

Яньван был ленивым, но очень мощным боссом. Он не использовал никаких ужасных навыков, просто махал левой рукой и топал правой ногой. Конечно, он был финальным боссом, и его атаки были серьезными, но они не следовали одна за другой, и нам было легко приспособиться, зная, когда использовать неуязвимость и когда кастовать исцеляющие заклинания. Этот бой не был сложным, но поскольку мы потеряли двух наших сильнейших магов, урон нашего отряда был небольшим, и здоровье босса уменьшалось слишком медленно.

Когда у Яньвана осталось примерно половина здоровья, в бой вступил девятый король. С него спала неуязвимость, и он стал обычным магом дальнего боя. К счастью, его основная ветка была также связана с природой. Этот маг не был очень сильным, поэтому мы справились и успешно его убили. Танку не пришлось отвлекаться на него, так как его урон хорошо срезался моей [Великой защитой от сил природы], а наличие двух живых хиллов позволило держать танка на Яньване и заливать атаками этого мага. Я не атаковал девятого короля, так как у него также была защита от сил природы, и мои атаки были бесполезны против него.

По моему рассказу может показаться, что бой был простым, но на самом деле это не так. Самое сложное было то, что наш рейд длился уже почти двенадцать часов, а у босса все еще оставалась треть здоровья и оставался десятый король.

Прошло еще полтора часа, и когда у Яньвана осталась одна десятая от всех его очков здоровья, произошли изменения. Яньван подпрыгнул, ударил копытами по земле и закрутился в вихре, отбросив нашего танка и нас. Это не было опасной атакой, а наоборот дало нам пару секунд на то, чтобы собраться с мыслями, пока босс крутился на месте. Затем Яньван замер, огляделся вокруг и уставился на нас. Ленивое презрение в его взгляде сменилось яростью. Он перевел взгляд на свою правую руку, повернулся к нам спиной и пошел к трону. Честно говоря, от такой наглости мы просто опешили. Эта сволочь, которая сама полуживая и не ставит нас ни во что, идет к трону?

Яньван подошел к подножию трона и аккуратно поставил клетку с духом лисицы на первую ступеньку постамента и тут же повернулся к нам. Я быстро начал просчитывать варианты. Босс, трон, стоящий на постаменте, клетка справа от трона, портал слева от трона, у портала десятый король. Пока я смотрел на эту картину с открытым ртом, начался настоящий ад.

Яньван взревел и бросился к нам. Он вошел в режим ярости. Он бешено работал своими

лапами с острыми и крепкими когтями, топал ногой, ревел как сумасшедший, и от его рева у нас кружилась голова. Если раньше бой был довольно ленивым, и мы успевали восстановить свою ману, то сейчас она убывала все быстрее и быстрее. Это был бой на выживание, у Яньваня убывали очки здоровья, и наш урон по нему тоже уменьшался. Чтобы сохранить хоть какую-то часть маны, мы начали отключать не самые важные артефакты.

Хочу уточнить про артефакты. В этой игре было много различных артефактов, и все они были уникальными. Второго такого же не существовало, они все были немного разными. Вы могли использовать и активировать сколько угодно артефактов, потому что для активации артефакта нужно взять его в руку, наполнить его маной и отпустить. Пока артефакт активен, он каждую минуту потребляет определенное количество маны хозяина (каждый артефакт по-разному). НО... Существуют пассивные артефакты поддержки, которые, пока активны, летают где-то рядом, сзади или вокруг хозяина и выполняют свою функцию. Они усиливают хозяина, уменьшают урон или, как моя Лазурная Печать, которая, пока активна, позволяет сделать так, чтобы эффекты моего шока складывались друг с другом. Например, без артефакта после удара молнии по врагу вешается состояние шок, которое под всеми нашими бафами весит 30 секунд. Но через секунду во врага снова попадает молния, к этому времени шоку остается 29 секунд, но после попадания молнии это значение возвращается к 30 секундам. Зато, когда активна Лазурная Печать, она потребляет каждую минуту 200 единиц маны, но за это при попадании по цели вешается второй шок, и на вашем враге уже висят два шока, один из которых закончится через 29 секунд, а второй - через 30, и так может происходить до пяти раз. Пять шоков одновременно, учитывая, что каждый шок наносит урон каждые две секунды... и это всего за 200 маны в минуту, и мне не нужно отвлекаться на этот артефакт. Таким образом, если у вас достаточно маны и бой короткий, вы можете активировать огромное количество подобных артефактов, но если бой затяжной, приходится ставить приоритеты.

