

Сокровищем оказался волшебный артефакт в виде шкатулки с золотым лотосом. Шкатулка была не заперта, а внутри лежал драгоценный сосуд и записка бледно-голубыми чернилами.

- "Отпусти меня на волю. Этот бренный мир жесток и мрачен..." - Яви (Вея) читала вслух волю какого-то существа.

Видимо, по сюжету сосуд являлся посланием для достойных, которые сумеют одолеть могучего монстра над водопадом и завершить волшебное чудодейственное зелье или артефакт с помощью выпавших ингредиентов.

- Скукота! - выразила всеобщее мнение Элинед (Пани). Она расстреливала из длинного лука мелких монстриков что прыгали на ветвях деревьев.

А мне по-прежнему не давало покоя озеро.

- Ребят, подержите-ка мои вещи, - попросила я, стягивая перчатки, диадему и сумку с туникой. Текстуры дополненной реальности тут же пропали, выявляя реальный мир.

- Что такое? - Анжелла приняла вещи.

- Ты вдруг решила искупаться!? У нас времени нет, - раздраженно бросил Пеля.

- Я мигом, - пальцы переключили игру на комме в режим окна, и я нырнула в воду.

Ледяная!

Если бы не летний опыт купания в реке, у меня бы случился шок. Озеро оказалось довольно глубоким, а устройство было крайне неудобно держать и одновременно грести руками. Я лихорадочно водила камерой. В центре озера что-то блеснуло. Пришлось вынырнуть за воздухом.

- Кое-что нашла, - сказала я команде.

- Но мы уже на финише, - растерялся Дима.

- Сейчас, - я снова занырнула, но уже к определенной цели.

Недалеко от дна парила длинная золотая стрела с развевающимся пурпурным оперением. Она слабо светилась. И если бы не это свечение, обнаружить ее было бы невозможно.

Меня постоянно выталкивало огромной массой воды, поэтому трудно было нажать пальцами на

комме захват игрового объекта. Но все же вышло.

На экране высветились жирные черные надписи:

[Вы добыли Преломление Пламенного Света]

[Преломление Пламенного Света]

[Временный артефакт]

[Ранг: неизвестно]

[Назначение: Возмездие]

[Дополнительные свойства: неизвестно]

[Атрибут: Тьма]

[Творец: Владыка Душ]

[Вложи Мою Ярость В Оружие, Герой. Утешь Сердца И Скорбь Бесчисленных Душ.]

[Классовые ограничения: лучник]

Что? Как это? Это специально? Что происходит?

Папа или его аватар-нейросеть оставил послание для игроков. Это артефакт для лучников, а значит любая команда могла им воспользоваться.

Я побыстрее всплыла.

- Ну у тебя и запас дыхания, - прокомментировал мой нырок Кхао.

Часть команды уже нашла путь к верхушке скалы. Остальные ждали меня.

- Вей, тут какая-то стрела. Выглядит, как божественный ранг. Ее создатель - Владыка Душ. Похоже на артефакт для класса лучников. Описания толком нет. Только... Сама сейчас увидишь, - быстро сказала я в микрофон комм.

Анжелла уже сунула в мою сумку тунику и перчатки с диадемой, чтобы я не намочила дорогую технику. А я действительно была вся мокрая и дрожала от холода. Вечернее солнышко пригревало, но вода была просто ледяной. Хорошо, что мне не пришлось в голову закалывать волосы пине, а стянуть обычной резинкой. Потеряла бы наверняка. Они у меня толстые и непослушные, если намокнут - тут же распускаются. Было бы очень жаль потерять подарок Аска.

*

Мы догнали команду на маленьком островном плато.

Тут была довольно просторная поляна, которую окружала густая растительность. Похоже, это действительно был конец пути.

Группа стояла у самого подъема, опасаясь приближаться к огромному плоскому цветку в центре. Выглядел он не очень приятно и, похоже, был нашим финальным монстром. Вокруг даже вились ядовитые пары.

- Что там? - встретила нас команда. Они уже готовились к финальной битве.

Я передала артефакт через комм нашему лидеру. Кожа уже немного просохла, а потому Анжелла протянула мне мою сумку с вещами. Наконец-то можно было вернуться к нормальному восприятию игры, а не через камеру.

Вея задумчиво хмыкнула:

- Владыка Душ? Это какое-то дополнительное испытание?

Ребята тоже подошли, читая статистику артефакта.

- Похоже на мощный дебаф для облечения боя, - предположил Тихон (Надий) - наш артефактор.
- Обычно они имеют противоположную стихию от стихии врага.

