

За свой многолетний опыт MMORPG Вилл видал всякие рейды и подземелья. Даже в этой игре они отличались разнообразием: шахта, кишашая гоблинами и пауками, склѐп с мертвяками, сад с бешеными элементальями, библиотека, в которой скрывались спятившие чародеи и тому подобное. Но то, что предстало у него перед глазами после прохода через пелену, кардинально отличалось от виденного ранее.

Место, в которое они попали, максимально не подходило под название «подземелье». Виллу оно больше напомнило большую картинную галерею. Вот только вместо картин были часы. Сотни часов разных форм и размеров висели на стенах, показывая разное время. Часы не тикали, за что Вилл в глубине души был благодарен этому месту. Если бы сотни часов начали вразнобой выдавать «тик-так», этот звук свѐл бы с ума лучше всяких боссов.

— Мы точно туда попали? — негромко спросил Шрам. В тишине его вопрос прозвучал довольно отчётливо.

Все недоверчиво озирались по сторонам, сомневаясь в действительности. Келлентор спокойно протиснулся к Кнайту.

— Давай сразу кое-что проверим. Попробуй исключить меня из рейда.

Кнайт поводит пальцем по воздуху. Через секунду перед глазами Вилла появилось системное сообщение.

КнайтОфЗеЛайт предлагает исключить из рейда Келлентор. Вы согласны?

Да / Нет

Вилл нажал «Да». Келлентор терпеливо смотрел, как все остальные подтверждают его исключение. Все опустили руки, но ничего не случилось. Келлентор всё также числился в рейде.

— Ну да, этого следовало ожидать, — спокойно сказал он, поправляя очки. — Ладно, теперь попробуйте просто покинуть рейд.

Все вокруг завозились. Вилл даже не стал пытаться, понимая, что ничего не получится. Вместо этого он развернулся и подошёл к месту, через которое они вошли внутрь. Вместо грубого прямоугольного проѐма там оказалась изящная арка, отделанная множеством стрелок разной длины. Если по ту сторону горела мягко-голубая пелена, то теперь же пелена стала плотно-чѐрной. Вилл протянул руку и осторожно коснулся её ладонью. Пелена была плотной, и было понятно, что из подземелья она никого не выпустит.

— ХОРОШО!!!

Громкий голос Кнайта едва не разорвал пиксельные барабанные перепонки. Все в ужасе зажали уши руками, побросав оружие и щиты. В ушах Вилла секунд пятнадцать стоял неприятный протяжный звон.

— Ой, простите, — Кнайт в спешке что-то нажал и его голос вновь стал нормальным. — Тут есть удобная штука, которая позволяет усилить голос лидера рейда. Немножко не рассчитал.

— Я не оглох, нет? — спросил Шрам у Вилла, — Я не переживу без сладких стонов девочек мне на ушко. Нук, скажи мне что-нибудь.

— Я знаю девочку, которая согласится с тобой на тройничок с неигровой подружкой.

Вилл постарался сохранить самое честное выражение лица. В глазах Шрама тут же запрыгали огоньки.

— Да? Кто она? — жадно спросил он.

— Её зовут «Ты не оглох», — ответил Вилл с улыбкой. — Не заслужил ты девочек ещё, вот рейд пройдёшь, тогда пойдёшь развлекаться.

— Да ну тебя.

Расстроенный Шрам поднял двуручник и привычно устроил его на плече.

— Хорошо, — снова начал Кнайт. — Друзья, бафаемся и выступаем.

У Вилла никаких бафов не было, поэтому он терпеливо ждал. Келлентор протиснулся в середину и стал читать одно заклинание за другим. Благодаря изучению усиленных умений, он мог бафать не одного человека за раз, а весь рейд сразу. К нему подключились остальные игроки. Кто-то читал бафы только для себя, а кто-то также мог немного усилить рейд.

Вы чувствуете эффект: Физическое укрепление

Вы чувствуете эффект: Магическое укрепление

Вы чувствуете эффект: Наполнение жизненной энергией

Один за другим накладывались полезные эффекты. Спустя минуту их набрался добрый десяток. Вилл знал, что это не предел - в бою их станет ещё больше благодаря чарам Исуки и девушки с ником АмиЯ, которая была вторым творцом.

Завыли волки. Охотники призывали своих боевых питомцев. Опытным путём было установлено, что волк сорок девятого уровня обладал наибольшим уроном из-за пассивной способности, накладывающей сильное кровотечение. Едва волчий вой смолк, как раздался топот копыт. Посреди рейда возник кентавр, держащий в руках небольшую булаву. Девушка-друид с ником Викусик взяла в рейд кентавра из-за его способности понижать физическую защиту босса.

