

## Глава третья. Первая кровь.

По результатам неспешной прогулки по болотам Хельхейма, включая убийство босса и убитых в процессе монстров, я достиг десятого уровня. И именно на нем были открыты навыки ветви опознания, а именно: «Слабое распознавание существа», «Слабое распознавание жизни», «Слабое распознавание маны». Первое даровало мне возможность видеть ники окруживших овраг игроков, и имена заселявших его монстров, но только лишь при намеренном использовании. Откат, естественно, был, и был не особо-то и маленьким. Да и радиус этой безумно «удобной» штуки... не радовал. Как и отсутствие применения по области. Но все равно, это лучше, чем вообще не иметь возможность отличить игрока от монстра. Второе и третье же, как очевидно, позволило оценить количество жизни и маны, и выглядело то... До жути неудобно, но весьма интересно. Я бы даже сказал красиво.

Красная пленка, покрывавшая тела живых существ, была у игроков, у Василисы, у слаймов и пиявок. Она активно тускнела, когда те получали урон, вплоть до полной ее пропажи из виду. Смерти существа. Применялся сей навык только к конкретному объекту, а потому, пришлось использовать его несколько раз, дабы увидеть разницу... А она была.

Игроки, в отличие от монстров, имели не просто пленку, но целый светящийся ореол, покрывавший их фигуры с головой. Чем больше жизней, тем большего размера он был, и чем больше этих жизней уходило, тем тусклее он становился. Что показательно, у изредка появляющихся тут скелетов пленки этой не было. Совсем. Как и у элементов декора, вроде камней... А вот редкие облезлые кустики все же отдавали слабым красным огоньком. Но касаясь скелетов: либо уровень у меня слишком уж маленький, либо у нежити и вовсе нет «показателя жизни», и опознавать их нужно как-то по-другому.

Распознавание же маны выдавало схожую картину, только других цветов. У каждого существа – своих. Бледно-зеленая, а местами и ярко-салатовая у слизи, всех оттенков радуги у одних игроков, и нейтрально-серая, с разноцветными вкраплениями у других. Ярко-рыжая у Василисы и кроваво-красная у пиявок... А у меня...

Применение на себя обнажило показатели интерфейса, в виде синей полоски. И красной, для уровня здоровья. Увы, но долго они не продержались, и едва заклинания закончили действие, как те растворились туманом.

Так увлеченный экспериментами, я совсем забыл о крайне важной вещи... Применив на себе «Слабое распознавание существа», я, среди цифровых эквивалентов характеристик, опыта, здоровья и маны, обнаружил и интересную приписку в строке «Пассивные эффекты». Три жирных знака вопроса, с ехидцей перевернули мою память, а расположенный рядом с ними таймер, показывающий двадцать четыре с половиной минуты, вызвал целый табун мурашек, прокатившийся по спине. И ступор. С полным отсутствием мыслей я смотрел на неумолимое движение цифр. Секунда за секундой, осознание никак не хотело приходить.

В наушниках фоном звучал тихий шепот сотен голосов. На периферии зрения то и дело вспыхивали фиолетовые искорки, будто всеми силами стараясь привлечь мое внимание.

Я нахожусь на нубо-локе. Среди слабых монстров и новичков. И в руках у меня находится оружие под баффом, позволившим мне убить босса локации за несколько атак. И вот уже пять минут... Целых! пять минут я в пустую сливаю не только свою ману, но и время действия баффа. Сколько монстров я мог убить за пять минут, если те уничтожаются одним ударом? Сколько опыта я профукал, изучая привалившее с уровнями богатство. И сколько опыта я еще успею собрать, пока Дар Богов, а по-другому сие не назвать, не закончит свое действие.

- Ну-ка, Васька, готовьсь, - я любовно осматривал фиолетовую убер-вафлю, поглаживая подошедшую котейку по голове... Жаль, игра не передает тактильных ощущений, но меня хотя бы не лишили приятного мурчания, - Как любил говорить Стёпка, врываясь в коллегия бардов на капе: «Ща буит мясо!». Ускорение, Скорость ветра, Знойный темп, Сдвоенный рывок.

