

Глава вторая. Босс.

Справа – черные деревья. Слева – черные деревья. Под ногами черная земля, что с каждым пройденным метром все больше покрывалась лужицами грязной воды. Картина достаточно однообразная, и интересной ее назвать сложно... Если бы не мелькающие в тумане по обе стороны дороги тени, различные по форме, размеру, фактуре.

Одни достигали середины исполинских деревьев в высоту, обладали монументальной фигурой. Они довлели над путниками, вызывая безосновательное чувство тревоги. Глядя на подобные силуэты, что с холодным блеском белых льдинок в глазницах взирали на безынттересных букашек – людей, возникало ощущение собственной незначительности. Ничтожности.

Другие были не столь массивными, но жути внушали не меньше. Длинные тонкие скелеты, некоторые из которых красовались не одной парой столь же длинных конечностей, отчетливо напоминали вполне определенный образ, так любимый многими создателями низкопробных ужастиков. Силуэт нереалистично высокого, гротескно худого человека, с непропорционально длинными руками-ветками вызывал напряжение, если не сказать страх, ещё столетия назад. Но отчего-то данный образ не выглядел заезженным, пусть и страшным его назвать было сложно. Жуткий, да и только.

Третьи же напоминали плавающих в густом тумане огромных угрей, за которыми вился шлейф черного дыма. Извиваясь, они нередко пересекались друг с другом, на краткий миг принимая форму сочащегося дымчатой слизью клубка змей. Взывали к внутреннему чувству отвращения, граничащему с первородным ужасом, словно взор на гнездовье гремучих змей. Шипящих, извивающихся, переплетенных телами в единую чешуйчатую массу, непрерывно хаотично изменяющуюся.

На самом деле, вся эта просека была довольно интересным ходом: добавление в подобную игру жути лишь улучшало ощущение от погружения в виртуальный мир. Я даже не сразу понял, что это место – аналог скриптовых роликов, как, например, появление того волка. Ведь входя сюда, я точно видел кучу игроков, идущих по тропе, зажатой с двух сторон туманным лесом, но здесь и сейчас я был один. Если не считать Василисы. Получилось действительно круто и атмосферно. Да что там, от постоянного кручения головой у меня заболела шея даже в реальности, ведь пока с одной стороны на тебя взирает неведомый гигант, с другой к тебе уже тянется длинная костяная рука.

Единственное, что объединяло причудливые тени – их нематериальность. Натравленная на одну из вездесущих костлявых рук, Василиса попросту прошла ее насквозь, после чего конечность обратилась черным дымом, стремительно втянувшись в землю. Войдя же в туман, с целью атаковать ближайшего гиганта, кошка развеяла окружающее ее дымчатое марево одним лишь пламенем, изредка вспыхивающим на красной шкурке, отчего тень великана попросту исчезла, оставив после себя ощущение легкого разочарования.

Как бы не было любопытно изучать появляющиеся в тумане фигуры, но даже подобная атмосфера со временем надоедает. Здесь, что вновь идет в плюс разработчикам, она надоесть так и не успела: лес кончился.

Взору моему предстало огромное пространство, что, как и виденная доселе просека, никак не могло похвастаться изобилием цветов. Серая, местами потрескавшаяся земля, большие черные лужи и пруды с болотной водой, стелящийся по берегам белесый туман, испещренный островами небольших черных деревьев и темно-серых кустов. Атмосфера гнилостного мрака.

После торжественного зала Вальхаллы, заполненного белыми, серебряными и золотыми цветами, это место отчётливо отдавало затхлостью и унынием... Буквально на мгновение, но мне даже почудился "аромат" плесневелых чайных гранул, выкинутых мною накануне. Такой... сырой запах сгнивших трав. Фу...

Правда, кое-что таки выделялось из окружающей серости. Вспышки боевых навыков различных игроков, что с упоением убивали обитателей этих мест: облаченных в боевые доспехи и латы скелетов; прикрытых широкими ржавыми щитами, – видимо остались от скелетов, – черных и темно-серых кучек слизи, присосавшихся к какой-никакой защите, некоторые особи которых достигали в высоту аж нескольких метров; плавающих в сравнительно небольших лужицах с болотной жижей пиявок. Где-то вдали отчетливо виделись направленные вверх залпы огненной и электрической магии, что намекало на присутствие здесь и летающих монстров.

