

Афонин В.В.

Потерянный в Игре.
Амнезия.



Без памяти, странный, кто же я? Что же я? И где я? Не НПС и не Игрок. Не помню, не узнаю... Литрпг о попадании в онлайн игру.

Очнуться посреди неизвестной тебе деревеньки и узнать, что ты здесь вроде юродивого дурачка, но умелый дурачок — Это для меня вполне себе реальность...

Потерянный в Игре. Амнезия

Часть первая. Возвращение сознания

Всё что я о себе знаю? Да ничего. Когда я был у лекаря, он сказал мне, что это наказание богов. Они за что-то отобрали мою память. Но как я не пытался, так и не мог понять — за что и почему?

Но как бы я не напрягал память или не спрашивал окружающих — никто ничего не знал.

Всё что знали в деревне, где я жил — что появился ниоткуда, как и бессмертные герои.

Пришёл в деревню и там и остановился. В отличие от других героев, задания я не искал. А просто сидел у колодца. Пил из колодца, ел, что давали сердобольные жители, да и то немного. И всё время молчал.

Одна деревенская бабушка, часто приносила мне еду и порою молоко. И спустя полмесяца, все уже привыкли к дополнению у колодца.

Однажды бабушка не пришла к колодцу, чтобы накормить меня. И тогда случилось для жителей деревни странное, я сам встал и пошёл искать бабушку. И таки нашёл. Жила она на окраине деревни, одна. Муж с сыном погибли на войне, что прошла 10 лет назад. А больше никого у неё и не было. Спокойно пройдя в дом, не обратив внимания на охраняющего двор пса, который лаял и рычал, но почему то не кидался на пришельца. Я увидел, что добрая бабушка, кормившая и по-своему заботившаяся обо мне, больна.

Посмотрев на неё, тихо страдающую и льющую слёзы от боли и одиночества, вышел из комнаты в прихожую с печкой и кухонными принадлежностями. Взял ведра и пошёл за водой.

К концу дня, дом был вымыт, корова, птицы и собака накормлены. Яйца собраны, вода натаскана в чан, дрова, что были найдены в сарае, нарублены. Бабушка накормлена бульоном с вымоченным хлебом и напоена отваром из нескольких трав, взятых у деревенской знахарки, которую я умудрился каким-то образом притащить в дом бабушки. За отвар та потребовала 5 медных монет.

До этого в доме я нашёл тайник в подполе, где была пара десятков медных монет, из которых и заплатил ей.

Дни сменялись днями. Бабушка поправлялась, а дом был в надёжных руках. Корова доена, птица кормлена, яйца собраны, сено на поле скошено и сложено под навесом, как раз для этого и сбитого мною же.

Тогда я плохо соображал, что делаю и откуда всё это знаю и умею.

Огород прополен, созревший урожай собран и сохранён как надо. Зелень подвешена, клубни и корни в погребе. Бабушка болела долго, но ей уже было проще. На её слова я не реагировал. Кормил, ухаживал, стирал вещи. Штопал дыры на своей немудрёной холщёвой одежде.

Деревенские рассказали про меня герою, что заходил в деревню. Но тот, посмотрев на меня сказал.

— Странный НПС. Но раз квеста нет, то это не интересно. — И ушёл.

Деревенские непонимающе смотрели на героев, но со временем приняли странного парня и даже зауважали за трудолюбивость и безропотность.

Многие деревенские предлагали помощь, но я был не в себе и не реагировал на них. Поняв, что я юродивый, люди стали помогать так же молча. Кто подкидывал монету

медную, кто окорок, кто рубаху, кто инструмент.

С инструментом была загадка. Отдавали старый, почти разваливающийся инструмент, но потом, когда видели меня с ним, то немало удивлялись. Инструмент был как новый, починен и с заменённой ручкой или черенком.

Кузнец заинтересовался таким делом и как то подкинул странному парню сломанную косу, ржавый охотничий нож. И стал наблюдать со стороны. Когда я вышел из двора к калитке, то обратил внимание на инструмент и нож. Наклонился, странно осмотрел их со всех сторон, взял и унёс во двор.

Кузнец подошёл к забору и стал наблюдать, что буду делать. И увидел такое, что протёр глаза. Я сел на сбитую лавку у сарая с коровой и положив косу на пень, стал осматривать. Потом выдрал голыми руками обломанный черенок. Откинул палку к дровам. Осмотрев ржавое и помятое, всё в зазубринах лезвие косы под разными углами, то же проделал с ножом. Потом кивнул чему-то своему и, положив инструмент на колоду для колки дров, ушёл в сарай. Вернулся с двумя камнями. Один небольшой, округлый шершавый камень и другой, крепкий с виду булыжник. Потом подошёл к дровам, вытащил из угла три разных деревянных бруска и, вернувшись, стал заниматься починкой.

Кузнец поражённо стоял до самой темноты. А парень, выправляющий косу и нож, увидев подступающую темноту, оставил инструмент на колоде и отправился в дом, где вскоре затопил печь и принялся за готовку.

Кузнец вошёл во двор, помахал рукой знакомому псу, который махал хвостом ему в ответ и подошёл к колоде. На ней лежал нож и коса. Лезвия были выпрямлены, очищены от ржавчины и обновлены. Нож был почти как новый, только рукоять давала понять, что он старый. А коса почти полностью восстановлена, только в самой середине была надорвана. Без варки в очаге кузни, сделать что-то дальше было невозможно. Хмыкнув, он ушёл. И не видел, как приготовив пищу, накормив бабушку, парень вернулся во двор и взяв инструменты, отправился в сарай. Откуда вскоре донёсся лёгкий звон металла, по которому наносили удары.

POV Креп. Вор новичок.

Креп появился в деревне из портала, и что-то пробурчав себе под нос. Пошёл по ночной деревне в своих простых холщёвых одеждах, осматривая дворы через забор. Чертыхался на лай собак и искал, чего бы взять.

Креп хотел стать вором и потому знал, что в деревне ему нельзя было ничего получать законно. Только воровством. Вскоре в одном из огородов он украл одежду чучела, пару котелков и немного овощей. А проходя мимо одного из домов, увидел вышедшего из сарая молодого парня, у которого в руках была коса и охотничий нож.

Парень положил нож и косу на колоду и отправился в дом.

Удивило вора то, что ночью деревенские все спали. А парень спокойно ходил по двору в темноте. Ничего не цепляя и словно всё видел. Хотя на дворе стояла безлунная ночь, и не было видно ничего.

Дождавшись, пока в доме всё стихнет, вор пробрался во двор и подошёл к колоде.

Осмотрев вещи, он радостно вскрикнул и схватил охотничий нож.

Тот был словно только что сделан и отблёскивал синими искрами.

— Идентификация! — сказал вор, но предмет молчал. Хмыкнув, вор стал повторять это странное слово вновь и вновь, пока нож в его руках не сверкнул лёгким серебристым цветом. А потом ахнул.

— Офигеть! — выдохнул он удивлённо и, посмотрев на дом, произнёс — Странный парень...

Вновь глянув на нож, он прочитал окно предмета:

Охотничий нож полуночи — Редкий

Этот охотничий нож был починен в полном мраке молодым кузнецом, приговаривающим странные слова. Сам мрак обратил внимание на молодого мастера и вложил свою частицу в этот нож.

Урон ножом в темноте 12–16

Днём 5–7

Прочность 60/60

Критический урон 110–160 %

Только для ночных классов Вор или Ассасин

Дополнительный бонус + 5 к скрытности.

+2 к ловкости.

Вздыхнув от восхищения, вор достал из кармана пару серебряных монет и положил на колоду.

— Платить, конечно, вору нельзя, но раз предмет, словно для меня тут лежал и благословлён мраком, то обижать такого мастера нельзя...

Спрятав нож, вор исчез во тьме.

END Ров.

Кузнец пришёл утром к дому бабушки Люции и странного парня. Увидав на колоде поблескивающий металл, он заинтересованно прошёл во двор, погладив пса по голове, и осмотрел лежащую косу.

Коса блестела новизной, а на месте старого слома было качественно затёртый шрам варки. А острота косы поражала.словно бритва!

Кузнец смотрел, как медленно капает кровь из пореза на пальце, которым тот проверил остроту косы.

— Интересно. — Внимательно осмотрев косу, он взгляделся в металл.

Восстановленная Коса Духа Мастера

Инструмент для среза сена и травы, покоса.