Мой персонаж, как и его верный питомец, в считанные мгновения оказался подле одного из слаймов, только-только вылезшего из своего домика. Не потребовалось даже совершать атаки, «Сдвоенного рывка» оказалось более чем достаточно, и наши с Василисой тела, протаранившие бедного слизня, расплескали его остатки по черной земле.

Но не время наслаждаться обретенной мощью. Часики тикают, а «Знойный темп» требует двигаться вперед, грозя закончить свое действие в случае длительного останова. Скорость движения и атаки - самое то, когда любой противник опадает прахом, стоит лишь ткнуть его палкой-убивалкой.

- Наскок, Таран, Дерзкий выпад, Метнуть копьё, Ускорение, Сдвоенный рывок...

Навыки активировались один за одним, отправляя моего персонажа гулять меж нестройных рядов слизи, пиявок и реденьких скелетов. Увы, но обитатели сих болот уже практически не приносили опыта, а значит, делать здесь больше нечего.

«Знойный темп» набрал максимальные заряды, обеспечив мне вполне уверенную скорость движения. Медлить нельзя. Неизвестно, действует ли усиление копьё столько же, сколько и защитная аура, а «Слабое опознание магического предмета», дабы посмотреть на таймер на копьё, станет доступно лишь к четырнадцатому уровню. Убив еще пару монстров, и дождавшись отката «Ускорения», что, очевидно, увеличивало мою скорость движения, я наложил «Скорость ветра» и на Василису, дабы кошка не отстала, и направился дальше, вдоль сильно заболоченной местности. Я старался перемещаться лишь по клочкам суши, защищавшей от эффекта «Замедление», накладываемого окружающей трясинной. С возможностью анализировать собственного персонажа, играть стало намного легче... Хотя бы больше не надо гадать по цвету экрана о действии тех или иных дебаффов.

Там, где нельзя было пройти быстро, выручали навыки движения, автоматически перемещающие персонажа к врагу... Выглядит несколько непривычно, и, поначалу, слишком частое их чередование вызывало легкое головокружение, но приносившись и пообвык я уже спустя несколько таких головокружительных серий.

Пробежка, с атакой по ближайшим врагам. Прыжок с одного островка сухой земли на другой, с последующим экстерминатусом обитающих на нем монстриков, да под ошарашенные взгляды игроков, из-под носа которых увели добычу, и всё! Можно применять следующий навык перемещения, оказываясь на другом острове. Монотонный процесс прокачки и гринда монстров, что раньше убивал во мне любое желание заходить в игры, был на удивление интересным и захватывающим. Быстрая смена картинок, скоростная проверка обстановки, отдача команд Василисе, чтобы и та вносила свой вклад в нашу прокачку, собирая более дальних монстров в кучку. Все это требовало колоссальной концентрации, оттого я совсем не заметил момента, когда черная топь, покрытая плесенью и редкими иссушенными растениями, сменилась... такой же черной топью, но пронизанной остовами поваленных исполинских деревьев, по стволам которых целая группа игроков могла перемещаться как по шоссе. Корни гниющих гигантов то здесь то там вспучивали болото, давая жизнь каким-то растениям: где-то цветам интересного вида, где-то просто травкам, напоминающим пятна крови из-за алого

оттенка. Весьма... интересное зрелище, в царстве-то мертвых.

За сбором сих травок, растущих прямо на корнях, были замечены некоторые игроки, и я бы даже попробовал присоединиться, ведь собирают же зачем-то, но... Нет времени! Банально нет времени. Бафф, что называется, горит.

Используя гниющие стволы исполинов от мира растений, попутно изничтожая облепивших их монстров, среди которых, помимо вездесущей слизи, были замечены и мерзкого вида мокрицы, на проверку оказавшиеся крайне шустрыми инсектоидами с сотнями крошечных лапок, я, пусть и немного, но ускорил свое продвижение к высокоуровневым локациям, стараясь при этом не забыть дороги, ибо миникарту, увы, так и не подвезли.