Желания обследовать всё болото вдоль и поперек не было, ведь виды действительно не могли похвастаться хоть какой-то живописностью. Тем не менее, я продолжал двигаться вперед, обходя других игроков и стараясь держаться от луж с пиявками подальше. Больно мерзко они выглядели.

– И чего они все тут делают? Может, я не взял где-то квест? – не крик, но шёпот негодования непроизвольно вырвался изо рта, стоило увидеть несколько десятков разбредшихся по локации игроков.

Желания пробираться обратно сквозь туманный лес, дабы убедиться в отсутствии квестодателей в начале локации, не было никакого, да и не помню я там каких-либо НПС. Только игроки и трупы, трупы и игроки. Здесь же... Лишь скелеты, слаймы и...

– БЛЯТЬ!

Пиявка, неожиданно выпрыгнувшая из прудика неподалеку, затмила своей уродливой зубастой пастью весь обзор, здорово меня напугав не только резкостью, но и издаваемым ею визгом. Монстр отлепился от лица персонажа по одному моему желанию, а после был безжалостно испепелен огненными искрами Василисы, что активировала навык без моего на то указания. Интересно. Но от воды все же лучше держаться подальше, подобные скримеры точно не по мне.

Но более такого и не было. Пиявки, вылетая из луж, приземлялись на влажную землю около моих ног, и сразу же уничтожались кугуаром. Ради интереса, я подошел ближе к одной из черных луж, но даже так эффект не повторился. Появившийся монстр просто вцепился зубастой пастью мне в грудь, из-за чего экран вновь стал медленно краснеть, да и только. Снималась гадина точно также, простым желанием с моей стороны. Только надо успевать среагировать, ведь где одна – там и другая. Оглянуться не успеешь, как будешь облеплен метровыми пиявками с ног до головы. В проворности передвижения сих тварей, даже в такой, лишь слегка водянистой среде, я также успел убедиться на своем опыте... и скажу так: вид того, как склизкое извивающиеся чёрное нечто, да в количестве нескольких штук, стрелой несётся к тебе со всех ближайших луж, издавая ни разу не мелодичные визги, здорово убавляет исследовательские порывы, заставляя действовать куда осторожней. А ещё, именно здесь я впервые пожалел об излишне реалистичной графике, предоставляемой очками...

Я уже не пытался анализировать работу устройства, все равно бесполезно. Слишком уж много функций в него вшито. Есть только предположение, что очки могут считывать нейроимпульсы, но... Внедрять продвинутую медицинскую технологию в простейший игровой девайс? С другой

стороны, конкретно эта модель очков – одна из самых дорогих и современных на рынке, как рассказывали дарители, так что назвать их "простейшими" было бы банально грубо.

Шествие продолжалось. Количество встречаемых прудиков с пиявками незримо сокращалось, заменяясь сплошной топью, попав в которую движение персонажа существенно замедлялось. И здесь же, прямо из болотной жижи, восставали облаченные в броню скелеты. Изрезанные кожаные ремни, проржавевшие латы, гниющие плащи... Почти все они были обряжены в однотипное тряпье, но каждый из костлявых все равно незримо отличался от остальных. Где-то плащ иного цвета, оказывался чуть более поношен, а сам доспех нежити недосчитывался нарукавника, или части поножей. Где-то наоборот, плащ казался совсем целым, но под ним красовались лишь голые кости без пары ребер. Причем убивались монстры также с разной эффективностью. Кого-то Василиса размалывала в пыль с нескольких ударов когтистых лап, а кто-то выдерживал даже атаки под яростью, и сыплющий во все стороны шквал огненных искр. Но так или иначе, мы медленно шли дальше, продолжая накапливать опыт.

Слева от меня постепенно вырисовывалось заболоченное озерцо, в центре которого, на небольших островках, сражались с нечестью другие игроки. Виды справа тоже терпели свои собственные изменения, ведь среди черных лужиц, в которых так любили прятаться пиявки, все чаще появлялись резервуары с окрашенной в иные цвета водицей, что и привлекло мое внимание. Скорректировав путь, истребив по ходу дела еще несколько немертвых, я оказался перед одним из таких резервуаров. Другие игроки располагались неподалеку, у углублений поменьше, но конкретно эта ямка, заполненная бледно-красной жидкостью, была полностью свободна, что и определило мой выбор.

