

В охотничьих угодьях осталось всего тринадцать человек, и за последний час напряжённые трансляции убийств стихли. Игроки в комнате наблюдения следили, как поле боя раскаляется всё сильнее в борьбе за победу и поражение. ВозвратКПростоте одержал две впечатляющие победы в одиночку, а затем столкнулся лицом к лицу со своим давним соперником ОблачнымСкитальцем у подножия пика Доблести... Среди множества схваток, вспыхнувших в разных уголках карты, одна выделялась особенно ярко.

В горах к югу от пика Доблести призыватель момо вступил в бой с двумя физическими мечниками из секты Бескрайнего Клинка.

В игре "Небесный Горизонт" профессии делятся на редкие и популярные, и секта Бескрайнего Клинка - самая востребованная в игре, особенно её ветвь физических мечников. Эта ветвь собирает самых могучих бойцов ближнего боя, занимающих десятое место в общем рейтинге, и почти догоняет лидера списка "Святылища Духа" - ФейерверкиИФонари - по очкам. Это доказывает, что физические мечники, входящие в топ-20, обладают выдающейся силой! А эти двое - МятныйЗеленый и ОвцеШар - были лучшими из лучших в своём классе: девятое и пятнадцатое места соответственно.

[МятныйЗеленый и ОвцеШар - достойные соперники!]

[Кто-нибудь знает их уровень? Я не особо разбираюсь в физических мечниках.]

[Они на верхнем среднем уровне. Не дотягивают до ПервогоПодНебесами и ПолночногоКолокола, но всё равно это два грозных противника.]

Поле боя начало давать остальным игрокам общее представление о ветвях физических мечников. МятныйЗеленый был известен как мастер быстрого меча: его атаки молниеносны, скорость передвижения высока, а частота ударов могла соперничать с самым быстрым ассасином. Он изматывал врагов, постепенно истощая их здоровье. ОвцеШар, напротив, принадлежал к школе медленного меча: его атаки были нечастыми, но каждый удар наносил урон, сравнимый с двумя выпадами быстрого меча.

Быстрый и медленный мечи против призывателя одновременно - если МятныйЗеленый задержит момо, тому конец.

И вот МятныйЗеленый сделал первый шаг.

Эти два мечника оказались здесь случайно, но, узнав, что их противник - призыватель, молча решили сначала расправиться с сильным врагом. Хотя они не видели идентификаторов друг друга, недавняя трансляция убийства ФейерверковИФонарей ВозвратомКПростоте всё ещё гудела в угодьях. А с учётом общего списка, объявленного перед финальной охотой, среди тринадцати оставшихся игроков единственным призвателем был момо - лидер охотничьего рейтинга.

Скорость атаки быстрого меча была ошеломляющей: в мгновение ока МятныйЗеленый оказался перед момо. Его клинок обрушился на посох с фонарём призывателя, нанося сокрушительные удары. За считанные секунды здоровье момо упало до 90%. Казалось, ещё миг - и победа за мечником, но в этот момент призыватель уловил крохотную заминку и призвал Духовного Кролика.

Ловкий кролик подпрыгнул, используя всю свою силу, и хлопнул ушами прямо по лицу МятногоЗеленого, прервав его серию атак. Тело момо пришло в движение, и рядом с ним появились ещё два призванных зверя, мгновенно переломив ход битвы.

Но тут подоспел ОвцеШар. Скорость медленного меча была невелика, зато, приблизившись, он наносил ужасающий урон. Мечник взмахнул клинком, оставив длинную борозду в раскисшей земле.

Один сдерживал, другой атаковал - их комбинации были отточены до совершенства.

[Чёрт, МятныйЗеленый справляется с этой волной, он даёт шанс ОвцеШару!]

[Они точно не заодно, это не привилегированные охотники. Два физических мечника вместе - первыми пострадают они сами.]