Починена молодым, талантливым мастером со старанием, она впитала дух этого мастера. Эта коса была починена с помощью подручных средств, без кузнечных инструментов. Но выглядит почти как новая. Лишь шрам слома, напоминает о том, что это был старый, сломанный инструмент.

Коса приняла своё предназначение и теперь её невозможно сломать.

Предмет неразрушим.

С лёгкостью жнёт как сено, траву так и молодые ветви, молодые деревца.

Особо острая.

Невозможно затупить

Класс — Раритет.

— Не думал, что меня можно удивить, но этот парень крайне интересен...

Скрипнула дверь дома и из него вышел парень. Безучастно пройдя мимо кузнеца, словно того и не существует, он взял косу прямо у того из рук и ушёл в сарай.

Кузнец слышал, как там стукнули чем-то деревянным, потом пара ударов, громкий хек и

скрип. Буквально через пару минут из сарая вышел парень, держа в руках готовую к работе косу со странным чёрным черенком.

Поставив её у калитки, он отправился к бадье с водой и стал готовиться кормить скот.

Кузнец ушёл, удивлённо покачивая головой. А на следующий день у калитки странного парня лежал древний, ржавый меч и топор без рукоятки.

Предметы появлялись у калитки сломанными, а через день или два стояли там же абсолютно целыми и словно новыми.

Люди, поняв, что там можно чинить инструмент, стали приносить туда поломанные железные инструменты и оружие. Всё чинилось в течение трёх дней и появлялось обновлённым и целым.

Однако люди, клавшие инструмент, стали замечать, что у них, когда они забирали инструмент, пропадало некоторое количество монет или из дома немного продуктов.

Поняв, что это не воровство, а словно плата за починку инструмента. Люди пороптали немного, а потом сами стали приносить плату. Очень зауважав парня, которому благоволил Курас — бог кузнец и Амара — богиня справедливости.

Но никто так и не мог понять, почему же тот так странно себя ведёт, и устав пытаться его разговорить, дали ему своё имя Молчаливый Мастер.

Бессмертные герои тоже оставляли свои предметы, но как не странно, их предметы не чинились и не исчезали. Словно Мастер не видел этих предметов.

А герои, взявшие не свои предметы, тут же получали проклятие и стремительно чахли, пока не возвращали предмет на место.

Потому вскоре герои перестали оставлять предметы, но всё равно искали хоть какую-то информацию, про странного парня. Думая, что с этим связано, что то редкое и интересное. Но жители деревни лишь пожимали плечами.

Однажды, одна девушка из героев, так же ища разгадку тайны мастера, долго всех опрашивала, и ничего не услышав от жителей, решила понаблюдать за странным мастером со стороны. Она видела, как тот занимается делами по дому. Всё делает сам. Даже ночью что-то делает, что-то чинит в сарае или строит во дворе.

Она наблюдала два месяца, изредка уходя из деревни по своим героическим делам.

Однажды вернувшись, она увидела, как из дома вышла старенькая, сухонькая бабушка и присев на лавку, наблюдает за парнем. Который усердно таскал брёвна, шкурил их и строил какую то избу.

— Вот оно! — сказала сама себе и, пройдя через двор, обратилась к бабушке.

— Здравствуйте бабушка. Извините, что без разрешения вошла. Но как иначе я смогла бы с вами поговорить.

Бабушка подняла взгляд старых серых глаз на девушку в кожаной броне и с мечом за плечом. Девушке на вид было лет 15. Чёрные волосы до лопаток, голубые, любопытные глаза, вздёрнутый носик и милая улыбка.

— Что тебе внученька? — проговорила бабушка.

Обрадовавшись, девушка аккуратно спросила.

— Скажи бабушка. Это твой внук? — И указала на парня, который в этот момент ошкуривал бревно.

— О нет, внученька. Не внук он мне, но считаю я его своим сыном. Появился он больше года назад в деревне. Оборванный, грязный, загадочный. Жил у колодца, помогая всем набрать воды и наливая в вёдра. Я пожалела парня и подкармливала его. Но однажды

заболела. Думала что умру, однако через три дня, пришёл Алех и, не слушая мои слова или отказов, занялся хозяйством и моим лечением. Он всегда выполняет мои просьбы. Следит за домом и животными. И через некоторое время я стала воспринимать его как своего сына. Не было у меня никого. А появился Алех. Словно сама богиня Амара прислала мне его вместе погибшего мужа и сына. С тех пор как он у меня поселился, я не знаю бед и горя. Он очень заботлив, трудолюбив, спокоен. Следит за всем. Но не спокойно у меня на сердце. Он не говорит, и никогда не видела я у него улыбки на устах. На мои слова, что жену бы ему, он продолжает молчать. Как и на любые другие вопросы. Его не интересует ничего, кроме дома, двора и наших животных. Днём занимается по дому. А ночами занимается инструментами, что приносят деревенские. Он словно наказан Богами за что-то. Но не могу я понять, за что. Он очень добр. Деревенские на него едва не молятся. А кузнец Аринд уже полгода зовёт его к себе в кузницу работать. Да не замечает Алех никого и ничего. И ещё. Он почти не спит. Пару часов за всю ночь и всё. Не зажигает света, а видит так, что ничего не скроется от него в темноте даже крошечной. Однажды я, едва не упала. Была слаба, но пыталась подняться. Так он в полной тьме увидел это, подошёл. Уложил обратно. Накрыл и принёс мне мою шкатулку с вещами сына и мужа покойных. Хотя я и не говорила ему, что хочу эти предметы увидеть. Испугалась я тогда. Но через несколько дней поняла, что зря пугаюсь. Вот и всё, что я про него знаю, доченька...

Старушка замолчала, по-доброму наблюдая за парнем во дворе. А девушка, посмотрев в ту сторону, выдохнула удивлённо. Над головой парня значилось: Алех Проклятый. Уровень неизвестен. Профессия неизвестна.

А потом услышала перезвон и с потрясением увидела сообщение в интерфейсе:

Вами получено задание!

Класс — Эпический. Скрытый.

Узнайте кто такой Алех — странный парень из деревни Юрхово или найдите средство от его недуга.

Награда: Репутация с бабушкой Люцией + 100. Репутация с деревней Юрхово до дружелюбия. 45 уровней. Особый предмет от Алеха. Класс не ниже Легенды на выбор 2500 золотых. Скрытый класс.

Потрясённо смотря на задание, она не могла поверить в своё счастье. И одновременно кучу проблем, что на неё свалились.

Она тихо ушла.

Поломав голову, она нашла выход из положения. Связалась с топ кланом и за приличное вознаграждение рассказала про задание. И клан принял её к себе. А потом всем кланом стали искать разгадку Квеста Юрхово...

И только через полгода, клан Бирюзового Дракона нашёл, таки решение квеста.

Члены клана прибыли в деревню и, пройдя во двор Бабушки Люции, немного потрясённо замерли. Дом бабушки разросся, обзавёлся верандой, шикарной баней, вымощенным досками двором, колодцем и чем-то вроде кузницы в самой дальней части двора. Всё было чистое, ухоженное, видно, что руки прикладывали постоянно. А фруктовый сад радовал глаза цветами и плодами на некоторых деревьях.

Под ветвями яблонь и груш была резная лавка, на которой и сидела Люция.

Девушка подошла к ней.

— Бабушка Люция! Прошло много времени, но я нашла лекарство для Алеха. Это зелье. Выпив его, он излечится.

Она подняла взгляд на девушку и улыбнулась.

— Спасибо доченька! А теперь идите к Алеху и излечите его. Коль справитесь с недугом, вся деревня будет вам благодарна.

Девушка подошла к сокланам и улыбнулась.

— Ну что Изра? — обратился к ней парень в доспехах воина, переливающейся разным сиянием и двуручным фламбергом за спиной.

— Дала добро. Надо его теперь найти и излечить. С помощью клана, у меня 356 уровень. И как только он излечится, я перейду на 401 уровень и займу первое место в рейтинге. Наш клан войдёт в десятку лучших!

— Хватит болтать народ. — Проговорил третий человек из их тройки, одетый как ассасин, в черные кожаные доспехи с маской на лице и капюшоном на голове. Видны были только кроваво красные глаза. — Пора его вылечить. Вон он из сарая вышел.