Цель оказалась достигнута, что стало очевидно лишь когда я, спрыгивая с очередного дерева, оказался не по уши в болоте, а на вполне себе твердой почве, да прямо перед разрушенными ступенями какого-то храма. Или крипты. Естественно, тоже разрушенной, разоренной и заболоченной. Всё в рамках мрачного антуража холодных топей загробного мира скандинавской мифологии. Именно тут я встретил первого противника, которого мое копьё не сумело испепелить с первого же удара. Чувство триумфа наполам с ощущением уходящего сквозь пальцы времени дало выход в четверке последовательных навыков, не оставивших бедной баньши и шанса.

Белокурый призрак развеялся, огласив округу предсмертным криком, но мне было уже все равно. Впереди виднелась новая цель. Скелет-рыцарь, гласило опознание, также потребовал ровно четырех ударов. Точнее, фиолетовому пламени, окутавшему его закованные в ржавые латы кости, потребовалось ровно четыре секунды, дабы обратить нежить в прах. Путем проб и ошибок, я выявил простую закономерность: мои атаки совсем не влияли на здешних монстров, во всяком случае, та же Василиса тратила на одного скелета с минуту, а то и две, когда урона у нее было намного больше, чем у меня. Всё дело в баффе. А ему, чтобы поджечь цель, достаточно нанести лишь один успешный удар.

Так и повелось. Я влетал в очередного монстра: призрака, скелета, свежего зомби, баньши - не важно, и тут же перескакивал на следующего, позволяя темному огню сделать свое грязное дело. Опыт тек семимильными шагами, и, уже спустя пять минут терроризирования погоста, я получил три уровня. Четвертый был на подходе, а там и до следующей профессии недалеко.

Картинка сменялась столь быстро, что я едва мог рассмотреть окружение, но, так или иначе, не мог не обращать внимания на истребляемую мною нежить. И была она совсем разной. Что призраки, некоторые из которых красовались различным холодным оружием, тускло светящимся в темных руинах, пока другие предпочитали использовать магию, тщетно пытаюсь попасть по разогнанному «Знойным темпом» мне. Что скелеты, часть из которых носили латы, часть - уже виденные мною ранее кожаные доспехи, только куда более целого вида, а часть ограничивались темными мантиями - самые неприятные противники, которые изредка, но попадали по мне площадными заклинаниями, стесывая добрую четверть жизней. Только лишь зомби - бледнокожие гуманоиды в рванье, выглядели все до жути похоже. Во всяком случае, среди них не было явного деления на классы: все они передвигались весьма шустро, не чураясь совершать пяти-шестиметровые прыжки и рывки, в попытке сбросить персонажа на землю, да растерзать того когтями... Один из них смог достать Василису, и вид того, как эта тварь оставляет на моем котике уродливые рваные раны, думаю, еще долго будет сниться мне в кошмарах. Мира его праху я не желал даже мысленно.

Кач шел своим чередом. Несмотря на необходимость поглядывать за Васькой, я всё равно ошутимо увлекся процессом. Настолько, что совсем упустил из виду момент присоединения ко

мне других людей. Агрессивно переругиваясь между собой, да так, что и я отчетливо всё слышал, кучка игроков разбрелась по погосту, во всю гася прибывающую из открытых склепов нежить.

Недовольство о вторжении «каких-то там» на мою территорию не успело даже сформироваться, как полностью сменилось на благодарность, что «какие-то там» так вовремя здесь оказались. Копье погасло. А вместе с ним погасло и окутавшее уже заагренированных монстров пламя... Оказаться в окружении агрессивно настроенной нежити, да без возможности быстро зачистить ту - не самая приятная ситуация, однако и на этом мои проблемы не закончились. От орд зомби можно сбежать, благо я значительно их быстрее. От атак скелетов-лучников можно увернуться, к чему я уже припробовался за этот непродолжительный загул. Но вот маги... Маги - это проблема, ибо увернуться от огненного шара, что взрывается на пятерку метров при попадании - задача не из легких.

- Прекратить! - глубокий басовитый рывк сотряс погост.

Игроки, нежить, просто монстры... Все замерли. Попытки вырваться, или хотя бы отдать команду Василисе, закончились ничем. Наложить на себя опознание не выходило. Края экрана окрасились в невиданный ранее лазурно-синюшный оттенок, да с невесомыми белыми крапинками, подтверждая догадку о наложенном на персонажа эффекте. Точнее, о самом наличии какого-то неизвестного эффекта.

