

- Рассредоточиться всем! Прикрыть Жреца Света, - как можно быстрее скомандовала Яви (Вея).

Если погибнет Верула (Сария), восстановить потерянный опыт станет проблематично.

Дебаффы на меня не действовали ввиду классовой неуязвимости. Парфирисса не считала меня врагом. Для нее моя фея - такой же непись, как и она сама.

Я обернулась на брата. Тот усмехнулся помахал мне в ответ посохом.

Так, это его навык с Героическим Режимом?

Ясень (Аск) обладал парочкой особых навыков, что поднимали любую ветку заданий и окружающую местность на наивысшую сложность. То есть эта баньши перед нами была сильнейшей из возможных монстров обычного Свитка Призыва.

Обычно таких колоссов призывали игровые мастера или неписи во время масштабных городских событий, что устраивала компания во время праздников. И они зачастую наделялись системными дебафами, что значительно уменьшало урон и защиту монстра. В свободном режиме эти боссы также встречались, но крайне редко и обычным игрокам одолеть их было очень нелегко.

Похоже, братик уже захотел кушать и у него испортилось настроение.

Пока остальной рейд отступал, я вздохнула и завела песенку про капибару.

- Майя (Шура), беги! Не надо этих жертв! - крикнула Рилла. Над ее головой уже висела пиктограмма гибели.

Моя Колыбельная действительно не действовала. Я так и не поняла, это из-за силы монстра или того, что у нее также голосовая атака? Или потому что подобный тип монстров призывали для своей игры родители?

- Ясичка, помоги! - орала я, в панике активируя совершенно другое умение.

Окружающие текстуры уже начали видоизменяться от моих действий. Некогда изумрудная трава, цветы и деревья осыпались серебристым пеплом, обращая волшебный пейзаж в безжизненный мрачный пустырь. Одежды Парфириссы также начали сгорать в холодном зелено-голубом пламени.

У моего класса, также, как и у брата имелись особые сверх умения, что влияли на игровую механику. И если его Героический Режим затрагивал сюжет и силу монстров, то мой - менял

внешний вид и тип окружающих текстур в зависимости от исполнения. А на исполнении этого навыка у меня сейчас стояла голосовая активация и жесты. Раньше это были музыкальные инструменты вроде дудки и укулеле.

Чтобы не терять времени, я ввела вчера в настройках умений первое, что пришло в голову. Как и песенку про капибару в умении Колыбельной. Наверное, она теперь станет моей второй визитной карточкой. Сразу после прозвища Сахарок, что уже успело ко мне приклеиться.

Еще одной особенностью Изнанки был анализ “чистоты исполнения навыка”. Нейросети могли давать оценку и характеризовать действия игроков. Так, даже если я напела мотив песенки, система признала бы умение активированным, но за счет некачественного исполнения, сила навыка была бы снижена.

Также работали навыки всех классов. За тем исключением, что эталоны движений и слов активации предоставлялись системой по умолчанию. Игроку лишь оставалось привязать выбранные эталоны к умениям и исполнить их как можно чище.

Но сверхнавык “Иллюзорный Мир” являлся божественным умением моего класса. Система не просто считывала совпадения, она определяла детальный характер действий и по этим данным подбирала смысловые “ключи”, по которым и преобразовывала окружающие текстуры и мобов. Например, в детстве я дудела простые веселые мелодии в свою металлическую дудочку, чтобы обратить Изнанку в Мир Сладостей или брэнчала на укулеле и окружающие текстуры превращались в тропический пляж с яркими цветами.

Не задумываясь, я активировала Иллюзорный Мир. Движениями-активаторами служила одна из тренировок для внимания и гимнастики рук от Хроник. Кисти и пальцы рефлекторно выводили сложные резкие жесты. Пока я повторяла зазубренную скороговорку с большим количеством шипящих и свистящих звуков. По какой-то причине эти чуждые и агрессивные движения показались мне подходящими активаторами для навыка Иллюзорный Мир. Возможно, моя интуиция взбрыкнула.

Умение также влияло и на саму Парфириссу, сильно затормаживая монстра и активно разрушая и без того драное платье. Но никакого урона оно по-прежнему не наносило.

Пока окружающий мир сгорал в зеленовато-голубом пламени, Ясень подлетел к баньши и в несколько размашистых плавных движений шеста рассек ее на части.