Все обратили внимание на парня. Молодой, на вид не больше 22 лет. На голове беспорядок. Видно было, что он давно не стригся. Волосы отросли до лопаток. Рост 172 см. Мощные плечи, бугры мышц. И при этом грация тигра. Девушка невольно залюбовалась парнем. Серо-голубые глаза смотрели, словно сквозь мир. Чёрные, словно сотканые из мрака волосы. Тонкие губы. Абсолютно спокойное и бесстрастное лицо. И старая, очень поношенная одежда из холщёвой ткани. На ногах ничего не было. Видно было, что ему не доставляет никакого неудобства отсутствие обуви.

Изра встряхнула головой, приходя в себя, и подошла к парню. Он обратил на неё внимание. Но ничего не сказал, а словно взглянул сквозь неё. Мурашки прошли по коже Изра.

'Кто же ты такой?' — подумала она и протянула ему небольшую колбочку с синим зельем внутри, в котором словно кружились искры.

Парень перевёл взгляд на зелье и взяв его. Осмотрел. Потом вытянул пробку и быстро выпил.

Загремели фанфары, и перед девушкой появилась надпись:

Вы выполнили скрытый Эпический квест Тайна и Болезнь Алеха.

Вами получено:

2500 золота.

Репутация с деревней Юрхово дружелюбие.

Репутация с Бабушкой Люцией почитание.

Выберете новый класс:

Энергетический вампир — Эпический класс. Энергетический вампир — это высшая форма развития вампиризма. Вам не нужна кровь, не страшен солнечный свет. Вы внешне неотличимы от человека. Нет слабостей обычных вампиров.

Энергетический вампир: Интегрирующийся класс с частичной заменой расовой принадлежности. Вампирами могут стать почти все расы игры, кроме изначально мёртвых или имеющих иммунитет к божественной магии.

Фейри — Эпический класс. Фейри невероятно могущественные в магии существа. Пришедшие из ткани мирозданий и рек Маны эти существа воплощают собой самых сильных существ относящихся к магии. Схожи с эльфами, отличие лишь в одном — их глаза цвета крови, золота или лазури. Бонусы к мане и силе заклинаний.

Фэйри: Особый класс, оставляющий изначальную принадлежность к расе

неизменной, изменяя только энергетическую форму изначального разумного. Фейри становятся маги, вышедшие за грань мироздания для повышения своих возможностей.

Эйрлинг — Эпический класс. Эйрлинги — лучшие лучники во всех мирах. Они неотличимы от эльфов, но в отличие от них, они не бессмертны. Бонусы к ловкости, точности, критическому урону.

Эйрлинги — это изменённые богиней жизни расы, которые ей понадобились в древней Битве Богов.

Аша — Эпический класс. Высшее воплощение воинов. Невероятно быстры, сильны и смертельно опасны. Владеют всеми видами оружия ближнего и среднего боя.

Аша — Это воины, пошедшие по стезе собственного совершенствования не только за счёт физического развития, но и за счёт магических мутаций.

Изра в шоке смотрела на выбор. Она качала воина. Потому выбрала Аша.

И только тут заметила, что Алех лежит на земле и безмолвно кричит в небо.

Вокруг него суетилась бабушка Люция. А соклановцы в шоке смотрели на девушку. И было с чего удивиться. Они были в группе и видели что изменилось.

Было:

Изра 356 уровень. Воин.

А стало:

Изра 401 уровень. Класс Аша. Мастер Мечник.

А Алех наконец перестал кататься по земле и корчится. Он удивлённо сидел и осматривал окружающую действительность. А над ним значилось.

Алех. НПС.

34 уровень.

Класс — неизвестен.

Соклановцы переглянулись, обычный НПС с 34 уровнем и связанный с ним Эпик квест? Для них это было удивительно.

Алех. Наш герой.

Я сидел на земле посреди двора и непонимающе осматривался. Вокруг меня суетилась бабушка, в обычном деревенском сарафане. Седая и сухонькая. Я не знал её, но почему то, смотря на неё, я ощущал внутри тепло, словно рядом моя мать. Чуть дальше стояла троица странных людей.

Девушка, одетая в кольчугу, переливающуюся разными цветами. С двумя мечами за плечами. Длинные чёрные волосы, придерживаемые стальным обручем. Высокие кожаные сапоги с пришитыми стальными пластинами.

Рядом с нею стоял воин, полностью закованный в пластинчатый доспех. За плечами торчала рукоять фламберга.

Рядом с ним был ещё один парень в кожаном доспехе. С двумя волнистыми кинжалами на поясе. На голове был капюшон, а нижнюю часть лица прикрывала тряпичная чёрная маска. Оставались видны лишь глаза — кроваво красные. Словно кровь.

Кое-как встав. Я осмотрелся.

Как я понял, нахожусь во дворе деревенского дома. К дому и сараям, а так же к бане и дровяному складу шли аккуратные, выложенные досками тропинки. Около калитки на

привязи сидел серый, лохматый пёс. Прямо таки гигант, его холка была на высоте моей груди.

Ко мне обратилась девушка.

— Я, конечно, понимаю, что тебе плохо и всё такое. Но мне нужна последняя награда за твоё излечение. Предмет на выбор.

Я посмотрел в её глаза и удивился. Так смотрят не на человека, а на что-то вроде коровы. Которая должна давать молоко и не пререкаться.

Осмотрев себя и тропинку, я увидел лежащие на земле перчатки и короткий меч, на вид неказистые. Но я чувствовал, что они не простые.

Улыбнувшись про себя, я понял, как ей отомстить за такой взгляд.

— Вот лежат две вещи. Выбирай. Но только одну.

Девушка посмотрела удивлённо на меня, но всё же посмотрела на землю. И наконец, заметила предметы.

Наклонившись, она осмотрела их.

— Но они же неопределены! Как выбрать то? — Возмущённо проговорила та, поднимая раздражённый взгляд от предметов.

Я ухмыльнулся ей в лицо.

— А ты сердцем выбирай. Оно подскажет.

Увидев полыхнувший гнев в её глазах, я почувствовал, что маленькая месть прошла. Девушка резко выдохнула и подняла перчатки. В тот же миг меч прыгнул мне в руки.

Я держал и смотрел на него, как на ребёнка, и чувствовал, что меч словно мурчит в моих руках.

Меч Истинного Мастера — Эпический.

Урон (масштабирующийся)

Прочность — неуничтожим.

Урон воздухом 150 + 50 за уровень

50 % шанс проигнорировать броню цели

+300 к силе

+55 к ловкости

+5000 к жизни

+3000 к очкам бодрости

Даёт навык — Пронзающий меч

100 % шанс проигнорировать защиту цели

Затраты 500 бодрости

Даёт навык — Метка

Цель можно пометить и найти в любом месте материка.

Даёт навык — Поглощение жизни

Передаёт 30 % урона в виде очков жизни своему хозяину.

Потерять, украсть, передать, сломать, подарить невозможно.

Убрав меч за спину, я глянул на улыбающуюся девушку и взглянул на перчатки в её руках.

Перчатки Паука. — Легендарный.

Прочность: 600/600

Защита 200

+ 150 к силе

+ 80 к ловкости

+ 100 к выносливости

Навык — паучий шаг

Даёт возможность перемещения по вертикальным поверхностям.

Навык — крюк.

Даёт возможность намертво зацепиться за любую твёрдую поверхность.

Потерять, сломать, украсть невозможно.

Я хмыкнул, меч явно был лучше, но по радости на лице девушки понял, что ей и перчатки понравились.

Вытащив из-за спины меч, я понял, что он хочет путешествовать и драться. А у меня... Я не знал, кто я, и что к чему. Потому хмыкнув, протянул меч воину с фламбергом.

— Этот меч хочет драться. А ты воин. Прими от меня подарок.

Взяв меч, воин сначала брезгливо дёрнул уголком рта. Но рассмотрев информацию меча, потрясённо замер. А потом его челюсть упала на пол с громким стуком.

— Вот это Дааааа... — протянул он.

По мечу прокатывались рубиновые всполохи. Девушка посмотрела на меч в руках у воина и тоже увидела его данные. Вторая челюсть с шумом грохнулась на пол.

Меч Истинного Мастера — Эпический.

Урон (масштабирующийся) 2350–3400

Прочность — неуничтожим.

Урон воздухом 150 + 10 за уровень = 3170

50 % шанс проигнорировать броню цели

+300 к силе

+55 к ловкости

+5000 к жизни

+3000 к очкам бодрости

Даёт навык — Пронзающий меч

100 % шанс проигнорировать защиту цели. Время перезарядки навыка 15 минут.

Затраты 500 бодрости

Даёт навык — Метка

Цель можно пометить и найти в любом месте материка.

Даёт навык — Поглощение жизни

Передаёт 30 % урона в виде очков жизни своему хозяину.