Перед глазами замерла картина пятерки игроков, к которым я бежал за помощью, стоящих над полумертвым скелетом-магом. Тот, в свою очередь, был сбит с ног каким-то навыком, и явно пытался подняться.

Голубая вспышка слегка резанула по глазам, после чего персонаж вновь обрел возможность двигаться. Вот только желание на то, лично у меня, уже не было, ведь все монстры были моментально испепелены святой аурой посетившего погост гостя. Монстры, но не игроки. Среди кружащей вокруг нас нежити остались лишь единицы. На проверку, первый попавшийся монстр имел полноценный ник, вместо ожидаемого «Скелет-рыцарь». Не исчез и уже поднявшийся скелет-маг, которого ранее окружали "какие-то там" вторженцы на уже занятый спот.

Перед беднягой-скелетиком возник закованный в шипованные латы рыцарь, заслонив того своей весьма монументальной, внушительной фигурой. Белый, с золотистой кромкой, да с голубоватыми лентами, его доспех выглядел как сет Святого Паладина, и даже множество шипов и чешуек не умоляли сей образ. В отличии от черного, словно сама тьма, двуручного меча.

- Как смеете вы издеваться над слабыми?! Сей образ недостойн мужчины! - всё тем же хорошо поставленным басом, рыцарь нес какую-то ахинею, - Ваши совсем не праведные деяния не оставляют мне выбора. Я помогу вам! Очищу ваши души от одолевшего их греха. Святая Кара!

Столп белого, режущего огня заполнил «небольшой» пяточок на погосте, накрыв всех игроков перед рыцарем, и не тронув прячущуюся за его спиной нежить. Что ж... Я вновь вернулся у девятому уровню. На единицу меньше того, с чем начал сей забег. Отлично, блять!

Очки слетели с головы, и лишь силой воли не были отправлены в ближайшую стену. Время немного перекусить, и попробовать еще раз. В этот раз, пусть и куда медленнее... Но зато с подробным изучением пропущенной мною местности и ее обитателей. И осторожно... а то ходят по локациям всякие. Не то агрессивные неписи, не то поехавшие игроки.

Где у меня там была колбаска, да со свеженапечатанным хлебушком?.. И чаёк, да. Не зря заказал новые чайные гранулы, а главное, как вовремя их прислали! Самое то, чтобы слегка расслабиться и успокоить нервы.

\*\*\*

Битва за право первыми оказаться под сводами Эльвиднира была в самом разгаре. Заклинания сыпались со всех сторон, как из рога изобилия. Некоторые находили свои цели, нанося урон готовым к подобному танкам, или отправляя в длительный нокаут нерасторопных дамагеров. Другие же натыкались на непреодолимые стены контрзаклятий. Напарывались на возведенные на скорую руку бастионы, что разрушались в сущие мгновения, даруя земляным стихийникам материалы для контратаки, да позволяя шаманам и друидам лепить големов, с куда меньшими затратами маны.

Кто-то, – хотя для всех собравшихся было очевидно, кто именно, – призвал «Армагеддон зла», заполнив остатки свободного пространства площади бесконтрольной армией демонов. Шестьсот высших бесов пятидесятих уровней заставляли магические классы тратить свои массовые заклинания. Сотня адских воинов, сотня пламенных лучников, сотня кровавых магов, сотня черных целителей, сотня темных клинков. Именно они вносили основной хаос в стройные ряды противников, но не ими едиными славился Горн Повелителя Зла – один из Мировых Предметов, заполучить который было ой как не просто, даже для лидера «Убийц Рока». Шестьдесят адских гончий шестидесятих уровней с легкостью выискивали и загоняли невидимок, превращая их в живые мишени. Шестерка генералов армии тьмы восьмидесятих уровней, да под пассивным усилением «Повелителя Ада», – редкая раса, которую носил лидер ПК-гильдии, – не только дополнительно усиливала всю эту когорту, даруя низшим демонам шесть мощных аур, каждый свою, но и лично, своими клыками, когтями, мечами и магией, целыми штабелями множили "низкоуровневую" мелочь на ноль. И речь вовсе не о других призывных монстрах, но об игроках.