Правда... Атмосфера так увлекает, что наличие других людей порой вылетает из головы. Если знающие игроки не лезут к этому водоему, то либо он бесполезен, либо слишком опасен. Естественно, верным оказался второй вариант. Спустя пару секунд ожидания, наполнение ямы пришло в движение. Красноватая жижа вспучилась и забурлила, издавая хлюпающие звуки. Из нутра ее вырывались пузыри с газом, что, подходя к поверхности слизи, с громким шипением исторгали из себя струйки красноватого дыма.

Кажется, я случайно наткнулся на босса-слайма, судя по размеру формирующегося монстра. И конечно вокруг, на почтительном расстоянии, тут же начали собираться другие игроки. Пусть и не толпа, но... Многие оставили свои ямки, из которых вылезали слизи куда меньшего размера, чтобы посмотреть за бесплатным шоу. Тем самым, за которым и я любил поглазеть в свое время: «Новичок случайно агрит босса локации, а после пытается от него сбежать». Черт, находиться по ту сторону «спектакля» – совсем не смешно.

Сбежать... Не выйдет, ведь окружающая меня трясина просто не даст этого сделать. Остается лишь драться. А заодно вспомнить, о полученных уровнях. Думаю, сейчас самое время закинуть полученные очки в свой основной класс. Интересно, как далеко от этого места респавн?

Хельхейм. Преддверия Эльвиднира.

В ожидании возрождения царицы Хельхейма, в одноименный мир слетались высокоуровневые члены сильнейших гильдий Иггдрасиля. Убийство мирового босса само по себе не может быть заурядным событием, рассчитанным на одиночную группу, – нет таких групп, что смогли бы вдевятиером зачистить подобного монстра, – но в случае Хеллы все обретало совсем уже

безумные нотки. А виной тому последние анонсы от разработчиков.

Ранее, чтобы получить право на убийство хозяйки Эльвиднира, гильдиям и альянсам нужно было «всего лишь» занять тронный зал дворца, и удерживать его в течении определенного времени... После чего все «лишние» персонажи моментально умирали, сраженные аурой Богини Смерти. Мало кому захочется лишаться прорвы опыта за возможность получить предметы и материалы с трупа не самого полезного мирового босса, а потому, умные главы гильдий предпочитали договариваться об очередности зачистки монстра. Забыв о разногласиях и конкуренции. Теперь же... разработчики не только убрали данную систему, обеспечив свободный доступ к вотчине богини любым желающим и в любое время, но еще и выдали боссу шанс выпадения нового Мирового Предмета – предмета наивысшей редкости, существующего во всей игре в единственном экземпляре... «Забыв» при этом упомянуть, каков этот шанс и при каких условиях он появляется...

Гиннунгагап – жезл энтропии. Уникальный артефакт, названный в честь великой бездны – портала, соединявшего Хельхейм и Мидгард. Этот жезл был не только статусной вещью, как и любой другой Мировой Предмет, но и крайне мощным подспорьем для любого мага, ведь он имел наивысшие приросты общей магической атаки в игре, а также уникальную особенность, позволяющую носителю развиваться сверх пределов в классах, связанных с магией смерти и магией тьмы. И это еще не говоря об особом навыке, который ушлые разработчики лишь упомянули, не дав подробностей. Ажиотажу ради. Желанный трофей для сильнейших мира сего... И, конечно, никто из них не захочет отдавать его в руки своих врагов. Возможно, даже больше, чем заполучить в свои.

Площадь, вымощенная темно-серым камнем, постепенно наполнялась разумными всех видов и оттенков. Боевые орки, механизированные ящеры, белокожие гиганты... Сотни персонажей не ниже восьмидесятого уровня занимали удобные позиции пред воротами Эльвиднира, в ожидании отмашки глав своих гильдий. Стоит ли говорить, что восьмидесятый уровень – максимальный в текущем патче?

Напряженную атмосферу можно было почувствовать даже по ту сторону игровых очков. Представители трех сильнейших гильдий Иггдрасиля замерли в ожидании массовых баталлий. Но жуть и нервозность испытывали лишь участники малых гильдий, тяжеловесам игры же было совсем не до того.

Весело переговаривались друг с другом, обмениваясь донатными шуточными аурами, заклинаниями и эмоциями балагуры из «Занзары», все как один, снабженные декоративными крыльями различных существ: демоническими, ангельскими, механическими, призрачными... Каждый комплект был уникальным, и не встречалось здесь двух одинаковых пар.