Потерять, украсть, передать, сломать, подарить невозможно.

Девушка повернулась ко мне и закричала:

— Это как так то??? Мне легендарные перчатки, а ему эпический меч??? — было видно, что её возмущению нет предела.

— Да. — Ответил ей, смотря прямо в глаза.

'Как у кошки. Разъярённой.' — подумал я с улыбкой.

— Ты выбрала перчатки. Так в чём проблема? Меч выбрал своего хозяина сам.

Девушка, не зная, что сказать, возмущённо пыхтела. А потом схватила меч и попыталась на меня напасть, но парень в коже тут же её перехватил и гаркнул:

— Изра!!! Дура! Очнись!!! Ты сейчас хочешь порушить репутацию клана в этом

поселении??? Где живёт такой мастер???

— Максим отпусти! Я ему рожу начищу!

— Изра!!! Я вообще ничего не получил! Но я же не лезу в драку?

Девушка виновато взглянула на ассасина и перестала вырываться. Вернула меч на место и, развернувшись, пошла в сторону выхода со двора.

Воин тоже, подобрал свою челюсть и отправился на выход.

А странный парень в коже обратился ко мне.

— Я не в обиде, мастер. В своё время, я уже получил награду. Меня Креп зовут. —

Поклонился с уважением и словно исчез.

Я моргнул и увидел, что он уже идёт вместе с девушкой и тем воином, который уже, куда-то убрал свой фламберг и вдел меч в держатель на поясе.

Часть 2. Жизнь в деревне

Бабушка, что стояла рядом, заглянула мне в глаза и спросила.

— Кто же ты, Алех? Скажешь мне?

Видя эти глаза, с надеждой взирающие на меня, я вздохнул и, посмотрев в землю, произнёс.

— Прости меня бабушка. Но я не знаю. Не помню, кто я. Ничего не помню. И не понимаю. Где я?

И бабушка рассказала.

Как я появился, что делал и как жил.

Что дала мне имя Алех.

Что их деревня Юрхово находится в баронстве Юстин, что в королевстве Алванта. Что на троне ныне сидит мудрый и справедливый король Морн 3. Что он держит налоги на таком уровне, что жить можно. И довольно таки неплохо жить, даже в деревне. А с моей помощью, она не только заплатила налог, но и я отстроил ей дом, сделав на вид почти самым зажиточным в деревне. Только у старосты был дом лучше. Но на то он и староста.

Так же она рассказала, что у меня золотые руки, и всё я делал своими руками. Всё в этом дворе. Считаю и перестроенный дом, и баню, и сараи и даже туалет.

Что кузнец Аринд восхищается мной и моими работами по кузнечному делу. Он сначала хотел взять меня в ученики, но со временем все чаще деревенские стали слышать, что он бы и сам хотел бы стать моим учеником. А ту косу, что я ему вернул, он с поклоном повесил на стену в оружейной. И едва не молится на неё, постоянно хвалится таким предметом у себя, и сдувает с неё пылинки.

Говорили мы до ночи и когда стемнело, бабушка пошла спать, говоря, что вокруг не зги не видать. Однако, оглянувшись, я понял, что вижу словно днём. У меня возникли вопросы, на которые мне нужны были ответы.

Но отмахнувшись от всего, я улёгся на свою скамью, которую мне показала бабушка и, решил поспать. Голова болела от большого количества информации.

Через несколько минут, я уже глубоко спал.

Утром я проснулся рано, чувствуя себя отлично отдохнувшим. А тело, порывалось начать какие то действия.

Подумав несколько минут, я решил, что тело само знает, что делать и позволил ему делать то, что оно хочет.

Тут же тело легко подхватило и рвануло на улицу.

Там я окатил себя водою из бочки, почистил зубы пальцем и прополоскал рот. После этого рванул в дом, прибрался в печке и на кухонном столе. Растопил печь и поставил казан на плиту.

Моргнуть не успел, как вытащил вяленое мясо, закинул в закипающую воду. Схватил овощи и с невероятной скоростью почистил и порезал их. Потом схватил сковороду, закинул в ней кусок сала, растопил его и прожарил овощи. Всё это закинул в казан, отбежал к противоположной стене и отщипнув несколько травок из пучков, висящих на верёвке, закинул в чан.

Достал из подпола бутылку с красной жидкостью. Налил её в кувшин, а остальное вернул в подпол. Вдохнул аромат из кувшина. Запах был свежим и ароматным. Запах клубники,

малины и ежевики ударил в нос свежестью.

Кивнув чему то, я засыпал в казан крупу и накрыл его. Через минут пятнадцать снял казан и постав томится, под какую то шкуру.

Подхватился и рванул на двор. Накормил корову сеном, птицу из чана с отходами и сыпанул немного зерна. Затем наложил в чашку у веранды кашу для собаки и отпустил весело лающего пса с цепи и тот рванул, загребая лапами в сторону еды.

Когда пёс всё съел, поиграл с ним, поваляли друг друга в пыли. И немудрено. Псина была в холке на уровне моей груди и дюже сильная, при этом было очень весело. Я улыбался и смеялся.

Затем посадив пса на привязь. Рванулся в сторону бочки. Ополоснулся от пыли. Взял чистую тряпицу и одно ведро с водой и второе чистое, пустое.

Придя в сарай, вымыл корове вымя и поставив ведро с остатками воды корове, стал её доить. Быстро наполняя ведро молоком. Отнеся ведро с молоком в дом. Я рванул уже к курам, где собрал все яйца.

Тело делало всё само. Я мог при этом спокойно думать о чём угодно, но сейчас мне было интереснее следить за самим собою.

Накрыв на стол, разбудил бабушку завтракать. Дождался, пока она оденется и умоется, сядет за стол и только потом, взяв ложку, стал наяривать гречневую кашу с мясом и овощами. Было очень вкусно. Подхватившись после завтрака, я вновь отправился на улицу. Осмотрел дом со всех сторон, не найдя ничего покивал чему то в воздух и рванул в сарайчик на отшибе.

Войдя туда, я был шокирован. Самодельный небольшой горн с целой системой поддувал и мехами. Куча угля у стены. Всякие инструменты, молотки. Причём сразу было видно, что это всё сделано не для создания, а починки. Так в противоположном от угля углу лежала куча всякого сломанного инструмента.

Раскопчегарив горн, тело разобрало кучу ломаного инструмента на две кучки, и одну кучу без раздумий закинуло в горн. Потом одел кожаный, явно самодельный передник и принялся смотреть в огонь горна, где грелся ломанный и искорёженный инструмент. Дождавшись чего то, схватил молот и щипцы стал вытаскивать разный инструмент и быстрыми и ловкими ударами молота выпрямлял и правил инструменты. Я поражался, с какой скоростью и умением руки делали эту, знакомую им работу. Вокруг только и разносился стук и перезвон. Наковальня была тоже сделана не понятно из чего. Вроде, какой то металл, но чёрный как тьма. За час, выпрямив всё покорёженное и перекошенное, тело стало раздувать меха и дождавшись только ему что-то известное, стал выхватывать другой инструмент из горна и стремительными ударами сваривать порванный металл. При этом молот словно запел странным металлическим звуком и окутался красным сиянием.

Так продолжалось в течении трёх часов, пока инструмент весь не был починен. Затем из сарая с дровами были вытащены разные ручки и с невероятной ловкостью вдеты и прикреплены. Перебрав готовый инструмент, тело ничего для себя не нашло и потому, в несколько заходов переносило весь готовый инструмент за калитку на улицу, где уже стояло с десятков пацанят, которые быстро выхватывали свой инструмент, низко кланялись, оставляли корзинку с едой или вкладывая монеты мне в руку уносились прочь.

Подождав, пока все инструменты разберут, тело быстро отнесло все корзинки и разобрало продукты по своим местам и хранилищам. А монеты, выдрав доску из пола, скинуло в кувшин, где монеты звякнули, укладываясь поудобнее. Вставив доску на место,

тело вылетело на улицу и схватив у калитки небольшое количество ломаного инструмента и отнёс в сарай с горном. Там же быстро избавил инструмент от деревянных и кожаных элементов и свалил в угол. А оставшуюся кожу и древесину рассортировал и что-то выкинул, а что-то аккуратно сложил в нужное место.

Затем замерло.

В этот момент я и с разумом взялся за управление тела. Оно и не сопротивлялось. Видать на это время работы не было. Осмотревшись, я взял в руку молот и удивился его лёгкости. Веса в нём ощущалось всего килограмм, а металл тот плющил так, словно весил с центнер.