“Майя, ты успешно выполнила тренировку разума начального ранга в критических и стрессовых условиях, а потому получаешь бонусы к характеристикам.”

“Самоконтроль (+0,15).”

“Контроль тела (+0,08).”

“Скорость мышления (+0,1).”

“Скорость реакции (+0,1).”

“Внимание (+0,07).”

“Мудрость (+0,03).”

Как мило. Еще и Хроники тренировку засчитали. Это было приятным бонусом.

Приятный системный голос в наушниках поздравил с победой:

[Вы успешно одолели монстра класса Повелитель!]

[Кикимора Парфирисса Завистливая повержена!]

[Все участники получают вознаграждение в соответствии со своим вкладом в победу и уровнем развития персонажа.]

[Гибель от урона Парфириссы Завистливой не накладывает дебафф опыта в связи с победой членами группы.]

После чего игровая система подумала несколько секунд и выдала следующее:

[Внимание! Вы не можете получить опыт в связи с максимальным общим уровнем персонажа.]

[Внимание! Вы не можете получить положенных бонусов в связи с классом персонажа.]

[Внимание! Ваш вклад в победу над Парфириссой Завистливой аннулируется в связи с классом персонажа.]

Последние сообщения были привычны. Аск и Ксень говорили, что получали такие же.

На этом очередное сражение закончилось. Я деактивировала распространение Мира Иллюзий. Окружающая поляна до самой реки покрылась морозным инеем.

Мрачное зрелище.

Зато теперь я знала, как игра воспринимает гимнастику для рук и скороговорки из мира Хаван.

Поправка: теоретически, из мира Хаван.

- Что это было? Где твои мультяшки и цветы? - спросил Ясень, отводя посох за спину.

- Это я должна спрашивать: "что это было?". В кои-то веки я следую твоим указаниям, указаниям родителей и толпы психологов, что мне нужны друзья и сверстники для общения. Но вместо поддержки ты берешь и все рушишь. Сам разбирайся теперь с этим. Ничего объяснять окружающим я не собираюсь, - впервые за долгое время я позволила себе поднять на кого-то голос. И этим кем-то оказался брат.

Он даже лицом скис, заметив мою реакцию:

- Мелкая, ты чего?

Я стягивала перчатки, выходя из игры.

Судя по рейдовым логам и статистике, после пробуждения Парфириссы, кроме нас из рейда выжили лишь пару человек. Хотя бы опыт за гибель не сняли - уже хорошо. Позвала, плин, братца поиграть с новыми знакомыми...

- Все в порядке? - подбежала Вея.

- Как вы это сделали? Что за умение? Оно твое? Нам даже опыт не сняли, - одновременно с ней затараторила Рилла.

Я мотнула головой в сторону Ясеня. Пусть он все объясняет.

В рейдовом чате тут же раздалось несколько подобных вопросов от участников.

- Мы даже опыт не потеряли! - восторженно подскочил Неразлучник (Кхао). - Мои Нин-эр и Сяо только из ячеек выпали в инвентарь.

- Рада, что с твоей Ниночкой все в порядке, - подошла со всеми Малефика (Фаня). - Мои духи-тотемы тоже не пострадали. Что это было? Такие монстры часто встречаются?

- Вы в событиях не участвовали что ли? - брат также складывал свой шест, чтобы запихнуть в сумку. Он был мрачен.

- Это во время праздников которые устраивают? - Булка (Леонтий) достал из инвентаря жетон с последней игровой ярмарки, что была на День Солнцестояния. - Да, конечно. Но таких монстров там не было. Хотя... какое-то задание непись предлагал. Но ехать надо было аж сюда,

а мне не хотелось самому тащиться.

- Я ходила на Ивана Купала, - сказала Лесия (Марина). - Лорда-водяного призывали на пристань в полдень. Но людей было не много и он уплыл обратно раньше, чем мы успели его добить.

- В Верхнем Заречье живет не так много человек, чтобы участвовать в событиях для победы над Командирами, - пояснил мастер Монро. - Обычно они припадают именно на выходные, когда учащиеся дома. Поэтому мы собираемся рейдом и тренируемся на свитках призыва, - он помахал одним из таких свитков и спрятал обратно в инвентарь.

- Ясно, - протянул брат.