Напротив армии крылатых вели серьезные диспуты, параллельно обсуждая в закрытых чатах планы будущих действий, киборги из «Атомного Сердца»*. Не было среди основного состава сей гильдии людей, не имевших расу или подрасу автоматона. Снабженные дополнительными стальными конечностями демоны, имевшие уже не декоративные металлические крылья ангелы, носящие футуристичные доспехи с летающими за спинами клинками люди... Встречались в их рядах представители едва ли ни всех людских, полу-людских и гетероморфных рас, и все, как один, косили под металло-неоновую тематику.

У самого входа во дворец заходились в агонии тягостного ожидания демоны и нежить из гильдии «Убийцы Рока»*, пришедшие на площадь одними из первых. Все как один они «отбелили» ники, дабы не быть растерзанными толпой еще до начала веселья. Причем растерзанными на вполне законных основаниях, ибо «красные» ники любителей убивать

других игроков делали их самих потенциальными жертвами, убийство которых не только не воспрещалось, но даже поощрялось правилами игры. Убийство босса интересовало жаждущих битвы больных маньяков постольку-поскольку, ибо элита топовой ПК-гильдии собралась здесь исключительно для набора пвп-поинтов, ценящихся в игре куда дороже простой валюты... Хотя и от посоха бездны их лидер не отказался бы.

Каждая из элитных гильдий выставила свой собственный боевой костяк. Не менее сотни бойцов с каждой стороны делили площадь на три крупных лагеря, но и остальное пространство не пустовало. Не обошло данное событие и гильдии меньшего порядка, пусть и входящих в сотню лучших, но неспособных даже приблизиться к лидирующей тройке... Что может измениться, заполучи такая гильдия умелого боевого мага, превзошедшего максимально возможный уровень в своих классах. Конечно, здесь не было глупцов, рассчитывающих выбить себе место у ног Богини Смерти, дабы претендовать на падающий с нее лут. Ведь мало прорваться в сам дворец, да сквозь целую армию монстров и «монстров», его нужно еще и удержать.

Так что же мелкие гильдии, не способные выставить и двух десятков бойцов, делали подле сих чудовищ? Ответ прост. Кого-то наняли «большие братья», дабы те послужили дополнительной массовой, нужной для укрепления защиты уже захваченного Эльвиднира. Кто-то рассчитывал получить драгоценные очки опыта и пвп-поинты, что рогом изобилия будут сыпаться после начала события, когда вся территория дворца обретет статус свободной для массовых баталлий. Некоторые, совсем немногочисленные группы, собрались лишь для личного освидетельствования Великой Битвы, которая однозначно станет таковой. Такие не заходили на территорию Эльвиднира, расположившись на и над добротными каменными стенами, дабы не попасть в область действия боевой арены, коей станет дворец и прилегающая к нему площадь. И, конечно, совсем уж редкие образования людей, пришедших в сии места ради попытки похитить босса прямо из-под лап «гигантов»... Рассчитывая нанести последний удар, и получить свою часть лута, а может быть, даже, Мировой Предмет. Таких людей не любили, бесспорно, однако тратить время, здоровье, навыки и расходники, дабы уничтожить далеко не самых опасных игроков первыми... Глупо.

Именно к последним и относились представители гильдии «Фью-джо», лидер которых нервно вышагивал вдоль исполинского забора, ограничивающего внутреннюю площадь дворца.

– Где, дери вас всех черти, носит этих ублюдков! – бормотал он в голосовой чат, раз за разом используя навык «сообщение», – Таймер уже вышел в красную зону!

– Э-элуа-а, бро-о... – в его наушниках слышался писклявый голосок, владелец которого имел привычку неприятно растягивать гласные.

– Боже... Говори нормально, или закрой уже пасть!

– Ну-у, бро-о-о... Сходи-и курнии-и, сра-аз...

Пользователь ДжанкиЯнки покинул групповой чат

Блаженная тишина зависла в голосовом, позволяя лидеру собраться с мыслями, приподнять игровой девайс с головы, да настроить их отрядному бафферу очередное сообщение в очередном мессенджере... Продублировав его же и райдеру.

– Ты его... того? – неуверенно прозвучал женский голос, моментально перебитый писком внутриигрового «сообщения», начавшего автоматическую читку.

- Ну-у-у бр-о-о...

- Угомонись, пока я тебя вообще везде не забанил...

- А раньше тебе нравилась его манера речи, - не без насмешки подметила штатный целитель, - А я сразу говорила, что он додик. Мужiku под тридцать, а ведет себя...

Обвинительная тирада была прервана на полуслове.