Осмотрев обычный молот со стороны, я ничего не увидел. Обычный квадратный молот. Без всяких там знаков или рун.

Всмотревшись в молот, как в тот меч и перчатки, я увидел следующее:

Молот Странного Кузнеца — Раритет

Инструмент для обработки металла.

Способен бить с силой сотни молотов, с лёгкостью обрабатывает любой вид металлов. Впитал в себя стремление Мастера, когда был починен. И теперь, как и Мастер, починивший его, со странной одержимостью стремиться чинить и латать металл. Хотя при изготовлении предмета из руды, может и загубить дело.

Предмет способен впитывать опыт, при работе с разными металлами.

Опыт:

Высший Мастер Починки (Высший уровень)

Чувство металла — Средний 54/100

Создание предметов — малый 36/100

Неразрушим.

Предмет принадлежит Мастеру Алеху. Уничтожить, украсть, передать, подарить, потерять невозможно.

Особая способность — молот может быть призван из любого места в мире.

Покачав головой, я осмотрел наковальню и вновь немало был удивлён:

Наковальня из Тени Мастера Алеха. Стихийный предмет.

Желание Мастера Алеха иметь удобную наковальню, было услышано мирозданием. И однажды обычная колода, на которой работал Мастер, потемнела и превратилась в наковальню.

Может быть призвана Мастером Алехом в любой части мира.

Колода осознала своё предназначение.

Неразрушима.

Нельзя потерять, продать, подарить, украсть, уничтожить.

Предмет из сета Стихия Тени Мастера.

1. Молот Странного Кузнеца

2. Наковальня из Тени Мастера Алеха

3. Горн Огня мастера Алеха

4. Фартук Мастера Алеха

5. Щипцы Мастера Алеха.

Подобрав челюсть с пола, я взял серп, что висел на стене и всмотрелся в него.

Серп Вечной Жатвы. Раритет.

Серп, починенный Мастером Алехом. Впитал в себя желание и стремление кузнеца. А так же, впитал кровь Мастера. Превратившись не только в невероятный инструмент, но и в страшное оружие.

При работе на поле, не только великолепно жнёт траву и колосья, но так же с лёгкостью режет сучья, деревья, камни. Помогает, укладывая скошенное в аккуратные маленькие стога.

Предмет оборотень. Может превращаться в оружие:

Серп Оборванных Душ. Эпический предмет

Урон физический 3500–5500

Урон Энтропией 1500–2400

Урон магией смерти 600–900

Игнорирует защиту цели.

Упокаивает нежить.

+ 250 к ловкости

+ 140 к силе

+ 55 к выносливости

+ 140 к интеллекту

+25 к мудрости

+ 6000 к показателю жизни

+ 3000 к мане

Даёт способности класса Некромант:

Поднятие Зомби Массовое

Поднимает до 5 высших зомби

Поднятие рыцаря смерти

Поднимает Рыцаря Смерти

Поднятие Лича.

Поднимает самодостаточного Лича-некроманта. Служащего верой и правдой призвавшему.

Предмет привязан к Алеху.

Неразрушим.

Невозможно затупить, украсть, потерять, передать, продать, подарить.

Поняв, что все предметы в моей кузнице нереально круты, я вышел из неё. И тут моё тело вновь проявило рефлекс и я, задумавшись, отпустил его. Пусть делает, что привыкло.

Оказывается, я очень хороший кузнец. Прямо Мастер. Однако есть проблема. Я совершенно не понимал, что и как делаю для починки. Ну, то есть вообще. Тело просто выполняло действия, подсознательно зная, что делать.

И это было странно.

Так же из слов бабушки Люции, я занимался ремонтом простых инструментов. Как я умудряюсь без магии и всякого такого создавать ТАКИЕ предметы?

Задумавшись, я не заметил, как моё тело на рефлексах затопило баню, подготовило дрова, накормило живность и даже само помылось, конечно, после бабушки.

Причем по ощущениям, когда парился, был словно в жерле вулкана. Однако неудобств моё тело не испытывало.

Ну конечно. Рядом с горном ещё и не так привыкнуть можно к жару.

После помывки, мы с бабушкой доели кашу и отправились спать. Ибо наступила ночь.

Жил так полгода. Тело само знало, что и как делать. Выполняя работу лучше, чем если бы я им управлял. Один раз попробовал делать всё сознательно...

Каша подгорела, пёс укусил, ушиб ногу дровиной. Едва не испортил предмет починки, перекалив его.

Потом махнул рукой и отдал управление телом подсознанию. И оно всё выполняло безупречно.

По вечерам болтал с бабушкой Люцией. Узнал, что в нашем мире два года назад произошло чудо. Боги призвали множество героев ниоткуда. Те появлялись на площадке посреди площади в центре каменного круга. Правда, в нашей деревне нечасто.

Почему? Ну, тут всё просто — монстры сильные, столица далеко, а граница близко.

И прорывы бывали. Но до нашей деревни не добирались.

Говорил я с нашим кузнецом. Он из-за меня сначала думал, что по миру пойдёт. Однако не пошёл. Чинить я чинил. А вот создавать не создавал. И потому кузнец, создавая предметы, смог выжить.

Но меня он боготворил.

Он и остался то в деревне только потому, что мечтал стать моим учеником.

Однажды я впустил его в свой сарай-кузню.

И увидел едва не молящегося кузнеца. Я оставил его наедине со своими мыслями и пошёл заниматься работой по огороду и двору.

Не раз видел тех самых бессмертных героев. Они появлялись на круге в центре площади, как и сказала бабушка. И действительно были одеты как и я в обычные холщовые вещи. Только, конечно, в новые. А не мою не одну тысячу раз чиненные тряпки. Правда и тряпками их теперь не назовёшь...

Холщовая рубаша Алеха. Редкий.

Неразрушима.

Защита от огня 70 %

Защита от холода 35 %

Защита от режущего урона 500

Защита от колющего урона 140

Защита от дробящего оружия 30

Сет.

Холщёвые штаны Алеха. Редкий.

Неразрушимы.

Защита от огня 50 %

Защита от холода 50 %

Защита от колющего урона 50

Защита от режущего урона 150

Защита от дробящего урона 20

Сет.

Верёвочный кушак Алеха. Редкий.

Неразрушим.

+ 30 к силе

+ 20 к ловкости

+ 5 к мудрости

+25 к интеллекту

+ 20 к кузнечному делу

+ 20 к строительному навыку

+ 20 к навыкам портного

Сет. 3/3 Одежда Алеха

Бонус: +50 к кузнечному делу

+50 к портному

+50 к строительному делу.

Вот такая вот у меня одежда. Хотя на вид просто ужас. Шов на шве и латка на латке. Одежда словно из латок и состояла. Была уже выцветшей и сильно потёртой. Но все деревенские привыкли. А герои смотрели с презрением.

Из-за их отношения к обычным жителям этого мира, их и не любили. Они порою убивали обычных жителей просто так. Обкрадывали, избивали, насильовали женщин.

Я этого не видел, но врать деревенские бы не стали. И отношение героев видел сам. И мне частенько хотелось их побить, а некоторых и убить.

Были, конечно, и вежливые герои. Однако их глаза... Они говорили о том же. Нас не считали за живых разумных. Так, за животных. Полезных, но всего лишь животных.

Крайне изредка встречались действительно хорошие герои. Они на нас смотрели нормально. Таким был и Яким — молодой парень. Белобрысый, вечно весёлый, курносый и конопатый. Он помогал по деревне и стал учеником нашего охотника. Участь работе с луком и охоте.

Ему я подарил перчатку лучника.

За что? Да был один случай. Появился один из героев и решил обидеть Нюрку — дочку охотника. Начал её оскорблять, а потом едва не изнасиловал. Однако Яким, появившийся из 'реала'. За шкурку выкинул этого героя и попросил наших бугаев на частоколе его не впускать. Бугаи тогда посмотрели на меня, стоящего неподалёку. Я кивнул и тот идиот долго ругался за воротами.

Я тогда подошёл к нему, сказал спасибо и подарил перчатку. Парень был невероятно рад перчатке.

Нашёл я её в куче в своей кузнице. Откуда она там, так и не понял. Она была редкой.

Парень с тех пор частенько выкидывал таких 'героев'. Получая за это, как он говорил 'репу'. Что это, я не понимал, но пожимал плечами.