Хотя мечники почти не общались, их взаимодействие было поразительно слаженным. Быстрый меч МятногоЗеленого контролировал, медленный меч ОвцеШара наносил урон. Их цель была ясна: объединить усилия, чтобы одолеть сильного врага.

На пике Доблести ветер и дождь не стихали, и фигуры бойцов не останавливались ни на миг.

Одинокий призыватель вновь уклонился от атаки МятногоЗеленого и, воспользовавшись моментом, призвал третьего зверя. Два его навыка контроля уже были активированы, как и умение быстрого меча МятногоЗеленого, но у ОвцеШара такого не было.

По скорости передвижения момо уступал мечнику перед собой, а по урону от атак его поджидал второй сзади. Но двойная угроза не сломила призывателя - напротив, измождённый момо ощутил, как в нём вспыхивает воля к борьбе.

Он следил за направлением ударов быстрого меча, его сапоги скользили по грязи, а гибкое тело, подобно рыбе в воде, уклонялось от атак МятногоЗеленого. Прошло уже несколько часов, и число игроков в угодьях стремительно сократилось с тринадцати до семи. На поле осталось мало бойцов, и три сражения привлекали особое внимание: ВозвратКПростоте против ОблачногоСкитальца и момо против двух мечников.

В таверне Пустыни АлыйФрукт нервно царапал край стола, наблюдая за происходящим в угодьях.

- Чёрт, там уже всё решилось, - сказал ЯсныйВетер. - ЧатМастерВу победил, и теперь на поле остались только ВозвратКПростоте и Большой Брат.

АлыйФрукт ощутил, как его сердце заколотилось от смешанных чувств.

- Спасите, это значит, что даже если мой Большой Брат разберётся с этими двумя, ему предстоит сразиться с ВозвратомКПростоте, лучшим лучником, и ЧатМастеромВу, лучшим ассасином?

Остальные в угодьях были равны по силам, а момо даже превосходил их. В начальном раунде он столкнулся с первым магическим мечником ПервымПодНебесами и первым мастером массивов ПолуночнымКолоколом. Это было неравное сражение, но в финале, чтобы занять первое место, ему предстояло одолеть ВозвратаКПростоте и ЧатМастераВу - задача не из лёгких!

ЯсныйВетер пожал плечами:

- Ничего не поделаешь. Может, пусть ЧатМастерВу сначала сразится с ВозвратомКПростоте?

АлыйФрукт невольно придвинулся к экрану:

- Погоди, они далеко друг от друга? Могут ли столкнуться? Есть ли передышка у моего Большого Брата?

ДзенУбийца слегка нахмурилась:

- Это плохой бой, эти два мечника слишком слаженны... - на середине фразы её голос оборвался. - Что-то не так.

Наблюдатели тоже заметили странность.

[Что-то не так!]

[Призыватель не теряет здоровье!]

[Он не теряет кровь под ударами быстрого меча!]

Два мечника атаковали по очереди, чтобы не навредить друг другу, но, обычно полагающийся на контроль момо, в этой схватке не наносил урон напрямую. Вместо этого он использовал странную технику шагов, чтобы избегать атак МятногоЗеленого, пока его призванные звери и духовные питомцы наносили урон издалека.

Эта походка была настолько необычной, что не входила в базовые движения "Небесного Горизонта". Она казалась личной разработкой момо.

Многие навыки в "Небесном Горизонте" давали игрокам свободу творчества, не привязывая их к строгим системным умениям. Это позволяло слабым найти свою нишу, а сильным - стать ещё сильнее, даря игрокам богатый и захватывающий опыт, где всё можно атаковать и от всего уклониться.

Для физических мечников и других ближних профессий мастерство заключалось в разнообразии приёмов. Они делились на два типа: стандартные навыки секты, которые задавали чёткие движения, и комбинации, созданные самими игроками для высокого урона или контроля.