Конечно, объединенная армия из практически тысячи высокоуровневых персонажей с легкостью могла бы преодолеть эту свору, банально изничтожив демонов, но... Вот незадача! На место каждого умерщвлённого беса тут же призывался точно такой же. Подле каждого трупа гончей разверзывалась земля, выплевывая новое исчадие ада. Над каждым падшим генералом восставало знамя ада, оживляя мертвое тело, полностью восстанавливая его силы. И все эти орды юнитов были до безумия усилены аурами и бафами «Повелителя Ада», что превращали их из простой кучи мяса, в реальную силу. Четвертую армию. Пусть лидер «Убийц» и не мог их контролировать, как прерыватели контролируют своих монстриков, однако он мог отдать приказ, что-то вроде: «Воюйте туда», и демоны подчинятся, направив свою мощь на врагов призывателя.

Армия демонов не имела конца. Она продолжала пожинать нанятую гильдиями-гигантами шушеру, принося довольному демону целые прорвы ПВП-очков... Даже если «Убийцы Рока» не смогут получить в свои руки третий по счету мировой предмет, их лидер не сильно-то и расстроится, ведь уже сейчас он заработал целое состояние.

Сами же гильдии засели в осаде. Инсектоиды «Занзары» оперативно оплели собственную территорию непроглядным коконом паутины, так укрепив тот магией, что обычные демоны пробить его были не способны, а атаки игроков отбивали уже наймиты. Киборги же из «Атомного Сердца» подошли к вопросу не столь основательно, и территория их была «всего лишь» огорожена спаянными на скорую руку турелями, прикрытыми десятком разнотипных щитов. Пожалуй, отвоюй их лидер место у врат храма, и не факт, что кто-либо сумел бы сковырнуть их оборонительный лагерь... Но увы. Данную «лотерею» он проиграл. Ведь

подобную, практически несокрушимую оборону могла выставить и любая другая гильдия, что сейчас наглядно демонстрируют «Убийцы Рока».

Ни шквал ракетных, лазерных, лучевых, ионных, тахионных и прочих атак киборгов из «Атомного Сердца», ни ответный призыв кучи монстров, с попыткой прямого прорыва, прикрытого магией «Занзары», не могли скинуть «Убийц» с удерживаемой ими точки, прямо у самых врат, что вот-вот должны были распахнуться, позволив ПК-гильдии еще сильнее укрепиться в обороне, лишив оппонентов возможности атаки с флангов.

Оба оставшихся титана от мира гильдий знали, что стоит позволить этому случиться, как о захвате тронного зала малыми потерями можно будет и не мечтать. Чтобы прорваться сквозь всю эту «мелочевку», достаточно выставить лишь одну-две полные группы элитных бойцов... Вот только те бойцы, отправив на откат все свои умения и заклинания, мало того, что станут абсолютно бесполезными, так и открытый ими проход вновь забьется мелочью уже спустя пару секунд.

Единственный шанс – атаковать сейчас, пока призванные юниты разбредаются по всей арене сразу после призыва, а не кучкуются в узких вратах Эльвиднира. Но атаковавший моментально подставит спину, оставшемуся в обороне, и будет зажат с двух сторон. Уничтожение всей гильдии вовсе не означает сдачу ее позиций в общемировых рейтингах, ведь у каждой из них есть достаточно золота в сокровищницах, дабы воскресить без потери опыта хоть тысячу бойцов, хоть две. Это будет означать лишь то, что уничтоженная гильдия попросту не успеет добраться до дворцовой площади до того, как «Убийцы Рока» запинаят Хель ногами. Особенно если правая рука лидера палачей решит применить их второй Мировой Предмет. Что также значит продвижение ПК-гильдии к безоговорочной вершине списков лидеров Иггдрасиля.