Охотники и друиды одинаково могли приручать и призывать питомцев, но между ними были отличия. Если охотник мог приручать обычных зверей, таких как волки, медведи или вепри, то друиды обладали способностью приручать волшебных зверей, каких как феи, кентавры или фениксы.

— Шрам, ты чего морщишься? — спросил Вилл.

— Да пару недель назад с одним друидом сражался. Так этот кентавр меня чуть не затоптал.

Последним в ряды призванных существ вклинился скелет, одетый в потёртые тяжёлые доспехи и держащий в руках двуручный меч. Его призвал единственный колдун.

— Готовы? — спросил Кнайт. — Вперёд.

Он повёл рейд по изгибающемуся вправо коридору. По обе стороны от Кнайта двинулись танки. Венж, идущий по правую руку, то и дело оглядывался на Исуки. Она упорно не отвечала на взгляд и вглядывалась в глубь коридора.

Они шли, а коридор всё не заканчивался. Не было ни мобов, ни злобных боссов, ни хитроумных ловушек. Только бесконечное количество часов. Вилл поражался их количеству и разнообразию. Он был уверен, что за всем этим скрывается какой-то смысл. Будь в рейде Ди, она смогла бы уловить какую-нибудь связь с ЛОРОм этой игры.

Наконец идущий впереди Кнайт остановился и поднял руку. Все послушно замерли. Стоящие сзади дальники и хилы в любопытстве выглядывали через головы. Высокий Вилл поднялся на цыпочки и смог разглядеть причину затора.

Коридор выходил в просторный зал. По нему разгуливало несколько странных существ, напомнивших Виллу гномиков. Смешные шапочки разных цветов, густые длинные бороды, носы картошкой. Вот только каждый из этих гномиков был под три места ростом. Держали они в руках что-то напоминающее отвёртку.

— Это че за чудачки такие? — спросил ХьюМэн, выглядывающий через плечо Шрама.

Шрам поморщился и сделал шаг вправо.

— В ухо мне не дуй! Ты же красивая сладкоголосая блондинка! Не видишь чтоли, гномы это какие-то. Растишки обкушались только.

Кнайт медленно зашёл в зал, постепенно пропуская внутрь всех остальных. Вилл едва не наступил на ногу МалышкеМие и протиснулся внутрь. Ради интереса он пересчитал всех гномиков. Их было ровно двенадцать. Приглядевшись, Вилл заметил, что на животе каждого из них была цифра. Весёлый гномик в жёлтенькой шапке был помечен четвёркой. А грузный серьёзный гном в тёмно-синей шапке имел восьмёрку. Гномики не стояли на одном месте, а заскриптовано передвигались от точки к точке. Возле одной из стен стояло приспособление, напоминающее стремянку. Она была столь высокой, что её конец терялся где-то под потолком.

Пока Вилл с интересом разглядывал зал, Кнайт и Келлентор успели коротко пошутиться. Кнайт повернулся к гномикам, вытянул руку вперёд и начал водить пальцем по воздуху. Келлентор повернулся к рейду и поправил строгие очки.

— Кнайт сейчас вас поделит на группы. Каждая берёт на себя по три моба. Ваша задача - забрать своих мобов после того, как они побегут к Кнайту. Танки - старайтесь держаться друг от друга в десятке метров. Для этого первая и вторая группа будет стоять по правую сторону, третья и четвёртая - по левую? Всем понятно?

Келлентор строго обвёл взглядом рейд. Пусть не синхронно, но все кивнули. Вилл скосил глаза в сторону интерфейса рейда и увидел, как Кнайт постепенно раскидывает игроков в разные группы. Большим плюсом рейдовой системы была большая гибкость. Внутри рейда можно было лепить группы любой численности. В их случае можно было сделать хоть две группы по пятнадцать игроков, хоть три по десять.

Распределение игроков замедлилось. Вилл заметил, что его группа оказалась единственной, в которой было всего шесть человек. Во всех остальных было по семь. Келлентор, Исуки и АмиЯ болтались в отдельной группе.

Через полминуты Кнайт закончил распределять гномов. Вилл заметил, что над плашкой его группы появился значок красного пятиугольника. Точно такой же значок появился над тремя гномиками с цифрами 3, 8 и 10.

Кнайт закончил распределение и повернулся к рейду.

— Хорошо. Я вас распределил по группам и отметил цели. Скущуйтесь в свои группы и ждите моей атаки. Бейте своих мобов, но не забывайте про товарищей. Если что - будьте готовы помочь!