- Если здесь тьма, значит стрела подействует на свет?

- Э... но там же Царь Зловония? Он с атрибутом жизни, - ткнула я пальцем в цветок.

- Ты знаешь против него тактику? - Яви (Вея) обернулась ко мне.

- Да. Он в общем бестиарии редких тропических монстров.

Энциклопедии по Изнанке, я читала вместо сказок. Они стояли у нас в библиотеке в качестве бумажных экземпляров и содержали большие красочные иллюстрации. Что для ребенка, вроде меня, было достаточным поводом, чтобы воспринимать их, как отличную замену игрушкам.

Наверное, это была дорогостоящая подарочная литература по игре, но для маленькой меня они казались забавными книжками с картинками. Зато теперь я могла консультировать команду практически по любому игровому монстру.

- Стихия или атрибут: жизнь. Здоровье низкое, полностью обездвижен. Также низкая защита и сопротивляемость заклинаниям. Радиус атаки у самого цветка - ближний и очень мощный. Все, что вокруг - отравлено. Яд тоже очень мощный. То есть, к нему фактически не подойти на ближее расстояние, иначе - мгновенная смерть. Заагрить танком - вообще не вариант. Эта тварь имеет подлые особенности: атакует только по площади вокруг себя, агрится сразу на всех в поле видимости и призывает волны приспешников. Насколько помню, у них тоже отравляющие способности и они могут передвигаться и нападать на игроков. Но эти твари уже имеют фиксированный агр и слабы в защите и сопротивлении. Думаю, их можно снести двумя-тремя ударами, - вспомнила я все, что знаю.

- Та-а-ак, - Яви (Вея) задумчиво перебрасывала посох из руки в руку. - Значит, тактика барьера и плотной группы. Становимся на расстоянии...

- Пятнадцать метров, - подсказала я радиус видимости монстра.

Почему мне удалось запомнить эту информацию, но были ужасные проблемы с запоминанием школьных материалов - до сих пор это остается загадкой моего мозга. Наверняка у многих так.

Пятнадцать метров - это довольно малый круг. У лучников дальность атаки достигала тридцати и больше. Наш Снайпер Элинед (Пани) подстреливала монстров и в ста метрах от себя. У нее даже имелся специальный прицел на комплекте очков-оружия.

- Бойцы ближнего боя - в плотную шеренгу на расстояние четырнадцати метров. Ваша задача: защита тех, кто сзади. Сносите миньонов и старайтесь никого не пропускать. Все остальные - в двух-трех метрах позади них. Не рассеиваемся. Лесия (Марина), Верула (Сария) - вы в центре группы. Диан (Андрей), помню у тебя был контроль по растениям. Встанешь зеркально от меня и будешь закидывать его дезориентацией по откату. Что?

Диан (Андрей) поднял руку, желая что-то сказать:

- У меня есть сильное временное противоядие для группы. Если вдруг не хватит девочек. Но действует в радиусе двух метров.

- Длительность? Откат?

- 30 секунд и минута.

- Встанешь позади ближних и используй во время призывов по откату. Верула (Сария), в него - баф на сокращение времени. И все выпейте зелья! Все, что у вас есть, не жалею. Это тот самый момент, ради чего наши мастера и травники так старались, - она отпила простой воды.

Всем было жарко. Даже я успела согреться и обсохнуть на солнышке.

- Все маги и дальние - узкой группой на свои позиции. Ваша задача - только Царь Зловония. Если вдруг, миньоны будут слишком наседали, к защите присоединяются маги. Лучники, ни на что не отвлекайтесь - у вас только одна цель - основной монстр. Элинед (Пани), твой снайпер, как всегда - позади всех. Майя (Шура) - еще дальше. Хотя, в принципе, без разницы где ты встанешь. Главное - не попади под чей-то контроллер или руку.

- Может, я подойду впритык и буду закидывать Царя бомбами?

- Нет. Если на тебя сагряются все миньоны, будет очень неудобно. Мы справимся.

Я поджала губы. Было не очень приятно стоять позади команды и смотреть, как они стараются.

Яви (Вея) продолжила:

- Основная цель, как обычно: защита Верулы (Сарии) и убийство монстра. Не забываем про зелья, артефакты и усиления. На лекарей не надеемся. И еще... Что делать с этой хренью? - она задумчиво глянула на проклятый артефакт в своем инвентаре.

- Может, как и написано - отдать лучнику? У Элинед самая дальняя и точная атака, - предложил Тихон (Надий).