Как ты посмел меня замьютить?! (>_<) - всплыло в чате группы, под смешки остальной команды в голосовом, - НЕ СМЕТЬ СМЕЯТЬСЯ НАД МОМО!! Только дайте мне шанс, и я вырву ваши жалкие душонки... И запихну их в яой! У меня уже есть хентай-арт с Казахом, и я не побоюсь его использовать, - на одного хихикающего стало меньше, - И так будет с каждым!

- Тихо! - рявкнул лидер, - ГДЕ ВАС ЧЕРТИ НОСЯТ! Он... Он сделал ЧТО?! - заревел он вдруг, игнорируя шепотки друзей, - Какой. В жопу. Слайм?! Ты опять что ли зверобоя нанюхался?! МНЕ СРАТЬ!! Чтобы через минуту уже были на площади, иначе хрен вам, а не шмот...

Гнусавый прокуренный голос умолк, оставив после себя лишь раздраженное сопение, да звучные щелчки клавиш.

- Элуа? - осторожно осведомился зычным басом отрядный танк.

- Что?

- Ты же сейчас не переписываешь график фарма?

- ...

- Элуа? Элуа! Райд не виноват в закидонах Моти! Слышишь?

Тишина была ему ответом, да ускорившиеся щелчки клавиатуры.

- ЭЛУА!

- Да слышу я! Я переписываюсь с Нишики... Надо же как-то отвлечься, раз уж Мур смог, наконец, найти этого придурка.

- Так! - вновь подала голос отрядная целительница... Девушка разумно решила не бубнить по поводу минутного мьюта, страшась получить еще один, но уже до самого начала рейда. Уж больно скверное настроение было у их лидера. Но вот смолчать о на шумевшей в последнее время группе уже не могла, - Что опять задумали эти кретины? Они же не явятся сюда впятером... Не явятся же? Элуа, почему ты молчишь?

- Ну-у-у... - устало протянул лидер, прекрасно понимая, к чему все идет. Элуа ляпнул о Нишики совершенно случайно, не подумав, и теперь прекрасно понимал, что очередного мьюта, а то и кика из голосового не избежать.

- О чем они думают?! - оправдывая мысли лидера, завелась девица, - После того как Дзучи шотнул лидера Убийц... Им же и так жить не давали, и это всего лишь одна топовая гильда! И при этом они хотят сорвать рейд оставшихся, - в надрывных интонациях девушки чувствовалось искреннее негодование, вперемешку с беспокойством, - С другой стороны... Я же опять услышу Тач-са-а-ана, - довольно протянула она в конце, да под всеобщие усталые вздохи, - Его брутальный и такой харизматичный голос... С этой его легкой хрипотцой,

пускающей табуны мурашек по спине и рука-ам... Я вся...

Пользователь Абураппой-Момо покинула групповой чат

Голос хиллера резко оборвался, за что остальные сопартийцы тут же поблагодарили своего лидера. Каждый в отряде понимал, что, уйдя во влажные розовые мечты, та далеко не сразу заметит отсутствие слушателей. Воцарившаяся в голосовом чате тишина позволила Элуа выдохнуть с облегчением, сосредоточившись на ответе своему не совсем адекватному другу, что так навязчиво признавал текущую диспозицию сил, собравшихся пред воротами Эльвиднира.

Немногим ранее. Недовольный наездник двигался в сторону Мрачных Болот – одной из стартовых локаций Хельхейма. Именно на плечи Вамурайда, как на наиболе быстрого в группе, свалилась обязанность по доставке их вечно рассеянного кастера к дворцовой площади, где вот-вот начнется главное побоище. Пожалуй, молодой парень впервые высказал недовольство смене основного ездового питомца на прокаченного хекс-дракона. Одного из быстрых летунов мифического класса в игре. Останься он с родимым йотунхеймским загонщиком, с которым он и начинал игру, и хрен бы кто его куда дернул: телепортом бы вышло быстрее.

Пролетая над частоколом обглоданных туманом смерти деревьев, черные остовы которых возвышались на добрые сотни метров над землей, недовольный посыльный пропускал очередное беспокойное сообщение лидера мимо ушей. А после сбрасывал звонок в голосовом чате, от него же. И игнорировал очередную простынку текста в уже третьем, по счету, мессенджере.