В его голосе ключом била энергия. Все зашевелились, расходясь влево или вправо. Вилл вместе со своей группой и третьей отошёл влево и вновь посмотрел на интерфейс. В его группе были девушка-хил Кэтти с завораживающими взгляд ногами, аппетитно выступающими сквозь разрезы в волшебном халате, Шрам, два лучника, и танк Бетонмес, которого Шрам чуть ранее похвалил.

Вилл посмотрел на двенадцать гномиков, на свой рейд и тихонько улыбнулся.

— Ты чего лыбишься? — спросил стоящий рядом Шрам.

— Да я вспомнил, как мы рейдили в одной игре. Там люди не могли запомнить, что с красным цветом нужно бежать вправо, а с чёрным – влево. А тут для путаницы куда больший простор, — негромко ответил Вилл.

Свободной от фламберга рукой Шрам почесал затылок.

— Да фигня. Вон третий моб. Вон восьмой. Там десятый бегаёт. У нас же не отбитые дауны в рейде, разберёмся. Кстати, дальники, разбирайте мобов.

— Я возьму третьего, — сказал лучник с ником Купидоныч. — Локс, давай ты десятого тогда.

— Я восьмого возьму. Он мне напоминает мою бывшую – у неё было такое же злобное лицо и большой нос. Если во время боя будет говорить «скотина, опять ты за свои игрушки засел», то вообще не отличить.

Шрам довольно заржал. Кэтти недовольно фыркнула и сдула спадающую на глаза чёлку.

— Кэтти, милая, не куксись. Твоей милой мордашке не идёт. Встреть своего кавалера с десяткой на пузе милой улыбкой.

— Что? Десятого взять? — переспросила Кэтти и слегка смутилась. — Я это...у меня нет атакующих умений кроме печати. Я всё влила в умения лечения и пассивные навыки.

— Я возьму, — сказал Вилл. — У меня есть атакующие навыки, там должно хватить урона, чтобы моб побежал к нам.

— Ну вот и порешали! — Шрам размял плечи и несколько раз рассёк воздух фламбергом. — В бой хочу, надоело ждать.

На противоположной стороне послышался шум.

— А почему меня не поставили с Энритом? Он мой парень! Я хочу быть с ним!

Источником шума оказалась МалышкаМия. Кнайт в недоумении уставился на неё.

— В чём разница? Вы и так будете рядышком стоять.

— Я не хочу, чтобы МОЕГО личного танка лечила какая-то там левая баба. Для этого у него есть я!

— За бабу я тебе сейчас волосы повыдираю, — задиристо сказала «левая баба».

Энрит попытался успокоить свою подружку, но вместо этого её громкий голос перешёл в крик.

— Теперь ты понимаешь, почему я не хочу себе живую подружку на постоянной основе? — шепнул Шрам.

Вилл усмехнулся. Время идёт, игры меняются, а парочки, устраивающие переполох в рейдах, никуда не исчезают.

— Кнайт, блин, поставь эту истеричку в мою группу. Щас ещё этот бабский срач будем в рейде слушать, — попросил Рогоул, один из немногих участников основного состава «Пиратов».

МалышкаМия хотела возмущённо ответить, но Энрит одной рукой обнял девушку, а второй закрыл ей рот. Наклонившись, парень что-то сказал ей на ушко, и МалышкаМия успокоилась. «Левая баба» с ником Отхилочка перешла ко второй группе, бросив по пути испепеляющий взгляд.

— Все готовы? — спросил Кнайт немного усиленным голосом. — Делаю проверку рейда.

Перед глазами появилась надпись.

КнайтОфЗеЛайт проверяет готовность рейда

Да / Нет

Вилл нажал «Да». Убедившись, что все действительно готовы, Кнайт поиграл в воздухе клинком и повернулся к гномику с цифрой 1.

— Как только mobs побегут в мою сторону - сразу атакуйте своего. Три. Два. Один. Вперёд!!!

Кнайт атаковал первого гномика одним из немногих дальнобойных умений - «Воздушный удар». Атака слегка зацепила гномика, и он тут же побежал к обидчику. К Кнайту побежали и все остальные гномы, воинство держа в руках большие отвёртки. Как только гномик под цифрой 10 сделал первый шаг, Вилл тут же атаковал его.

— Разрушающий луч!