Задумавшись, я не сразу заметил стоящего рядом кузнеца, молча ожидающего и скромно переминающегося с ноги на ногу. Увидев такое, я засмеялся.

Ну а вы представьте. Стоит перед вами, пацаном лет 22, крепкий мужик возрастом под 50. С густой бородой, ростом под два метра и с разворотом плеч с полтора метра и смущённо переминается с ноги на ногу. Представили? Вот и меня улыбнуло.

— Да мастер? — обратился к нему.

— Да какой я теперь мастер... — опустив глаза в пол, проговорил он. — По сравнению с Вами и вашей Кузницей. Я так... Ученик кузнеца косорукий.

— С чего вы так решили то? — Потрясённо и неловко спросил у него.

— Да только взглянув на вашу кузницу, это становится сразу понятно. Мой сарай и рядом не стоял... А изделия вообще кому нужны?

Я смотрел на него и понимал, что мужик в сильнейшей депрессии. Подумав, я

осторожно произнёс.

— Слушайте... Вы Кузнец. Именно с большой буквы. Вы творец предметов. А я только и могу, что починить их. Не умею я создавать. Не моё это... Так вот, к чему я это. — И остановив пытавшегося возразить мне кузнеца рукой, продолжил. — Так вот. Если вы считаете, что моя кузница столь хороша, то можете ею пользоваться, когда она не занята. Только уголь и чистка горна после работы за вами. Я разрешаю.

И вот передо мной стоит едва не плачущий от счастья мужик. Для счастья немного ему надо то было...

Я работал один день из трёх. Потому спокойно дал ему возможность там работать.

Кузнец, на следующий день едва там не поселился. Привезя целую подводу всяких инструментов, руды и угля.

Начал работать. Потом вылетел, матерясь и трясая рукой, на которой наливался, синим цветом палец.

— Эй! Кузнец Аринд! Мастер! Вы, наверное, моим молотом пытались что-то выковать? — Кузнец обратил на меня внимание, и кивнул головой.

— Простите великодушно меня, забыл предупредить. Молот тот как ученик. Чинить предметы умеет лучше всех. А вот ковать новые — совсем не умеет. Потому вы осторожнее с ним. Учите его. Просто говорите, что и как и для чего. Говорите как хотите ударить, с какой силой и какой эффект хотите получить. Он услышит, и будет стараться. А работать с ним как с простым молотом и не пробуйте. Не поймёт и вновь может по пальцу заехать. Он конечно лёгкий. Но всё равно...

Кузнец, понятливо кивнув и просветлев лицом, вернулся в кузню. Вскоре я услышал его бормотание, и потом удар, вновь бормотание, удар. Вскоре услышал довольный крик кузнеца и тот стал говорить громче, быстрее. И молот стал стучать по наковальне намного шустрее.

Улыбнувшись, я отправился дальше по делам.

Это было хорошее время. И я наслаждался каждой минутой. Подспудно ощущая, как растёт напряжение. И что скоро всё изменится.

Через два месяца, как у меня начал работать кузнец в кузне. Ко мне прибежал Яким и стал говорить что-то про 'ивент', опасность и т. д.

— Так! — прикрикнул я и Яким замолк. — Говори помедленнее и понятнее. Вот вроде речь ты говоришь правильную, а понять не могу тебя.

— Кузнец Алех, беда! — выпалил он. И подбирая слова начал говорить. — Боги создатели этого мира предупредили, что скоро на границе великий прорыв будет! Орки идут! И их тьма тьмушая будет! Заграничные крепости не устоят! Боги призывают героев, но они далеко все. У нас тут их мало. И эти мало, уходят. А герои из столицы на защиту идти не хотят. Придут сюда орки! И беда случится!

— Так Яким. Не части. Боги сказали, когда орда придёт? — спросил я, в надежде.

— Да Алех. Через неделю!

Услышав такое, я поперхнулся воздухом.

И пошёл с парнем на площадь. Собрали, кого смогли и стали предупреждать о надвигающейся опасности.

Я знал, что когда бессмертные герои говорят о богах создателях, которые их предупредили о чём то, то это обязательно случалось.

Однако, жители деревни не верили. Они оставались глухи. Они говорили, что давно не было такого. Не пройти оркам границы. Всегда останавливали их. И сейчас не дойдут.

Никто не верил и не слушал. Словно не слышали.

Меня это удивило и оскорбило. Ведь я о них думал. Орда сметет деревню и не заметит.

Их слишком много.

Как я знал из рассказов бабушки, орки ходят в набег только толпой рыл в тысячь 40–50.

И их останавливали на границе. Сколько же их должно быть, чтобы прорвать границу?

Мои мысли были темны. А стоящий рядом Яким тоже был задумчив.

— Простите кузнец Алех... — тихо проговорил он. — Не одолеть нам их. Я конечно останусь. Мне не страшно. Не умру окончательно. Но деревню жаль. Вы не воскреснете. А орки людей не милуют. Они их едят. Мучительная смерть.

И понутив голову, ушёл.

А я отправился к себе в дом. Надо было подготовиться.

Часть 3. Битва за дом и... поражение

Неделя прошла в суете.

Я искал выход из положения, и не находил его.

Якима я экипировал во всё самое лучшее. И тот сейчас переливался всеми цветами радуги из-за эпических предметов.

В руках у него был костяной лук. За плечами колчан бесконечных стрел. Кожаный доспех, с просто невероятными значениями защиты. И не просто эпик, а эпический сет. Делаящий из посредственного лучника 42 уровня, машину смерти, способную посылать свои убийственные стрелы за пол километра, и разить без промаха. И со скоростью пулемёта. Однако я понимал, что этого мало. Поэтому и я был одет соответственно.

Деревенские качали головой и говорили, мол, пусть дурачатся. Оркам всё равно не дойти.

Выдал я эту амуницию Якиму на следующий день после сообщения об опасности. И он научился неплохо работать с этим обмундированием.

Когда он получил это всё, то был глубоко шокирован.

Такие вещи он и не видел никогда. Ужасающий урон, броня как у танка. Сопrotивляемости почти под кап. Конечно не масштабирующиеся предметы, но очень убойные.

Я тоже был одет в доспех.

Пластинчатый доспех, закрывающий моё тело в сплошную броню. Шлем полностью из стали. С прорезями для глаз, забранными металлической сеткой. В руках тот самый серп со стены кузни и ещё кое-что. Кинжал. С виду простой, но по силе превосходящий даже серп.

Рядом стоял бледный парень в чёрных одеждах мага. С посохом из кости, затейливо изрезанной письменами и рунами. От него веяло холодом и опасностью. Да и уровень был внушительный — 305.

Это был призванный мною с помощью серпа Лич.

Я сначала думал, что это будет скелет или ещё что-то более страшное. Однако, когда призыв был завершён, из портала вышел молодой чернявый парень. Просто очень бледный. И холодный как камень.

К сожалению, в моём хламе ему ничего не подходило. Потому он стоял в том, чём и пришёл.

Больше у меня ничего не было. Увы. Призвать одновременно и лича и рыцаря смерти было невозможно. Либо рыцарь, либо Лич.

Но так как маг нам был нужнее, я призвал Лича. Воин в моём лице был. Лучник в лице Якима тоже. Вот и Лич Неясыть появился.

От нелёгких размышлений, меня оторвал Яким.

— Алех, вижу их. Идут. И ОЧЕНЬ много!

Я внимательно, до рези в глазах вгляделся в горизонт и наконец, смог увидеть. И ужаснулся.

Толпа орков, гоблинов, огров, троллей, оборотней и орков на варгах закрыли горизонт.

— Так много... — просипел я. — Что же делать?

— Господин. — произнёс, привлекая к себе внимание Неясыть. — не переживайте. Чем больше врагов, тем им же хуже. Чем больше смертей, тем сильнее я становлюсь. И чем

больше будет трупов, тем больше будет наше войско.

— Понимаю Неясыть... Однако, как бы нас не смели до того, как мы сможем нормально им противостоять.

Сельские мужики на воротах, таки увидели орков, побледнели и с криками бросились в деревню. Предупреждая об опасности.

А я до хруста в пальцах сжал рукоять серпа и кинжала.

Слишком поздно. Деревенские до последнего не верили в то, что орки придут. И совершенно не приготовились. А частокол не сдержит такую толпу на долго. Максимум минут на 10.

Бабушку я спрятал в специальном помещении в подвале. Это помещение я строил в течении 5 дней. Защитил максимально возможно, как и замаскировал. Даже если сверху сгорит дом, бабушка не пострадает. Там есть вода и пища на месяц.

