Глава 814  
  
: 17 декабря: Месилово с Огоньком, Часть 1\*\*  
  
\*Наконец-то точка зрения Катсу. Долго же ждали... Реально долгий был этот 16 декабря...\*  
◇  
  
Суть Тлеющей Багряницы в том, что это энергетическая форма жизни.  
Легенды о том, как разрубили молнию или разделили море... или даже "реальные" примеры в игре, может, и существуют. Но это лишь изменение формы, а не уничтожение или исчезновение самой сути.  
Так как же победить живой жар? Рубить, мять – такие воздействия на состояние бесполезны, да и сгоришь нахуй, прежде чем замахнёшься.  
  
«Заставила же ты нас попотеть, сука...»  
  
Катсу и его команда(・) сейчас находились не на Мёртвом Вулкане, где сидела Тлеющая Багряница... а на третьем корабле Багамута, "Бегемоте".  
  
『Пробуждение красного Изначального Порождения правого толка... Возможно, правильным решением было бы немедленное высвобождение всех сил... Да, но ещё в далёкую Эпоху Богов было решено, что так нельзя(・・・・・・). Мои храбрые и мудрые дети, чего же вы просите у меня теперь?』 - прозвучал голос "Слоновой Кости".  
  
ИИ дал понять, что напрямую в бою участвовать не будет. Катсу... и несколько членов его группы ответили, что пришли не за этим, и изложили свою "просьбу".  
  
«Нам нужен дождь(・・・・).»  
  
『Верно. От ливня до мороси... Мои дети, как пожелаете.』  
  
...  
  
............  
  
..................  
  
Рейдовые Монстры.  
Это масштабные враги для мультиплеерных рейдов, внезапно появившиеся в Рубеже Шангри-Ла. Красный, синий, зелёный, белый, чёрный. Пять цветов – по одному рейдовому боссу на Старом и Новом континентах.  
Известные на данный момент: запечатанный в Р'льехе "Безумный Ультрамариновый Рой".  
Первый рейдовый монстр, убитый игроками – "Пожирающая Багряная Зависимость".  
И тот, что в одиночку напал на Садрему и набил чудовищный счёт убийств из-за своей ваншотной механики – "Блуждающая Лазурная Чума".  
Сообщения о других рейдовых монстрах продолжают поступать. Можно сказать, что об этой пятицветной угрозе знают уже не только игроки, но и НПС.  
  
Вернёмся к теме.  
У рейдовых монстров есть общая системная особенность. Она была выведена из многочисленных столкновений и наблюдений игроков... и из результатов, которые даже боем(・・・・・) назвать нельзя(・・・・・・). Это системное "ограничение". Но главное – "рейдовый монстр после убийства возрождается через определённое время".  
То есть, проблема в том, что после победы придётся ждать респауна... Но это воспроизводимый эндгейм-контент, доступный теоретически всем игрокам.  
Естественно, с появлением такого контента появились и игроки, стремящиеся убить всех рейдовых монстров. (Хотя, судя по механике боя с Ктарнидом и описаниям, Безумный Ультрамариновый Рой – это враг, бросить вызов которому вообще невозможно).  
  
«У-ух, ну и дела тут творятся,» - присвистнул Катсу.  
Группа игроков шла по дороге к Кратерному озеру Погибшего Вулкана Вечного Цикла в Садреме. Впереди шёл... ну конечно, Катсу. Перед ним открывалась картина: точно над вулканом(・・) шёл проливной дождь.  
  
«Я знал, что тут всё на научной фантастике замешано, но чтобы так точно управлять погодой...»  
  
«Говорят, Бегемот выстреливает какой-то основой для дождевых туч.»  
  
«Фэнтези, блядь... Такое чувство, что какую бы дичь они ни придумали, всё списывают на то, что современный человек всё равно не поймёт технологии будущего.»  
  
«Может, лет через десять это и в реале будет?»  
  
«Я в реале дождевая женщина, так что пусть сделают так, чтобы во время моих путешествий дождя не было... А, и на маршруте самолёта тоже,» - вставила Рейни Рейн.  
  
«А-а, так вот почему у тебя ник Рейни Рейн...» - догадался кто-то.  
  
Игрок, ответивший ей... не состоял в клане 【Странствующие Волки】. Все четырнадцать игроков (максимум для группы), включая Катсу, собрались по его призыву для охоты на рейд-босса.  
Да, они собрались ради убийства рейд-босса, почти незнакомые люди из разных кланов... Но они заранее разработали план, подобрали снаряжение с учётом синергии между их способностями. Их главная цель – убийство рейдового монстра "Тлеющая Багряница".  
  
«Первый этап пройден. Тело с запредельной температурой, к которому нельзя прикоснуться. Если плеснуть немного воды – взрыв пара. Значит... надо просто заливать его водой без остановки, пока не сдохнет.»  
  
Какой бы огромной энергией оно ни обладало, она не бесконечна. Даже если бесконечна, невозможно постоянно поддерживать 100% мощности. А Тлеющая Багряница хранит энергию в виде "тепла". Дальше – простая тактика, понятная даже школьнику.  
  
Горячее нужно просто остудить(さ).  
  
«Извини, но у нас тоже атака по площади... типа того. Ну что, сегодня мы – буквально пожарные (файрфайтеры)! Нас тут 15 рыл собралось! Если мы не сможем завалить сраный(・・・・・) эндгейм-контент(・・・・・・), то проще начать игру заново! Возвращаемся все живыми и с гордым ебалом!!»  
  
"ДА!" – четырнадцать голосов прогремели так, что перекрыли шум ливня.  
Сцена готова, хоть и под дождём. Мокрые до нитки крысы бросают вызов порождению испепеляющего жара.  
  
\* \*\*Лицензия на Управление Погодой (Бегемот)\*\*  
 \* Позволяет раз в день изменить погоду в определённой зоне Старого континента (кто первый успел, того и тапки).  
 \* Это часть системы контроля окружающей среды, установленной на третьем корабле Багамута, Бегемоте. Технология Эпохи Богов, которая вообще не использует частицы маны. Конкретно – комбинация наномашин и управления воздушными потоками.  
  
---  
  
\*\*