «Закатное утро», — продолжила Ди.

— Да, я тебе куплю твоё любимое яблочное пиво, от которого меня тошнит, а сам буду купаться в лучах твоей славы. К тебе будут липнуть девочки, а тех, кого ты отошьёшь, буду утешать я.

Не успел Брэйв закончить, как Ди сильно щёлкнула ему пальцем по носу.

— Ай! Ладно, план меняется. Я просто буду купаться в твоих лучах славы, не забывая одарять любовью свою женщину.

— Вот так намного лучше.

Ди муркнула, как кошка, и потёрлась носиком о нос Брэйва. Вилл улыбнулся. Вернуться из рейда стоило хотя бы ради них.

Десять шагов вперёд. Разворот на сто восемьдесят градусов. Снова десять шагов вперёд. Снова разворот. Снова десять шагов.

Вилл беспокойно ходил по комнате туда-сюда. Вернувшись в таверну и изолировавшись от посторонних звуков, он остался наедине со своими мыслями. Они быстро разделились на два лагеря. Один лагерь активно кричал о том, что затея с рейдом – самоубийство. Второй лагерь стойко держал позиции, сохраняя решимость для завтрашнего похода.

Понимая, что ещё немного, и он сойдёт с ума, Вилл глубоко вздохнул, выдохнул и сел на кровать. Глубокий вздох. Выдох. Вздох. Выдох. Затем Вилл хрустнул пальцами и вызвал перед собой окно талантов.

Перед возвращением в таверну он зашёл в храм и сбросил все очки талантов, потратив на это пятьдесят золотых. Теперь у него было двадцать семь свободных очков, которые он должен был грамотно распределить к рейду.

Так как он шёл в рейд как хилер, то и различные бафы и дебафы он трогать не стал. Просидев пятнадцать минут в раздумьях, Вилл сформировал, как ему казалось, оптимальный билд для рейда.

Восемь очков он вложил в пассивные таланты. Остальные девятнадцать ушли на умения и их усиления. Вилл закрыл окно с деревом талантов и открыл окошко с умениями.

Заклинания лечения:

Самолечение IV уровня. Заклинатель восстанавливает 275 ед. здоровья плюс 100% от показателя исцеления. Не применимо к другим игрокам.

Исцеляющий свет IV уровня. Заклинатель восстанавливает 300 ед. здоровья дружественной цели плюс 100% от показателя исцеления. Не применимо к самому себе.

Усиленное: Магическое поглощение III уровня. Заклинатель создаёт вокруг себя или дружественной цели щит, поглощающий 1000 ед. урона. Не зависит от показателей защиты. Усиленная версия учитывает показатели защиты.

Усиленное: Очищенная кровь III уровня. Заклинатель может снять негативный эффект с себя или дружественной цели. Усиленная версия создаёт в радиусе 5 метров очищающий круг, снимающий негативные эффекты со всех дружественных целей.

Целительное касание III уровня. Заклинатель, прикоснувшись к дружественной цели, восстанавливает ей 480 ед. здоровья плюс 125% от показателя исцеления.

Усиленное: Восстановление магии III уровня. Заклинатель восстанавливает 400 ед. магической энергии раз в три секунды. Эффект длится 24 секунды. При получении урона эффект спадает. Усиленное заклинание отменяет это ограничение.

Регенерация II уровня. Заклинатель восстанавливает себе или дружественной цели 35 ед. здоровья плюс 15% от показателя исцеления раз в 3 секунды. Эффект длится 27 секунд.

Небесный свет II уровня. Заклинатель восстанавливает себе и четырём дружественным целям 550 ед. здоровья плюс 100% от показателя исцеления.

Усиленное: Небесная милость II уровня. Заклинатель восстанавливает 350 ед. здоровья себе или дружественной цели плюс 140% от показателя исцеления. Усиленное заклинание волну, исцеляющую четыре дружественные цели в радиусе десяти метров от цели.

Усиленное: Умиротворение I уровня. Заклинатель обнуляет агрессию существа по отношению к себе и сбрасывает её на другого члена группы. Усиленное заклинание возвращает агрессию предыдущей цели.

Атакующие заклинания:

Волшебная печать IV уровня. Заклинатель клеймит вражескую цель, нанося ей 115 ед. урона плюс 100% от показателя магической атаки. Тип урона: божественный.

Волшебная стрела IV уровня. Заклинатель создаёт стрелу и поражает вражескую цель, нанося ей 175 ед. урона плюс 100% от показателя магической атаки. Тип урона: божественный.

Ментальный ожог III уровня. Заклинатель создаёт вспышку перед вражеской целью, поджигая её. Наносит 45 ед. урона плюс 15% от показателя магической атаки раз в три секунды. Эффект длится 21 секунду. Тип урона: божественный.

Небесный кулак III уровня. Заклинатель концентрирует магическую энергию, формируя кулак и обрушивая его на голову вражеской цели. Наносит вражеской цели 335 ед. урона плюс 110% от показателя магической атаки. Оглушает цель на 2.5 секунды. Тип урона: божественный.

Разрушающий луч II уровня. Заклинатель выпускает из руки луч, поражающий вражескую цель. Наносит 400 ед. урона плюс 120% от показателя магической атаки. Тип урона: божественный.

Уникальное умение. Божественная милость I уровня. Сбрасывает перезарядку всех исцеляющих умений. Увеличивает в два раза эффект каждого исцеляющего заклинания. Увеличивает скорость использования каждого исцеляющего заклинания на 50%. Уменьшает стоимость всех исцеляющих умений до 0 магической энергии.

Вилл убедился, что все нужные заклинания на месте и закрыл окно умений. Ещё раз глубоко вздохнув, он скосил глаза в сторону таймера. Было восемь вечера. Время детское, но нужно было обязательно поспать минимум шесть часов. Вилл завёл таймер на три утра и лёг на кровать. Едва его голова коснулась подушки, как он провалился в крепкий сон.

<http://tl.rulate.ru/book/43479/1003741>