Титаново-белый луч, взявший начало у пальцев правой руки, устремился навстречу гномику. Луч ударил ему точно в цифру 10. Гномик на секунду остановился, словно размышляя, в чём дело, и развернулся в сторону Вилла. Чёрные глазки-бусинки злобно блестели в свете вспыхивающих вокруг заклинаний.

В пухленькие животы третьего и восьмого гнома с интервалом в секунду попали две стрелы. Группа предусмотрительно встала так, чтобы между подбегающими гномиками и остальными стоял Бетономес. Как только гномики подбежали поближе, Бетономес развёл меч и щит в стороны и прокричал:

— Агрессивный крик!

Внимание трёх гномиков вновь переключилась, и теперь они все дружно ковыряли Бетономеса отвёртками. Он предусмотрительно держался за щитом, время от времени атакуя. Шрам деловито нарезал гномиков со спины, с наслаждением вонзая фламберг под поясицу и картинно подсекая ноги. Высокий рост гномиков не позволял дотянуться до более высоких точек – спины или лопаток. Впрочем, урон везде проходил одинаково.

— Магическое поглощение! — скастовал Вилл, когда Бетономес пропустил один из ударов. Отвёртка вонзилась острием ему в шлем, оставив на пару секунд небольшую вмятину. — Исцеляющий свет!

В два хила лечить Бетономеса было приятно. Гномики не доставляли хлопот, их атаки были просты и предсказуемы, а все специальные способности ограничивались очень сильными ударами, которые Бетономес не всегда успевал блокировать «усиленным блокированием». Краем глаза Вилл посматривал за другими группами. Везде было спокойно. Рейду даже удалось встать в некое подобие квадрата, в центре которого стояли Исуки и АмиЯ. Они без устали раздавали бафы, и направляли усиленную магию как на весь рейд сразу, так и точно на отдельные области боя. В один из таких моментов, когда Исуки направила усиление в его сторону, и без того быстрое заклинание Вилла «Небесная милость» сработало ещё быстрее и вылечило Бетономесу куда больше здоровья, чем обычно.

Здоровье гномиков таяло с каждой минутой, и равномерно спустилось ниже отметки в пятьдесят процентов. Виллу показалось, что как только гномики его группы потеряли больше половины здоровья, они начали бить чуть быстрее и больше.

— Восстановление магии!

Мягкое светло-голубое сияние окутало Вилла. Полоска маны неспешно, тик за тиком поползла вправо. Отхлебнув для надёжности зелья маны, предусмотрительно закреплённого на поясе, Вилл наложил на Бетономеса «Регенерацию». Лёгкий светло-оранжевый эффект охватил танка, и держался до конца действия заклинания. Его здоровье неспешно восстанавливалось, время от времени сбиваясь пропущенными ударами.

— Помогите, пожалуйста!

Знакомые на слух нотки истерики раздались среди нескончаемого потока заклинаний. Вот только в этой истерике слышна уже была не злоба, а паника. Вилл повернулся к кричащей МалышкеМие и увидел, как она изо всех сил старается выхилить своего «личного танка» Энрита, у которого осталось около десяти процентов здоровья. Он прятался за щитом, даже не думая контратаковать. Из-за этого дамагеры в его группе были вынуждены прервать атаки, чтобы не сорвать на себя агр. Один из гномов всё же подбежал ко второй целительнице в их группе, и та в панике переключила внимание на себя.

Вилл быстро скосил глаза в сторону интерфейса группы и увидел, что маны у МалышкиМии почти не осталось. Дальше Вилл действовал инстинктивно.

— Исуки!

— Поняла.

Вилл устремился в сторону Энрита, а Исуки прервала текущее заклинание и использовала начала чтение нового. Они с полуслова провернули ту самую комбинацию, которая несколькими ранее помогла быстро восстановить здоровье Бетномесу. «Небесная милость», усиленная поддерживающей магией Исуки.

Если бы Вилл наблюдал за боем на Твиче, сидя в уютном кресле, он бы восхитился подобной слаженностью. Два заклинания были закончены синхронно, и здоровье Энрита, опасно балансирующее на трёх процентах, резко поползло вверх.

35%

Через пару секунд на помощь пришли и другие хилы, набросившие на Энрита по одному заклинанию лечения.

— Спасибо...спасибо...— залепетала МалышкаМия.

Вилл подождал, пока девушка придёт в себя и скастовал ещё несколько лечений. В его же группе всё было относительно спокойно, и Кэтти умело лечила Бетномеса под натиском трёх гномиков. Процент их здоровья становился всё меньше. В группе Кнайта у одного из гномиков осталось три процента.