А сейчас я стоял и понимал, что скоро умру. Но зато, я буду до последнего защищать свой дом.

Орки подошли на полкилометра, Яким вскинув лук с натянутой тетивой и наложенной стрелой, пустил первую стрелу.

Его руки словно размазались, со скоростью автомата посылая стрелы в сторону бесконечного количества врагов.

А я поднял кинжал и произнёс.

— Навык Огня. Море огня!

В следующий же миг в рядах орков разлилось целое море огня. И там раздался вой. Но моё море огня было всего с полкилометра диаметром. Убило многих, но далеко не всех.

От стрел Якима вспухали взрывы, облака яда, области в 10 метров мгновенно замерзали. Но этого было мало.

И тут Неясыть договорил заклинание и вскинул вверх посох.

С него сорвалось маленькое облачко праха и полетело в сторону быстро приближающихся орков и другой нечисти. И пропало среди них, не причинив никакого урона.

Но это вначале. Потом хмыкнув, он сжал кулак. И в стане врага послышался ужасающий стон, переходящий в вой.

Умершие враги поднимались по воле Лича. Притом не простой кучей мяса, а костяными гончими, призраками и зомби-воинами.

Я смотрел, как войско немертвых сражается с врагом, но его теснят. Как орков скашивает стрелами с магией Якима. Как Лич превращает в прах целые толпы врагов. Но их не становилось меньше. Они всё прибывали и прибывали. И когда до врагов оставалось десятков метров, я спрыгнул перед воротами.

Одному воину не защитить весь частокол. Да и разнесут его огры с одного удара. Но дать немного времени Неясыти и Якиму я мог.

Махнув в сторону врагов кинжалом, я выпустил из него волну огня, которая валом понеслась по врагам, сжигая многих и многих в пепел. Но этого было мало. И послав еще две волны пламени, я сшибся с зелёными монстрами. По доспехам застучали удары, но я отмахивался серпом, который и не замечал ятаганов орков или их щитов. Одинаково разрубая как мечи, так и доспехи, и щиты, так и тела врагов. Оскаленные морды орков и гоблинов постоянно мелькали перед лицом. Вскоре мне пришлось подниматься по страшной насыпи из тел врагов. А вокруг поднимались немертвые, с ходу, начинали мне помогать. И

вокруг взрывались страшные стрелы Якима. Уничтожая врагов десятками и сотнями. Но что трое, хоть и вооружённых страшным оружием и магией, против многих тысяч?

Вот и нас давили. Я стоял на куче трупов, а сверху сыпались стрелы и магия. Но орки уже прорывались в деревню с другой стороны. И мы ничего не могли поделать. Нас слишком мало. В деревне кричали убиваемые женщины и дети. С топорами и вилами в руках, умирали мужики.

А я скрипел зубами. Несмотря на невероятные доспехи, я чувствовал, как я устаю. И тело двигается всё медленнее.

Я не воин. Я всего лишь кузнец. И потому даже с таким вооружением и амуницией, я остаюсь кузнецом. У меня нет спец ударов воинов и их стойкости.

И вот. На меня опустилась дубина огра, и в ушах зазвенело кучей колоколов. Меня оглушило. А следующий удар швырнул в сторону, я влетел в кучу орков и меня стали забивать со всех сторон. И тогда я, чувствуя, как темнеет в глазах, произнёс последнее умение, полученное от предметов.

Мне уже не стало что защищать. Я понял, что деревня мертва. Немертвые давно побеждены и не встают больше. Не взрываются стрелы. И даже бабушка.

Я почувствовал, как оборвалась её жизнь, несмотря на защиту, которую я построил.

В следующий миг, осознав потерю. Осознав, что безоблачная и счастливая жизнь в деревне окончена, я почувствовал, как что-то оборвалось во мне. И я завыл от боли потери. Мою душу словно сжигало пламя. Пламя ярости и жажды мести.

Я применил последнее умение кинжала, что скользил в руках от крови.

— Метеор! — прошептали мои губы.

Последнее, что увидел затухающим сознанием — это летящий с небес огненный болид гигантских размеров.

А потом настала тьма.

Клан Бирюзовых драконов мчался почти всем составом в деревню Юрхово. Но не успевали. По данным разведчиков, на деревню уже напали. И поднявшись на высокий холм, клан увидел невероятное зрелище.

Деревня горела. Показатель жизни поселения едва мигал, рамкой пустого состояния. А перед северной стеной громоздились кучи трупов орков. Местами кучи высились на 4, а то и 5 метров. И там, взмахивая из последних сил оружием, стоял рыцарь в чёрных доспехах, залитый кровью с ног до головы.

Но вот к нему приблизился Огр и взмахом дубины, целиком состоящей из вырванного с корнем дуба, отправил рыцаря в полёт. Тот влетел в кучу орков и те стали забивать его своими топорами и ятаганами.

Из этой кучи вдруг раздался вой смертельно раненого хищника. А потом над головой рывкнуло.

Рамка поселения последний раз мигнула и погасла.

Но клан Бирюзовых драконов этого не видели.

Они, как и все войско орков, смотрели на приближающейся к земле, гигантский огненный метеор.

Перед всеми героями появилась красная надпись внутрисистемного сообщения.

Внимание! Глобальное сообщение!

В деревне Юрхово было применено заклинание континентальной силы! Метеор!

Ивент Наступление Орков окончен.

Поздравляем отличившихся игроков:

Первое место с абсолютным числом побеждённых врагов занимает Игрок под ником Алех! На его счету 105678 врагов!

Второе место занял игрок под ником Яким!

На его счету 39872 врага!

В награду Великим героям Честь и Слава!

А так же воскрешение без потери вещей.

Дополнительную награду участники получают при воскрешении из личных сообщений с вложением.

Так же, из-за примененного континентального заклинания местность на месте деревни Юрхово отныне переименовывается в Огненную Пустошь.

Последнее, что произнесла Изра, из клана Бирюзовых драконов, было:

— Так Алех — Игрок????

В следующий миг метеор достиг земли, и всё потонуло в пламени, волнах земли и взрывной волне.

Часть 4. Потерянный друг. Поиск

Я словно висел в чёрном НИЧТО. Не видно не зги.

Своё тело ощущалось, но как то странно. Вроде делаю движение, но оно, движение, не ощущается. И до себя не до коснуться.

Это странное пространство передо мной, уже довольно долго.

Первое время, когда я появился здесь. В душе было опустошение и дикая тоска. Я понял, что умер. Но душу грел образ падающего метеора. А значит, из орков могла выжить лишь жалкая горстка и деревенские, которых я защищал, не были съедены. Я своеобразно организовал похороны.

И осознание этого, хоть немного разжимало тески чувства потери.

Через вечность, по моим ощущениям, мысли о гибели деревни и самобичевание окончились мыслями, что я сделал всё, что мог тогда.

И осознание, что хоть кто-то из моих друзей остался жив, помогло мне справиться с потерей и глухой депрессией.

'Как там Яким?' — Появились мысли. — 'Он бессмертный герой и потому наверняка выжил. А мои предметы не дадут ему пропасть среди других героев. Верю, что он многого добьётся.'

Мысли текли неторопливо и размеренно.

Когда я передумал всё, что только можно было, и совсем устал от вынужденного безделья, в окружающей тьме разлилось странное сияние.

А перед глазами неожиданно появилась надпись.

— П*****! Так же и помереть б** недолго повторно, от страха! — невольно вырвалось от неожиданности.

Приветствуем в Игре Наурдия! Лучшей игре полного погружения 2034 года!

Переход к меню создания персонажа...

ОШИБКА!

ОШИБКА!

Персонаж найден...

ОШИБКА!

Переход к меню администрации...

ОШИБКА!

ОШ6782:;?*?%?8?%;*?%?

:?*5485*%*;/%*%*%8*%835*%8 %*

Обращение к ИИ...

Найдено несоответствие данных аккаунта...

ОШИБКА!

Загрузка и поиск решения проблемы...

Внимание! Найдены критические ошибки!

Начато исправление...

ВНИМАНИЕ ОШИБКА!

Исправление невозможно!

Найдены данные персонажа:

Ник: Алех (Данное)

Уровень: 203

Раса:;%?%*?

Класс: Кузнец, Воин, Артефактор.

Найдены скрытые скрипты поведения.

Обнаружение скрытых подсистем.

Подсистема 'Слияние' найдена.

Разрешена ИИ?32

Найдено слияние несколько поведенческих программ класса 'деревенские жители'.