Конечно, есть и активные артефакты, например, множество различных летающих мечей, вееров и других предметов, похожих на те, что любят показывать в китайских аниме. Управлять таким артефактом нужно вниманием, а некоторые техники требуют жестов руками, постановки пальцев в разные печати и подобной активной работы. Конечно, в это время вы не сможете управлять артефактом и читать заклинание с длинным кастом, но были индивидуумы, которые активно управляли двумя артефактами используя две руки. Это очень сложно и неудивительно, что такие люди очень грозные противники, особенно в коротких боях. Это не всем дано, попробуйте правой рукой гладить макушку головы по часовой стрелке, а левой рукой гладить живот против часовой. Простое упражнение для барабанщиков. По сравнению с тем, что нужно делать при управлении двумя артефактами, чтобы они не просто хаотично метались, а били точно куда надо и когда надо... Сколько было жалоб на это дело от людей, которые этого не могут. Жалобы на читерство, но разработчики один раз официально ответили, что это личные способности игроков, хотите так же - развивайте свои способности и закрыли тему, игнорируя все дальнейшие жалобы по этому поводу.

Итак, мы начали отключать артефакты, которые в данный момент времени не очень нужны, а я отошел вправо и встал на одной линии с танком, но на расстоянии от него в тридцать метров, чтобы до него доставало мое исцеление.

И вот настал момент, когда полоска очков жизни босса замигала красными вспышками и ни у кого не осталось маны, а мой навык ее восстановления был на откате. Я закричал:

- ЧАСЫ!

И услышал голос Сунако. - МАНА!

Я как в замедленной съемке видел, как Яньван начал свое вращение, мгновенно убивая Нарутто. Естественно, танк без возможности использовать ни один защитный навык во время мощной атаки босса был сметен, как кукла, прошло лишь мгновение, а в этот водоворот смерти попала и Сунако. Смерч по имени Яньван двинулся по направлению к Деве Шаке, я сам не ожидал, что по окрестностям разнесется истеричный женский визг моего аватара: - БЕГИИИИ!!!

Но Шака посмотрела на меня уставшим взглядом и тихо, одними губами, сказала: - Зачем? - и обессиленно села на пол. Она сдалась, и Яньван в виде смерча тупо ее затоптал, и как неотвратимое бедствие, направился ко мне. Полоска его очков жизни, как и мое сердце, бешено пульсировала. Я физически ощущал каждый удар сердца в теле своего аватара. Странное ощущение? Поверьте, странное и страшное. Я ощущал себя в замедленной съемке и лихорадочно соображал, что делать.

Тук! Маны ноль, пришло время подпитки артефактов, и, не получив маны, они все рухнули на пол кучей бесполезного хлама.

Тук! Смерч направляется ко мне, а невозмутимый десятый король идет к Нарутто забрать его труп.

Тук! Время, мне нужно время! Я схватил с пола только Лазурную Печать и рванул прочь от Яньвана.

Это игра, и если я умру, ничего страшного не произойдет. Почему мне так страшно? Может быть, это страх не получить то, что я так страстно желаю? Почему он такой сильный, как страх смерти?

Это тело виртуальное, но я все равно задыхался. Только потом я понял, что техник говорил, что большие игровые нагрузки дают щадящие нагрузки на тело массажем, заставляя кровь активно циркулировать по мышцам и даже немного укреплять их. Это сделано для тех, кто много играет, чтобы избежать атрофии мышц. Но у меня проблемы с сердцем, и эти игровые нагрузки были огромными. В результате, находясь в игровом теле, я начал ощущать, что мой пульс физического тела увеличился, а дыхание участилось. Я допускаю, что это мне казалось, а может быть, я реально это чувствовал. Но у меня появился еще более сильный страх:

Не дай Бог, эта капсула сделает аварийный вывод из системы и вызовет кардиолога!

Я не знаю, кто решает такие вопросы: компьютер или дежурный врач, работающий на компанию. Вдруг у него загорелся предупреждающий сигнал, и он уже занес руку над кнопкой, думая, пора нажимать или нет... Мне это не важно, мне нужно время!

Тук.

Босс уже не возвращается, он раскинул свои лапы в стороны и злобно уставился на меня. Он медленно, но неотвратно движется в мою сторону, пытаясь загнать меня в угол. Я не танк, и мне легкой царапины его когтя вполне хватит. Да, мне хватит ударной волны от его топота, если он топнет в пяти метрах от меня.

Тук.

Навык [Восстановление маны] готов, действуем! Я активировал навык, на бегу активировал Лазурную Печать и убрал ее в карман, не оставляя на виду. Убегая от Яньваня, я судорожно достал таблетку [Стремительного действия]. Очень дорогая и редкая таблетка, позволяющая сделать три следующих заклинания с временем каста менее трех секунд мгновенными, а значит, их можно использовать на бегу. [Большая молния][Большая молния][Большая молния]

Тук.

Все, дальше откат таблетки, в течение пяти минут я могу съесть хоть 10 таких, но они не сработают, а стоять секунду и кастить [Большую молнию] или даже замереть на полсекунды для [Удара молнии] босс мне не даст. Что делать?