- А мне с ней что делать? - развела руками Элинед (Пани). - Лучше Вику или Ярику ее отдать. Они в критических ситуациях лучше меня соображают.

Тайхан (Вик) никак не отреагировал на ее предложение, а ПушкоРазрушитель (Ярослав) помахал своим арбалетом:

- Але, гараж!? У нас болты, а не стрелы.

На что лучница скривила мордашку.

- Может, что-то после Царя вылезет? Какой-то сильный монстр с атрибутом света? - полагаясь на интуицию предположила я.

Яви (Вея) тяжело вздохнула:

- То-то мне казалось, что все слишком просто и стандартно. Это же надо было!? Запихать под воду дополнительный артефакт! - она начинала раздражаться, потому что события вышли из под ее контроля.

- Точнее сказать: на дно, - поправила я, не удержавшись от ворчливых ноток. - И вода в озере просто холоднющая.

- Как ты эту стрелу вообще увидела? - недоумевающим тоном спросил Декстер (Пеля).

- Как-то... - развела я руками. Не говорить же, что интуиция направила меня нырнуть на самое дно неизвестного водоема. - Предположила, что может быть в самом центре метки на карте. И повезло, что комм водонепроницаемый.

- Ладно, - Яви (Вея) потеряла виски и передала стрелу девушке. - Элинед, если что-то действительно вылезет во время боя и у него будет атрибут света - это твой клиент. Все остальное - по ходу боя.

- А как я пойму?.. - растерялась лучница.

- Он будет сиять, или гореть, или сверкать - что-то из этого или сразу все, - пояснил ей Тихон (Надий). - Как Феникс Кхао. У него тоже атрибут света.

Монстры подобного типа действительно нечасто встречались на картах.

- Ясно-понятно, - она растерянно кивнула.

Мы встали по своим местам. Ребята тут же использовали череду зелий, артефактов и заклинаний с различными усилениями. Мы так еще никогда не делали. Обычно, сэкономили каждую копейку, покупая ингредиенты для мастеров и более дешевых зелий. Даже у меня появилась привычка делать экономические расчеты перед созданием и продажей игрового предмета.

В бой вступила Элинед (Пани), метким выстрелом попадая в Царя Зловония и привлекая его внимание. Тот лениво зашевелил своими массивными пятнистыми лепестками и выпустил большое облако яда.

Облако медленно оседало в радиусе пяти метров, а дальше уже рассеивалось.

- Какой-то он совсем ни о чем, - заметил Декстер (Пеля).

Яви (Вея) тоже удивленно моргнула. Мы все ожидали, что Царь Зловония тут же призовет толпы непобедимых приспешников.

- Атакуем, что ли?.. - даже наша ледяная принцесса растерялась. - Только не приближайтесь к нему.

Все начали стройную массированную атаку, довольно равномерно уменьшая полоску здоровья у монстра.

На 90% жизни Царь раздулся в два раза и громко чихнул, выпуская еще одно облако яда и дюжину мушек-миньонов. Облако снова осело, не распространяясь дальше пяти метров, а мушки в хаотичном движении полетели к группе. Но тут же попадали от атак бойцов ближнего боя.

Питомцы Неразлучника (Кхао) вцепились в крылатых тварей еще на подлете, но боялись приближаться к ядовитому облаку, поэтому самого Царя не атаковали. Его роль сейчас тоже заключалась в защите.

Последующие волны мушек-миньонов уничтожались с такой же легкостью.

Только один раз зацепило Анжеллу. Лесия (Марина), Верула (Сария) и Диан (Андрей), что стояли на поддержке тут же закидали ее лечилками и снятием яда. Даже через край. Фактически, они тоже ничего не делали. Лишь стояли и ждали, что кому-то понадобится их помощь, изредка кидая слабые атаки по откату.

Диану (Андрею), как обладателю целого ряда различных отсроченных проклятий и дебафов, в бою было веселее наших лекаря и жрицы.

- Это и весь Царь Зловония? - Декстер (Пеля) почесал голову, обращившись к нам с вытянутым лицом.

- Ну, может еще режим берсерка будет? - предположил Неразлучник (Кхао).

- У него нет режима берсерка. Только яд, - напомнила я.

У меня было слабое предчувствие: не плохое, но и не ожидание чего-то радостного. Странное, неопишуемое чувство. И оно держало в напряжении, словно я вот-вот на кого-то сорвусь. Хотя, с чего бы мне?

Также все больше раздражал слабый треск в наушниках. Может, вода с волос попала?

<http://tl.rulate.ru/book/22567/589715>