Глупые люди не могли бы занимать столь высокие посты, как основатели и главы первых во всех игровых мирах объединений игроков. Лучшие, богатейшие, сильнейшие... Много терминов, по которым их классифицируют, и, пусть в зависимости от классификации эта тройка может меняться местами, неизменным остается их общее положение. Конечно, как далеко не глупые разумные, они обязаны договориться, а потому главы «Атомного Сердца» и «Занзары» вынуждены отвлекаться не только на вникание в общую обстановку боя, благо что хоть координацию можно было спихнуть на друзей и союзников, но и на ведение дипломатических переговоров друг с другом. Никто не хочет отдавать заветный Жезл в руки противника, но, когда бездействие гарантированно отдаст его третьей стороне, усилив и без того владеющих двумя мировыми предметами ПК-шеров, приходится наступать на горло собственной жадности и гордости.

И пока высокие стороны договаривались друг с другом, пытаясь решить животрепещущий вопрос, мелкие гильдии страдали. Не только под гнетом орд демонов, но и попадая под беспокоящие, а то и прицельные огни, направленные со всех сторон. Самые глупые «смельчаки», отважившиеся пойти на «Убийц» тараном, вдруг осознавали, что игроки из ПК-гильдии собаку съели на умерщвлении именно что других игроков, а не монстров. Мало кто мог пережить первые стычки с их авангардом, а те же, кого намерено впускали в самое сердце построения, попросту становились рабочей массой для темных жрецов, обеспечивающих лечение отрядным танкам.

- Ты уверен, что все выгорит? - в голосовом чате отряда «Фью-джо» звучал нервный голос Момо, - Нет, ты не подумай, но... Ты дурак блять?! Каким образом ты собрался увести босса... вот у них?!

- Еще одно слово не по делу...

- Да поняла я! Я слышала твой план, но... не думаю, что у тебя хватит урона, даже под всеми бафами и инверсией кармы.

- Даже если не хватит, мы хотя бы попытаемся. Средства на воскрешение есть... И если наш бравый укурок больше не будет уходить в самоволки, то всё очень даже может выгореть, - Элуа злобно посмотрел на пассивного Моти-Моти, - Главное - прорваться к самим воротам. Если эти кретины не перестанут глотать сопли, и позволят демонам занять дворец, то и разговаривать будет не о чем...

- Прошу прощения, - пробасил танк, - но чекните ги-чат. Кажется, Тач-сан опять бахнул наших ребят.

- Сами виноваты, - повел плечами Элуа, понимая, что ничего не сможет сделать одному из сильнейших игроков Иггдрасиля, даже займёт он на то желание, - Наверняка опять ходили в рейд к нубам. Вместо того, чтобы залететь на арену Ванахейма, и нормально пофармить пвп-поинтов, они побираются крохами, - на фоне речи слышался громкий перестук клавиш.

Элуа Де Залуа: Хрен вам, а не спавн. Фармите опыт заново.

Красное знамя: ДА БЛЯТЬ!

Дунрад: Эл.

Дунрад: Это вообще не круто...

СайкаЗах: Простите ребят... Он не в настроении.

АмайКейк: Супер! А нам че делать?

Элуа Де Залуа: Перестать уже чмырить нубов? Хочется поинтов - пиздуйте на арену.

Дунрад: Это вообще не мы начали.

Дунрад: Там чел какой-то на спавнер к скелетонам полез.

Дунрад: И шотал их, не выпуская с локи.

Дунрад: Он еще под нечестивыми был.

Дунрад: Мы вообще к мосту двигали.

Дунрад: Мимо.

Дунрад: Никого не трогали.

Дунрад: Мне нужны были клыки Гарма.

Дунрад: Для заточки.

Элуа Де Залуа: Всё я сказал. Качайтесь сами.

Дунрад: А тут этот чёрт жучиный.

Красное знамя: Да ну БЛЯТЬ!

Дунрад: Кастанул кару по нам.

Дунрад: И свалил в закат.

Дунрад: Кто вообще так делает?!

- Как же меня бесит его манера речи... - протянула Момо, - Не так ведь сложно написать все сразу. Еще и отмазки какие-то клепают. Будто Тач-сан мог просто так взять, и напасть на «невинных»... Эх, такой мужчина, и с такими тараканами в голове...

- Сестрю-юнь, это называ-ается о-отыгрышь... Ты же уже сде-елала с ним яо-ой? Вот тут тоже са-амое, то-олько он оты-вгрывает не пасси-ива, а...

- Конечно я сделала яой! И говори нормально, пока...