Тук. Десятый король на середине зала и уже поднял тело Нарутто и развернулся к portalу. Отлично. Господи, пусть мой обман сработает, пусть у этого куска дерьма чутье будет ниже двухсот!

Ха, странная просьба к Богу? По сути, я хотел обмануть и просил его стать соучастником моего обмана. Не сделал ли я себе хуже?

Топот!

Прервать каст. [Полная неуязвимость][Мертвая лиса]

Последний навык я обнаружил сам из скрытых расовых навыков. У расы лис есть навык [Маленькие хитрости] – это повадки лисы? Лиса умеет хорошо уклоняться [Лисье уклонение], лиса умеет хорошо красться [Лисья скрытность] (ну, это не невидимость, но если не быть настороженным, то обнаружить крадущуюся лису довольно сложно), лиса умеет притворяться мертвой [Мертвая лиса]. Я провел много времени, читая про лис, и еще больше времени подбирая названия активации навыков. Сложность была в том, как проверить, к примеру, [Лисью скрытность], если я один? Приходилось пробовать активировать заклинание и потом надо было подкрасться к соклановцу и вытащить у него из кармана какую-либо мелочь. Конечно, я сразу все возвращал и обставлял шуткой, но чаще я попадался, и по клану пошли разные странные слухи обо мне.

С последним навыком оказалось проще. Как только я подумал: Активация навыка Мертвая лиса, - надо быть дураком, чтобы при враге такое орать вслух. Мое тело сразу подлетело вверх на полметра, само изогнулось дугой, и я рухнул плашмя на каменный пол. Больно, блядь! Да, это издержки, все происходит само и очень реалистично. Вас сворачивает так, что кажется: Сейчас спина сломается, а потом плашмя, со всей дури, шмякает об пол. От вас нужно расслабиться и получить весь спектр "удовольствия". Если застонать, начать шевелиться и все такое, то вы сами сорвете свой навык, и обман точно не пройдет.

Яньван замер, его взгляд потух. Он развернулся и пошел назад. А я, лежа на полу, одним приоткрытым глазом смотрел, как у него заканчиваются тики двух моих шоков... Да, я убрал Лазурную Печать в карман, чтобы она меня не выдала. Ведь при смерти хозяина артефакт сразу тухнет и падает без энергии на пол, не дожидаясь, когда наступит время его подпитки. Если бы я притворяясь мертвым, оставил артефакт активным, стало бы понятно, что надо добивать.

Еще хорошо то, что полная неуязвимость не создает сильных световых эффектов. Конечно, когда ударная волна летела и была рассеяна барьером, при внимательном взгляде можно было заметить сполохи, но босс в состоянии бешенства ничего не заметил. Конечно, когда яркое заклинание, такое как огненный шар, ударяет о барьер, то его рассеивание очень заметно. Если бы Яньван решил ударить меня когтем, меня бы сильно оттолкнуло, но не разрезало. Тот мой каст удара молнии был нужен как раз для того, чтобы заставить босса топнуть в надежде прервать каст, ведь у него почти нет очков жизни и любое повреждение может быть фатальным.

Все, действие шока закончилось, сейчас босс заметит, что лиса жива. Дело в том, что пока тикал шок, босс находился еще в бою, не зависимо от того, жив противник или нет. Когда

негативные состояния прекращаются, начинается автоматическая регенерация, но если противник жив и находится не очень далеко, то этого не произойдет. Состояние бешенства у Яньвана прошло, а его искусственный интеллект не совсем тупой. Пора!

Я вскочил и бросился к трону, пробегая мимо подножия, я схватил клетку с духом и бросился к portalу. Я не знаю, что там, за порталом, но здесь для меня выхода нет. Даже если мне очень повезет, и я убью Яньвана, то еще есть совершенно целый десятый король и я не знаю, вступит ли он в бой. Я один, против этого монстра... Без шансов.

Видя, что я схватил клетку, Яньван взревел и бросился в мою сторону. Он бежал медленными, но очень размашистыми шагами, и хоть он находился далеко, в скорости он меня превосходил и догонял.

Мой адреналин опять взлетел до небес. Сердце забило с утроенной скоростью, и в голове что-то взорвалось, ну мне так показалось.

Я летел к portalу, оглянувшись в пол-оборота, и одним ухом анализировал обстановку. Я был счастлив, я смог, я успел, и все хорошо. С этой мыслью я остановился в десяти сантиметрах от портала, развернулся лицом к боссу и, ухмыльнувшись, сказал: "Удар молнии". А через полсекунды, в тот миг, как из моей левой руки вырвался пучок молнии и полетел к Яньваню, я оттолкнулся ногами и полетел спиной в портал, прижимая правой рукой клетку с духом лисички.

<http://tl.rulate.ru/book/95730/3257361>