– Хоть бы содержание менял... – бурчал он себе под нос, напяливая очки обратно, – Блять! – несколько нажатий клавиш и пара дерганных рывков мышью, и неминуемое падение после столкновения с особо крупным деревом обратилось эффектным выражением, завершившимся набором высоты и выравниванием курса, – Фуф... Ебаный Моти... Долбанный Элуа со своими блядскими идеями... ИДИ НАХУЙ, – был им отклонен очередной звонок.

Всего десять минут как всадник выдвинулся в путь, а его соцсети, мессенджеры и внутриигровые способы связи уже были засраны. Причем всего одним человеком.

– Чертов монстр... – посетовал Вамурайд о навыках спама своего друга.

Мужчина еще долго мог бы вспоминать своих коллег по гильдии добрым словом, но увы. Лес под ним начал заметно редеть, и уже спустя полминуты впереди показалось огромное черное болото, испещренное разноцветными лужами.

– Эссенция королевских, блять, слаймов ему нужна... Прямо дико срочно понадобилась, что подождать конца рейда вот совсем никак... Ебаный шизик! Ниватори, вниз!

С оглушительным рыком молодой дракон резко спикировал книзу, распугав всех новичков, да вызвав здравую опаску у более-менее опытных игроков. Белые лапы ощутимо увязли в черной болотистой жиже, так что для сохранения баланса, дракону даже пришлось оставить синие крылья в расправленном виде.

– Мур? – удивился сидящий на пригорке человек. Бледная кожа проглядывала сквозь обитую костями черную мантию, пока основное оружие – пара резных жезлов из серой кости с гранеными камнями на вершинах, спокойно висели в воздухе, за спиной мага. Пара слегка

светящихся синем глаз задумчиво глядела на пришельца сквозь широкие рези в огромной костяной маске, сделанной из черепа молодого дракона, – Какими судьбами?

– Какими судьбами? – райдер спешился, также увязнув латными ботами в грязи, – Какими, блять, судьбами?! У НАС РЕЙД МЕНЬШЕ ЧЕМ ЧЕРЕЗ ПЯТНАДЦАТЬ МИНУТ!

– А-а-а... Да? А чего ты тут тогда?

– Ты все же решился опробовать тот экспериментальный сбор... – Вamuрайд не спрашивал, но утверждал, и такая усталая безнадега царила в его голосе, что даже в одурманенном разуме Моти-Моти что-то, да прояснилось. Во всяком случае, в голосе шамана появились виноватые нотки.

– Травы даровали мне видение... Водоворот красноты поглотит нас, безжалостно растворив в себе. Он не оставит нашим разумам спасения, перемолов. Он пожнет наши души. Как пожал всех, кто был до. Как пожнёт всех, кто будет после. Вот я и...

– Заткнись. Ради всего для тебя святого, просто заткнись.

Мужчина ощутил серьезную потребность крепко зажмуриться и размять переносицу, чтобы, открыв глаза, уже не видеть и не слышать этого бреда... Однако, Вamuрайд не мог не признать, что именно от Моти-Моти стоило ожидать подобных действий. И они ожидали. Сам же наездник даже был, в некотором роде, благодарен темному шаману, ведь в этот раз он хотя бы остался в нужном им мире. Его даже не пришлось искать донатными свитками по всему Иггдрасиллю, как это было во время штурма их крепости.

Прикрыв глаза, и выполнив легкую дыхательную гимнастику, райдер почувствовал, наконец, как кружащее вокруг Моти безумие начало отпускать его уставший от бессонной ночи разум. А значит, игнорируя разгорающуюся мигрень, можно было подготовиться к звонку очередному помешенному придурку... Или, лучше просто отправить «сообщение», не оставив тому возможности высказаться в ответ? Вamuрайд терялся в догадках, а возобновившееся бормотание явно протекшего крышей друга лишь мешало поймать нужную мысль за хвост.

– Не знаю, к чему духи даровали мне видение о королевских слаймах, но...

– Я же просил заткнуться! Ты всего лишь обкурился, и всю ночь смотрел, как течет ржавая вода в твоём унитазе! Что ты, что Элуа: два помешанных... – резкая вспышка головной боли пусть и не утомонила наездника, но заставила того вспомнить о непринятых лекарствах, – Знаешь что? Сам с ним разбирайся. Все равно именно тебе нас портовать. Я за таблетками.

Вamuрайд ушел, оставив своего персонажа безмолвным наблюдателем за не совсем адекватным шаманом. Моти-Моти же, игнорируя последнее наставление, вернулся к занятию, на котором его прервали. К наблюдению.