\*Пользователь ДжанкиЯнки покинул групповой чат\*

- ... тебя не кикнули. Элуа?

- Мешает думать...

Гнетущее молчание повисло в голосовом. Ну, таковым оно было по мнению Элуа. Остальные же члены команды были заняты баталиями в гильдейском чате, да наблюдением за мельтешением войск наемников. Находясь вне арены, группа Элуа, как и прочие наблюдатели, совсем не боялись стать жертвой атаки. И нет, никакой защиты у них не было, и кто-то даже умудрялся ловить шальные снаряды и заклинания, но все равно, напрямую атаковать кого-то вне арены, с целью убить, не самое полезное занятие на поле боя, где безудержный шквал заклинаний грозит в любую секунду смести ХП-бар в ноль. Хотя и располагаться в пределах атаки таких заклинателей - тоже.

Тем не менее, Элуа первым среагировал на изменение обстановки на поле боя. Кокон «Занзары» начал развеиваться, демонстрируя практически завершенное внеранговое заклинание. Огромный магический круг, расстилавшийся по земле на весь радиус кокона, уже налился силой. Вот, нити маны, формирующие центральную его основу, начали распадаться,

взмывая ввысь. Они опутывали развивающуюся на ветру паутину, формируя подобие купола над заклинателем, и всей его гильдией. Вспышка, совмещенная с громopodobным треском, с каким может рваться лишь ткань самого мироздания, породила еще один концентрический круг, уже вертикальной стойки, а в центре его находился один единственный маг, стрекозиные крылья которого выдавали в нем инсектоидную природу.

- Прими эту жертву, Пленитель Судьбы, Амон Ма Тир! Да коснутся твои сети врагов моих! Да насытится твое потомство их плотью!

Ритуальная фраза была завершена. Рунический круг распался, однако, не успевшая опасть паутина, вдруг зажила своей жизнью. Нити извивались, кружились, поднимались ввысь. Стремилась к самому небу, что мгновением спустя, в сопровождении раскатов грома, покрылась змеящимися черными трещинами. До Ма Тира дошло приглашение на ужин, и активно пытается пробиться в вещественный мир, дабы принять его.

Над головой заклинателя явился ярко-желтый глаз с вытянутым зрачком, что с огромной скоростью вращался, стараясь выцепить как можно больше врагов инсектоида. И чем больше на поле боя оказывалось помеченных, тем явней прорисовывался последний рунический круг под ногами крылатого мага.

- Пробил час пиршества! - взревел утробный голос.

Сама земля в огромном радиусе вокруг главы «Занзары» обратилась мириадами желтых нитей, что устремились ко всем помеченным ранее врагам. Взметнувшиеся ввысь остатки кокона также окрасились в солнечный цвет, не легким дождем опадая на пытающихся спастись бегством, но стальными стрелами пикируя вниз, пронзая несчастных на ходу. Не было спасения от океана липкой паутины, крепости которой может позавидовать и зачарованное синее золото. Призывные демоны, нанятые игроки, даже некоторые члены «Убийц Рока», и те были закованы в тугие желтые коконы.

Небо разверзлось, впуская в Хельхейм эманации межмирового океана первородного Хаоса. Десять желтых глаз безразлично окинули поле боя. Одна за другой паутинки невиданной прочности и редкости выстреливали из проема в иной мир, захватывая с собой все коконы. Амон Ма Тир принял кровавую дань, и никто более не сможет сбежать из его сетей, до тех пор, пока прожорливый хтоник не утолит свой голод, да не насытит свое потомство. Одним мигом армия «Убийц Рока» лишилась более тысячи игроков и подконтрольных им юнитов.

Немедля и секунды, в атаку ринулся авангард обеих гильдий. Справа заходили автоматы, полу-мехи и киборги. Слева - всевозможные представители крылатых. Лучшего момента для атаки попросту не может быть, ведь призыв новых демонов начнется только после гибели старых, а те только-только начали умирать, уничтожаясь гигантскими жвалами Пленителя Судьбы. Да и захваченные им игроки, увы, не смогут возродиться каким-либо способом еще добрых полчаса.