В элитных боях охотничьих угодий мечники чаще использовали свободные приёмы, что усложняло предсказание их действий. А момо, ловко уклоняясь, наклоняя голову и делая тонкие движения, раскрывал множество деталей - он скользил под ударами, словно гибкая рыба.

Дождь заливал землю, поднимая брызги воды.

момо твёрдо стоял на ногах, не сдаваясь под натиском МятногоЗеленого. Уворачиваясь от клинка, он направлял своих зверей в атаку, и вскоре здоровье МятногоЗеленого упало на 20%.

- Ты держи его, а я разберусь с призванными зверями, - крикнул ОвцеШар, переключая цель атаки.

Но здоровье МятногоЗеленого продолжало падать.

Контроль был врождённым преимуществом призвателя, но даже без него момо удерживал позицию.

[Боже, как он лёгок!]

[Я узнал это! На одном из квестов я столкнулся с древней китайской головоломкой о тайцзи.]

[Шаги момо очень похожи на шаги тайцзи.]

В таверне Пустыни ЯсныйВетер, увидев эту сцену, вдруг вспомнил свою первую встречу с момо в деревне новичков. Юный парень на маленьком плоту легко захватил главную зону, и теперь, на топовой арене угодий, он вновь явил чудо.

Су Мо забыл об усталости тела - напряжение битвы обострило его чувства до предела. Он полагался на инстинкты, уклоняясь от атак, а природная способность избегать вреда в сочетании с техникой шагов и игровыми атрибутами ломала границы физического.

Мечник перед ним был быстрее - и в атаке, и в движении. Су Мо признавал своё отставание. Но эта игра не была полностью подчинена правилам, и он не был полностью скован. Игровая сила позволяла ему крепче держать посох с фонарём, сражаться с мощным противником на равных. Особые атрибуты скорости и ловкости превращали его обычные навыки в нечто большее...

Потому что это была игра, он мог совершать невозможное. И потому что это была игра, он наслаждался ею без тревог. МятныйЗеленый занервничал - он не мог попасть по призвателю.

Су Мо уловил момент: дремавший зверь бросился в атаку, оглушив ОвцеШара, а накопленная сила момо вырвалась наружу. Он оттолкнул МятногоЗеленого назад. Медленный меч замер, быстро отступил - дистанция была идеальной!

Су Мо поймал этот миг и выпустил навык Хаоса. ОвцеШар сначала не успел снять эффект и неуправляемый быстрый меч обрушился на союзника. Мечники не растерялись: в итоге применив снятие эффектов, они двинулись к момо.

Но тот отступил, заменив Духовного Кролика на Призрака Вуали.

Лабиринт! Внезапно возникла иллюзия, поразив мечников, не знавших этого навыка.

Наблюдатели замерли. Они знали о навыках призывателя, но МятныйЗеленый и ОвцеШар - нет.

Их удивил не сам навык, а гениальный контрудар момо. Он отступал под яростным натиском, шагая по лезвию клинка, сдерживая контрольные умения, чтобы в решающий момент оглушить и запутать врагов. А затем, в критический миг, выпустил Рождённого Туманом - 30-секундный навык бегства.

Для неподготовленных мечников это стало ловушкой. Даже сняв эффект, они вновь попали в хаос. Иллюзии оказались сложнее, чем они думали.

Оказаться в центре - значило играть по правилам призывателя.

Ситуация мгновенно перевернулась.

Наблюдатели видели, как момо отчаянно контратаковал, используя Рождённого Туманом и призванных зверей - Чёрную Черепаху, Змею, Медведя, - чтобы за 30 секунд сокрушить врагов.

Здоровье падало капля за каплей, битва становилась всё яростнее.

Контроль, снятие эффектов, хаос - всё смешалось в вихре умений.

И наконец...

[момо успешно убил МятногоЗеленого!]

[момо успешно убил ОвцеШара!]

Блестящая победа 1 против 2. С жалкими 3% здоровья момо рухнул на колени под ветром и дождём.