В низине, прямо под пригорком, на котором и расположился заклинатель духов, какой-то отчаянный новичок уже двадцатую минуту ведет борьбу с боссом локации. С тем самым королевским слаймом, о котором шаману нашептали травы. Возможно, видение то было совсем о другом монстре, или совсем не о монстре. А может даже и не об игре. Но прибыв в гниlostные болота, именно этот слайм был встречен им первым. И именно в ту же секунду именно этот новичок атаковал именно этого слайма. Слишком много «именно».

"Слишком много совпадений, чтобы все это было лишь случайностью", – шевелил остатками разума укурок.

Если с местом назначения Моти определился сразу, ибо не в его духе игнорировать послы мироздания, зовущиеся обывателями «совпадениями», то вот Цель его сюда визита оставалась для шамана загадкой. Помочь новичку? Убить новичка? Забрать у него босса? Убить босса вместо него? А может, дождать развязки? Слишком много было вариантов, и времени на выбор совсем не оставалось.

В последний раз взглянув на безнадежное поле битвы, в последний раз применив «опознание», и увидев, что более жизни смекалистого юноши или девушки не стремятся прыгнуть к верхней грани, полностью восстановившись, темный шаман принял решение, доверив, как ему казалось, этому решению свою дальнейшую судьбу.

Он все также сидел в болотистой грязи, и не шевельнул даже пальцем, однако витающие за его спиной жезлы налились силой.

– Инверсия земли, – правый жезл блеснул ярко-рыжим светом, и в тот же миг фигура новичка окуталась сотней рыжих ромбовидных кристаллов, что в один миг впились в его тело, – Владыка нечестивых душ, – левый жезл окутался черной пленкой, в одно мгновение сползшей к кристаллу в навершии оружия, откуда черным пиком устремилась к новичку, впитавшись в его копье и заставив то пылать бледно-фиолетовым огнем, – Великое...

Сильный удар копьем прервал заклинание, отправив персонажа в кратковременное оглушение.

– КАКОГО ХУЯ ТЫ ТРАТИШЬ БАФФЫ НА НУБОВ?! – орал в голосовом Вамурайд, – Сука, молись всем своим богам, чтобы «нечестивые души» успели откатиться.

– Там откат всего пять минут...

– В последний раз Убийцы разобрали Хеллу за две. В общем, меня это уже не ебет. Сами разбирайтесь с Элуа, – разгневанный до ледяного спокойствия наездник ходил перед уже поднявшимся с земли шаманом взад-вперед, – Один повел нас хуй пойми куда, хуй пойми за чем и надеясь хуй пойми на что... Второй решил перед всем этим охуенным походом всрать один из своих топовых баффов на нуба... И, дай угадаю, – он остановился, обернувшись к Моти-Моти, – с Элуа ты, конечно, не связался.

– Нет...

– Заебись, – спокойно кивнул он, – Готовь тп на ги-мастера, я пока что ему наберу... Господь, дай мне уже сил... – простонал Вамурайд, на фоне голоса которого Моти-Моти мог слышать гнусавый рев Элуа.

Мерзкий слайм. Тварь практически направила меня на перерождение, несмотря ни на какие ухищрения. Вкинутые в класс наездника очки, полученные за пару собранных в процессе путешествия уровней, лишь позволили, наконец, экипировать копье, да овладеть первыми боевыми навыками, связанные именно с копьем... Но увы, учитывая общий закос моего персонажа как боевого мага, толку с этого копья практически не было, и полученный за второй уровень перк «владение копьем» никак это не исправил.

Первые минуты кое как удавалось выживать, исключительно за счет уклонения от атак слизня, да деления его внимания на две цели. Достаточно было лишь внимательно следить за его тушкой, вовремя уходя с траектории: место, откуда вот-вот должна вылететь струя красной кислоты начинало активно пузыриться. Я даже уверовал, что есть шансы победить, ведь за всё

это время он попал лишь один раз... Правда, тут же окрасив экран в красный, но все же. Шансы победить не казались мне призрачными. Пусть я не видел жизни босса, пусть я не видел и своих жизней, но все равно... Стабильно нанося урон, и не получая его, можно одолеть практически любого противника, просто займет это слишком много времени.

Правда, предательские мысли о возможной регенерации твари, что вполне вписывается в понятие огромной разумной слизи, стали закрадываться спустя три-четыре минуты активного махания копьем. Стало очевидно, что такими темпами я попросту устану, допущу ошибку... На что наложился тот факт, что жизней у меня осталось, возможно, всего на один удар.