Мастер Монро все же решил дать кое-какие пояснения:

- Это был типичный монстр-событие легендарного ранга. Их очень редко можно встретить в свободном режиме или куда чаще во время событий. Во втором случае такие монстры получают дебаффы на урон и сверхумения, чтобы их было проще одолеть слабым игрокам. В крупных городах, вроде Малых Столиц регионов, помогают игровые мастера. Они организуют рейды на площадях и контролируют процесс.

Ко мне негромко обратилась Вея:

- Это был тот дебафф по площади, о котором ты говорила? Это надолго? - она махнула на лужайку, указывая на изменившийся пейзаж игры.

Я уже успела снять очки, поэтому видела лишь реальность в которой никаких изменений не было.

- Да. У меня несколько похожих умений, но большинство из них также затрагивают окружающую игровую область. Они на сотом уровне начали давать столь масштабный эффект. Тем более у них не узкая сфера применения. Поэтому из меня не очень командный игрок, - пожала я плечами. Пришлось частично соврать про уровень. Моя сотка и смена класса все еще могли служить прикрытием для эффектов и мощи навыков. - Минут через десять все здесь станет прежним... Наверное. Я еще не успела испытать все умения после смены класса. У Ясеня навыки боевого типа, но полное отсутствие контролек. Поэтому мы всегда играем в связке на карте.

- Ого! А ты можешь... - влезла Рилла, но ее перебила лидер команды:

- Почему Вы выходите из рейда? - Вея заметила, что наши с братом персонажи пропали из списка. После чего игровые текстуры перестали на нас накладываться и мы стали выглядеть как обычные прохожие.

- Потому что я попросил ее закончить пораньше, - пояснил Ясень до того, как я что-то ответила. - А еще у нас были планы, но Аля очень не хотела пропускать сегодняшний рейд, поэтому позвала меня.

- О! - Вея немного смутилась. - У нас нет обязательности по рейдам. Это всего лишь общие тренировки для согласования действий игроков.

- Это же игра, - улыбнулся мастер Монро.

- Если не можешь прийти, всего лишь предупреди лидера, - добавила Марина.

- Это нормально. Мы редко полными рейдами собираемся, - отмахнулся Леня.

Окружающие начали меня успокаивать, понимая, что я, как новичок слишком серьезно отнеслась к клубной деятельности. Кажется, все воспользовались перерывом, чтобы просто потренироваться.

- Но вы же финансирование от школы получаете и отчетность...

- Отчетами занимаются Вея и мастер Монро, - пояснил Пеля. - У них хорошо получается, но мороки много. Поэтому из старших никто не хочет в это лезть.

- Игра-игрой, но мы все же неплохая команда... Когда разомнемся, - Анжелла уперла руки в бока.

- И физическая подготовка у нас гораздо выше, поэтому мы проходим, как спортсмены, - дополнил ее Кхао.

Я покосилась на его пухлую фигуру. Несмотря на свою тучность, в первом сражении он наравне с остальными уклонялся и активировал заклинания, управляя духами. С его интеллектуальным классом приходилось не только бездумно бомбардировать монстра, но и анализировать ситуацию, подбирая подходящую тактику и разделяя внимание по нескольким фронтам одновременно.

- Кстати, я себе попу накачала, когда начала играть, - без стеснения сказала какая-то девушка с яркой внешностью.

Она пришла с кем-то из старшеклассниц. Я еще не успела со всеми познакомиться. Кажется, она играла за друида. Этому классу приходилось очень много ходить в поисках различных ингредиентов для зелий. И вообще, много ходить и передвигаться - это бич класса друидов. Никогда бы по своей воле такой не взяла.

- А я в Изнанке люблю умения с танцами. Смотри, как умею! - Рилла исполнила короткий, но сложный танец с акробатическими движениями и прыжками.

Для игры ее движения были привычными, наполняясь красивыми эффектами с экипировки, но в реальности на обычных вечеринках так мало кто танцевал. Несмотря на этот факт, она все же двигалась достаточно профессионально и изящно.

“Майа, твоя Просьба к Рилле завершена.”

“Время до конца действия Просьбы 1285 пульсов.”

“Ты должна выдать обещанную награду или характеристика баланс деяний получит значительный штраф.”

Вон, оно как!

Моя Просьба все же отметилась, как выполненная, несмотря на то, что у Риллы не было Хроник. Интересно, а я могу поставить в условиях награды что-то, что не могу выдать сама? Например характеристики или что-то от Хроник.

<http://tl.rulate.ru/book/22567/484913>