- Боже, у меня мурашки! - воскликнул кто-то.

- Спасите, он невероятен!!! - поддержал другой.

- Впервые вижу, как кто-то так контратакует в безвыходной ситуации, словно сам мечник! Это потрясающе!

- Неужели он раньше играл только в PvE? Жаль, что он не идёт в PvP!!!

Су Мо чувствовал, как ускоряется его сердцебиение. В уголке глаз он заметил, что шкала тревоги почти достигла предела.

"Расслабься, Су Мо, это всего лишь игра. Не волнуйся и не переживай. Охота ещё не окончена, ты можешь продолжать".

Шкала тревоги замерла. Жар в теле Су Мо нарастал, и он уже не мог понять, реальность это или иллюзия переизбытка эмоций.

Спустя время он поднялся, опираясь на посох, и взглянул на оставшееся время и число игроков в угодах.

В этот момент перед ним всплыли два сообщения с разницей в несколько секунд:

[Взрыв! ВозвратКПростоте успешно убил ОблачногоСкитальца!]

[Метель! ВозвратКПростоте успешно убил ЧатМастераВу!]

[Охотничьи уголья, игроков 2/100, NPC с особыми правами охоты 125/500, обратный отсчёт до особой охоты: 00:05:25]

В угодьях остались только он и ВозвратКПростоте.

[Чёрт, что происходит? Я отвлёкся на миг, а ОблачныйСкиталец и ЧатМастерВу уже мертвы?]

[ОблачныйСкиталец пал в бою, а ЧатМастераВу отправили на тот свет.]

[Знаю! ЧатМастерВу пытался добить ВозвратаКПростоте, пока тот истекал кровью, но сам попался.]

[Значит, следующее - ВозвратКПростоте против момо!]

[Ребята, я уже в предвкушении!]

[Погодите... до особой охоты пять минут и 125 NPC? В среднем по два человека на каждого???]

Ветер и дождь на пике Доблести стихали. Су Мо стоял, опираясь на дерево, его взгляд упал на

125 NPC с особыми правами охоты. Усталость сковывала его, но он крепче сжал дерево и двинулся к цели.

Сражение с другом было важным, но выжить под натиском 125 преследователей - ещё важнее.

За последние три минуты сердца всех в комнате наблюдения забились чаще.

В тенях гор и лесов в поле зрения Су Мо появился силуэт ВозвратаКПростоте.

В тот же миг Юй Чжэнь заметил призывателя неподалёку.

Он знал это место - южная гора пика Доблести, где они чаще всего охотились на монстров в диких землях.

Призыватель был покрыт ранами, но спина его оставалась прямой, а глаза горели жаром.

Они встретились после изнурительной битвы.

- Осталось три минуты, у нас ещё есть время найти способ сбежать, - хрипло сказал Су Мо, его голос дрожал от долгого молчания, но в нём чувствовалась нотка облегчения. - Всё началось слишком быстро, я не успел прочесть твоё сообщение.

Юй Чжэнь убрал оружие:

- Не нужно бежать. Есть способ проще.

Су Мо, чей разум затуманился от усталости, не сразу понял его слова.

- Схватка подождёт, - голос мастера массивов был спокоен и надёжен, как всегда. - момо, мы можем сменить место.

Едва он закончил, буря вокруг словно затихла.

В тот же миг перед Су Мо всплыло системное сообщение:

[Охотничьи угодыя, игроков 1/100, NPC с особыми правами охоты 125/500, обратный отсчёт до особой охоты: 00:01:20]

[Финальная охота завершена. Поздравляем игрока момо с титулом Повелителя Охотничьих Угодий пика Доблести.]

Глаза Су Мо расширились от удивления. Шкала тревоги резко превысила норму, и в ушах зазвенел резкий сигнал.

Заметка автора: Игроки в комнате наблюдения: ?????

<http://bllate.org/book/17923/1717458>