Решение же всплыло само собой. Опыт игры на призывателях, которых ранее у меня было аж шесть штук, и все разные, говорил об одном: пока основной герой бьет одного монстра, призыв может бить другого. Казалось бы, очевидная вещь, что может немного, но ускорить прокачку, за счет сокращения времени на передвижения между монстрами вдвое, но увы... Далеко не каждый может ее понять.

Так, пока я изображал из себя юлу, стараясь не попадаться под струи кислоты, Василиса была направлена на уничтожение окружающей нас нежити, мелкой слизи, да изредка встречающихся пиявок. И стратегия дала свои плоды, когда уже спустя минуту я повысил уровень, полностью восстановив здоровье.

Раз за разом мы менялись с кошкой, у которой было в разы больше урона, но которую было очень сложно заставить уклониться от атак монстра, мы продвигались вперед, медленно, по кусочкам, вырывая победу из пасти поражения.

И даже переход босса во вторую фазу не помешал тому, пусть и не облегчил задачи. С одной стороны, я даже испытал душевный подъем, ведь сей переход означал, что стратегия работает, и ручеек урона исправно выгрызал жизни босса. С другой же... Теперь, когда желеобразный сгусток вытянулся ввысь, обратившись в крайне подвижное щупальце с кучей гримас на нем, стало в разы сложнее уклоняться от его атак. А управляя Василисой я и вовсе не успевал просчитать все возможные траектории: помимо того, что сам тентакль то и дело хлестал округу, так еще и морды на нем исторгали из своих пастей струи кислоты.

Апогеем же стала ядовитая завеса, вырвавшаяся из всех лиц одновременно, отчего даже те крохи жизней, что мне удалось отвоевывать постоянными перемещениями, стали стремительно таять на глазах. Экран активно заливался краснотой, да с гнилостно-зелеными прожилками по самому его краю... И это на фоне существенно замедлившегося набора уровней, ведь чем этот самый уровень выше, тем больше опыта для него нужно наскрести. Начальные пятнадцать-двадцать монстров обратились в одну-две сотни, и покрыть такое их количество до момента смерти, очевидно, невозможно.

- Ну, мы хотя бы старались.

Мощная красная струя выстрелила в моего героя, и возможности уклониться не было никакой... Уже готовый брести обратно, да признавать, не восстанавливаются ли здесь жизни монстров со временем, я удивился, когда атака слизи безвольно осела на покрывшейся бледно-оранжевыми ромбиками коже. Размытое черное пятно на периферии зрения едва успело привлечь внимание, как моментально угодило в удерживаемое двумя правыми руками копьё. словно факел, то вспыхнуло бледно-лиловым огнем, что вместо рева пламени издавал болезненные стоны на десятки голос.

Новая порция кислоты аккуратно впиталась в ромбики, как и бледно-красное ядовитое облако,

что выдохнула мне в лицо одна из пастей слизи. Но вот удар самого тела чудовища, что с силой упал на закутанную в тряпье новичка грудину, едва не стал фатальным, ибо края экрана украсились змеящимися черными прожилками.

Времени разбираться не было, и очередной плевок кислотой был пропущен мимо, а покрытое призрачным огнем копье само по себе вонзилось в исторгнувшую его пасть. Пика новичка слегка светилась, говоря о применении навыка «Контрвыпад», но, думается мне, что разлетевшаяся на кляксы морда никак с этим навыком не связана. Как и вспыхнувшие на ее месте лиловые огоньки, что медленно начали распространяться по телу чудовища.

Без понятия, что произошло, и откуда пришла сия помощь, но с такими эффектами убить босса стало так же просто, как и пройти по туманному лесу, кишящему ненастоящими монстрами. Вроде красиво, вроде даже эффектно, но... разочаровывающе. Конечно, я рад успешно убитому боссу, как и привалившим за его убийство уровням и материалам, но... Так долго его избивать, чтобы в итоге вылезти только на чьей-то помощи – явно не то, чего я ждал. Хотя вариант со смертью или вообще кражей босса, мне понравился бы явно меньше. Уж больно много вокруг собралось персонажей, и очень вряд ли, что помогший мне доброхот находится среди них.

*В игре все названия гильдий и ников прописаны латиницей или иероглифами. Отсылка для, и качества ради, я буду прописывать их в подобном виде.

<http://tl.rulate.ru/book/94521/3230598>