Казалось, вот-вот произойдет столкновение. Объединенные армии двух сильнейших гильдий, а также нанятая ими массовка врежется в ровный строй демонических созданий. У ада не было шанса удержать пост, и даже начавшие распахиваться створки исполинских врат Эльвиднира никак не способны помочь «Убийцам Рока» выжить.

- Много? - тихим шелестом звучал голос правой руки лидера демонов.

- Достаточно, - спокойный баритон с легкой игривостью в интонациях звучал в ответ, - Можно переходить ко второй фазе. Ками, приступай...

Авангарды схлестнулись. Первые ряды демонического воинства вовсе не спешили проседать, с легкостью вырезая пущенное вперед мясо. Элитные члены ПК-гильдии, очевидно, имели обширный опыт в деле убийства иных разумных. Дуэли, засады, загонные охоты и даже стенка-на-стенку... абсолютно все «веселые занятия» были ими опробованы, изучены и доведены до совершенства. Против них же рядовые члены торговых и ремесленных гильдий, сдобренных кучей простейших наемников. Да, снаряжение у этих «рядовых», зачастую, было классом выше, чем у их противников, но все же... Опыт остается опытом. А купленные за пвп-поинты зелья и свитки остаются... ими же. И полученное за их счёт преимущество зачастую нивелировало разницу между эквипом... оставляя лишь разницу в скилле.

Но даже такое преимущество не в состоянии помочь, когда на одного бойца «Убийц Рока» приходится по десять противников. Все что оно дало - время, так нужное «Кровавой Звезде» - редкому магическому классу, доступному лишь Архидьяволам, - на подготовку заклинания.

Очередное светошоу разверзлось над полем битвы. Второе внеранговое заклинание за одно сражение - весьма редкое зрелище, вот только...

- СБИТЬ КАСТ! - раздавался рев командиров, направлявших собственные группы игроков.

Сотни и тысячи заклинаний и атак из различного вооружения выбрали своей целью замершего в самом центре построения мага. Его фигура окуталась кровавым туманом. Вокруг чародея витали десятки красных концентрических кругов, испещренных множеством различных символов. Позволить ему завершить свое заклятье было бы в высшей мере глупо.

Внеранговая магия всегда требует времени на подготовку. Не менее пяти минут заклинатель не может двигаться и творить других чар, полагаясь исключительно на защиту от товарищей. Творить такую магию в пылу битвы - настоящее безумие. Однако... есть способы и ускорить сотворение магии. В руках «Кровавой Звезды» сломался и разлетелся блестящей пылью артефакт, в форме треугольных песчаных часов. Весьма дорогой расходник, приобрести который можно только в определенные дни, в определенном количестве и за весьма немаленькие реальные деньги. Не удивительно, ведь он позволяет сократить время подготовки до жалких десяти секунд, которые уже были выиграны авангардом «Убийц Рока».

- Поглощенные геенной огненной да восстанут в царстве его, Светом Разящего. Домен Истинного Святого!

Тотчас всю демоническую когорту окутал красный купол, принявший на себя урон от большинства заклинаний, и отправивший в ответ сотни и тысячи пучков красно-черных молний. Поражены были все, кто находился достаточно близко от «Домена Святого», пока правящие своей армией «генералы» остались невредимы. Смертей практически не было, ведь «Молнии Падшего» наносят урон, пропорциональный карме цели, и лишь максимально «добрые» и максимально «злые» осыпались пеплом. Здесь, среди атакующих тысяч, лишь десятки обладали персонажами, чье развитие было основано на карме. Остальные «всего лишь» получили весьма обильный святой или проклятый урон.

Очередная вспышка, и армия демонов скрылась с поля боя, оставив временный альянс наедине с распахнутыми воротами в обитель босса, за которого те и сражались изначально. Без укреплений, без «мясных» войск, с кучей ушедших в откат заклинаний. И без причины, что вынудила их объединиться. Смута постигла умы атакующих, не знающих что им делать, пока

главы гильдий лишь беспомощно скрипели зубами. «Убийцы» сдали босса, но оставили конкурентов в таком положении, что добраться до финальной локации никто из них не сможет: другой не позволит.

- Охуеть... - односложно подметил Вамурайд.

- Согласна... - вторила ему Момо.

<http://tl.rulate.ru/book/94521/3260325>