— Внимание! — раздался на весь зал усиленный голос Кнайта. — Мы скоро добьём своих мобов и поможем остальным!

Вилл посмотрел на гномика под цифрой 5.

2%

1%

Как только здоровье опустилось до нуля, интерфейс гномика пропал. Но вместо того, чтобы упасть на мраморный пол или рассыпаться, гномик неподвижно стоял на месте. Через пару секунд цифра 5 на груди загорелась, и мёртвый гномик взорвался, озарив весь зал ярко-красным сиянием.

Вилла отбросило к стене, словно тряпичную куклу. Ударившись головой о часы, он упал на спину. Было слышно, как рядом падают другие игроки. Вилл попробовал пошевелиться, но не смог двинуть и мизинцем. Контроль остался лишь над глазными яблоками. Вилл скосил глаза в сторону шкалы здоровья. На ней числилось очень странное значение:

0,?????

«Я умер?» - подумал Вилл. Этот взрыв произошёл сразу после убийства гномика с цифрой 5. Быть может, они пропустили какую-то механику, или же сделали что-то не так. В любом случае, перепроверить возможности уже не было.

Виллу стало страшно. Несмотря на почти три месяца, проведённые в виртуальном заточении, часть сознания продолжала воспринимать происходящее как игру. Даже игроки, умиравшие практически у него на руках, не смогли потревожить этот островок мнимого спокойствия и уверенности в том, что это всего лишь пиксели. Но теперь, когда смерть вежливо кашляла на ушко, Вилл в полной мере осознал весь ужас сложившейся ситуации.

Прошло пять секунд. Десять. Пятнадцать. Время шло, но ничего не происходило. Не было надписи «GAME OVER», локация не менялась на какое-нибудь «Кладбище», на которое попадали души умерших игроков. Вилл всё лежал на спине и рассматривал бесконечные ряды часов, висящих на стенах. Ради интереса Вилл посмотрел на одни из часов и засёк время. Через 3 минуты и 25 секунд посреди его взгляда начали всплывать буквы.

Дорогой Вилл.

Если ты читаешь это сообщение, значит, твой рейд постигла неприятная участь, называемая на игровом сленге «Вайп». Скорее всего, ты лежишь на полу и гадаешь, что же случилось.

Игроки, имеющие большой опыт ММО, помнят, что каждый новый рейд изучается в течение десятков часов. Попытка за попыткой, игроки учатся, совершенствуют тактику и побеждают задумку разработчика. Вот только перед этим они умирают сотни раз.

Я понимаю, что с теми условиями, с которыми мы создали рейд, пройти его с первого раза без всяких смертей не сможет даже самая опытная и искушённая сотнями рейдов гильдия. Я не хочу убивать вас, иначе мне достаточно просто отключить сервер. Поэтому я ввёл небольшое упрощение - отложенная смерть. Если у кого-то во время боя здоровья упадёт до нуля, то он не умирает. Его состояние будет находиться в подвешенном состоянии. Лидер

рейда может сбросить боевой прогресс, и умерший игрок, или же группа игроков, воскреснет. Сбросить боевой прогресс вы можете десять раз. После каждого босса счётчик обновляется.

Удачи.

Вилл медленно переваривал прочитанное. Внутри загорелся огонёк надежды. Страх, коварно опутавший сетями его мысли, растопило приятное осознание того, что им дали второй шанс.

Лидер рейда КнайтОфЗеЛайт сбросил боевой прогресс. Осталось: 9 раз.

Через секунду Вилл почувствовал, что контроль над телом вернулся. Он осторожно поднялся, и выставил перед собой руки ладонями вверх. Всё было в порядке. Шкала здоровья бодро рапортовала о ста процентах здоровья. Поправив волшебный халат, Вилл поднял с пола посох и огляделся. Игроки неуклюже вставали, тревожно озираясь по сторонам и собирая оружие. В противоположной стороне зала Энрит помог подняться на ноги МалышкеМие. Венж вежливо протянул руку Исуки, но та демонстративно её не заметила.

— Это чё за херня была?

Справа от Вилла на ноги поднялся Шрам. Его лицо выражало крайнюю степень неудовольствия.

— Судя по всему мы облажались, но нам решили дать второй шанс, — ответил Вилл.

Медленно, вдоль стены, игроки шли ко входу в зал. Взорвавшийся гномик с цифрой 5 как ни в чём не бывало ходил по залу, поигрывая отвёрткой. По его милому лицу никогда нельзя было догадаться, что несколько минут назад он чуть не угробил тридцать человек.

<http://tl.rulate.ru/book/43479/1003754>