В слиянии найдены: НПС?3456987FR и НПС?45707GT

Проверка полного кластера программы...

Ошибки исправлены.

Запуск сценария от ИИ?2

Сценарий невозможен, ошибка.

Поиск проблем...

Проблема найдена.

Обнаружен действующий аккаунт класса 'Призрак'

Ошибка...

Класс аккаунта изменен локально.

Класс аккаунта: Мед 45709SP?1

Найдена система адаптации.

Вход разрешён.

Ошибки исправлены.

Данные Аккаунта:

Игрок Алех

Уровень 241

Слияние:

Муж Люции, Аркон, уровень 93, кузнец. Погиб при битве Пепла.

Сын Люции, Нерк, уровень 53, воин. Погиб при битве Пепла.

Слияние умений от Аркона: класс кузнец, навык ремонта Высший 98.

Слияние умений от Аркона: Строитель, навык строительства средний 34.

Слияние умений от Нерка: Навык Фермер, средний 57

Слияние умений от Нерка: Класс Воин, малый 5 уровень.

Слияние умений от Нерка: Портной, старший 43.

Поведенческий слепок активен.

Данные загружены.

Приятной Игры.

Вспышка.

Когда глаза отошли от вспышки света, то увидел, что стою посреди небольшой площади. Явно деревенской. На мне был всё тот же доспех что и в бою против орков.

Взгляду мешали странные значки и небольшая карта в правом верхнем углу зрения.

В левом нижнем углу мерцал золотистый конвертик. Заострив на нём внимание, я вдруг

увидел появившееся сообщение:

Вы победили в Ивенте: Нашествие Орков.

За великую победу вы получаете следующее:

+170 уровней.

Текущий уровень 241. Нераспределённых очков характеристик 1205.

+ 100 к силе

+ 50 к ловкости

+ 250 к выносливости

Достижение: Стоим до конца! Бонус достижения:

+ 45 к стойкости.

Иммунитет к навыкам устрашения.

Бонус к броне в строю + 500

При командовании отрядом: + 90 к удаче, иммунитет к устрашению, + 500 к броне.

Умение: Последний бой.(пассивное)

При ведении боя без шанса на победу, включается автоматически.

Даёт + 100 к силе, +50 к ловкости, + 300 к выносливости, + 4000 очков жизни всему отряду. Уменьшение затрат очков бодрости на 35 %.

Достижение: За плечами Дом и Родина.

Вы до последнего защищали свой дом и землю, что считали своей родиной.

+ 300 к воле.

+ 30 % к защите от ментального воздействия.

За победу в Ивенте вы получаете награду:

Меч Воли. Класс Легенда.

Когда то, этот меч принадлежал рыцарю Арланду, что всегда стоял на защите своей земли и родины. Он вошёл в легенды, победив дракона, что нападал на его земли. Но от ран, полученных в бою, скончался.

Меч впитал посмертную волю героя и немало крови, как дракона, так и героя.

Требование: Уровень 200.

Сила 300

Ловкость 100.

Урон 2300 — 3100

Урон по драконам 15000 — 20000

Элементальный урон огнём 1000–1500

Прочность 600/600

Бонусы:

+ 200 к силе

+ 150 к ловкости

+ 70 к удаче

+ 40 % к шансу найти дополнительное золото с врага

Нельзя украсть.

Прочитав этот непонятный список, я долго пытался избавиться от него, пока не додумался выкрикнуть.

— Да исчезни с глаз моих! — и как не странно, надписи исчезли.

Отойдя немного в сторонку, присел на лавку.

Вокруг площади стояли обычные деревенские дома. Вон дом старосты, добротный, из крепких брёвен. Массивный и большой.

Отличался он от других не только размером, но и резными подпорками крыльца, на которых были изображены медведи, олени и волки.

Вокруг по площади ходили жители в обычных деревенских одеждах.

Общались бабушки, сидя на соседней скамейке. Брели девушки и женщины с вёдрами к колодцу. Лаяли псы во дворах.

То тут, то там бегали герои. Отличающиеся от деревенских разнообразием одежды и оружия. Да и ходили они порою странно, прыжками и в не сочетающемся доспехе.

Например, вон пробежала девушка, на вид лет 16, длинные золотистые волосы, синие глаза. Очень симпатичное лицо. Одета была в кольчугу, кожаные поножи, стальные наручи и сапожки тонкой кожи. За плечами охотничий лук с колчаном стрел. На поясе кинжал в потёртых ножнах.

В ушах серьги, на шее странный кулон из серебра. Все пальцы унизаны разнообразными кольцами.

Мне решительно было непонятно, как с таким количеством колец вообще можно пользоваться луком?

А длинные волосы? В бою они будут только мешаться. Да и опасно это, враг может за них схватить.

Плюнув на непонятное во внешнем виде героев, я стал осматриваться дальше. Неподальёку стоял парень в мантии и с посохом, крича о поиске группы для похода на какого то монстра.

У края площади стоял стол с разными предметами. Несколько бронь, мечей, топоров, луков, колчаны со стрелами. А за этим столом надрывался бородатый, широкоплечий мужичок в кожаных доспехах и с молотом на поясе. Ростом не больше метра пятьдесят!

— Продам оружие! Доспехи! Аксессуары для боя! Гномья работа! Крафтер средний 43 уровень! Недорого!

И иногда к нему подходили герои, что-то выбирали и, отдав деньги, убегали дальше.

Жизнь здесь была ключом, в отличие от моей старой деревни.

Подумав о ней, я вздохнул. Грусть и боль от потери вновь вернулись и плечи сами собою опустились.

Так как на лавке кроме меня никто не сидел, я снял шлем, разлёгся и стал смотреть в небо. Дул лёгкий ветерок, а на небе гонимые ветром, бежали белые тучки.

Светило приятное солнышко. Было приятно просто вздохнуть полной грудью и не о чём не думать.

Но постепенно мысли стали бегать вокруг той странной темноты и слов, написанных перед глазами.

Да и возродился я в круге, где появлялись герои.

Так кто же я?

POV Юлия. Игрок.

Юля пробежала по площади деревни, ища ещё задания, которые не выполнила.

В игре она была уже неделю, в стартовой деревне Бутор осталось мало не выполненных заданий для неё.

Она поднялась до 9 уровня и в принципе, уже можно было уходить в другие локации,

однако, она не любила оставлять, что то невыполненным. А в этой деревне ещё были задания. Однако найти их становилось сложнее.

Пробегая по площади, она увидела стоящего у круга рыцаря в пластинчатом, чёрном как ночь доспехе, но не придавала этому значения, считая, что перед нею очередной игрок, который что-то забыл в стартовой деревне.

Пробежав по деревне два часа, она вернулась на площадь.

Заданий она не нашла, и это её огорчало. Так как до 10 уровня оставалось совсем немного опыта.

В деревне, она уже получила класс лучницы, собрала лучшую из возможных экипировок и в принципе, была довольна. Однако, она искала что-то необычное.

В деревне Юрхово, например, один игрок смог найти целый эпический квест, который пришлось делать с помощью неслабого клана Бирюзовых драконов. А по выполнении квеста, она получила кучу уровней и очень редкий класс мечника. Теперь Изра была топ игроком. Одним из лучших в игре. И многие, как и она, пытались найти что-то подобное. Но быстро сдавались.

Проходя мимо круга возрождения, она увидела всё того же рыцаря, только лежащего на скамейке и о чём-то задумавшегося.

Присмотревшись к нему, она смогла разглядеть его описание. И немало удивилась.

Алех. НПС

Уровень 241

Класс неизвестен.

Поняв, что за этим что-то да должно быть, она подошла к нему и стала разглядывать.

Он удобно лежал, подложив под голову руку, смотрел на небо серо-голубыми, грустными глазами.

Довольно мощного телосложения, рост под метр восемьдесят. Чёрные как смоль, длинные до лопаток, прямые волосы. Широченные плечи и чёрный пластинчатый доспех, по которому то и дело пробегали цветные блики, что говорило о их необычности.

Посмотрев внимательно на шлем, она открыла его характеристики и потрясённо выдохнула.

Шлем Тёмного Рыцаря. Класс Эпический. Сэт.

Требования:

Сила 200

Ловкость 150

Выносливость 350.

Броня: 3400 (масштабирующийся)

Прочность: неразрушим.

Бонусы:

+ 200 силы

+ 50 ловкости

+ 400 к жизни

+ 10000 к показателю бодрости

Даёт навык:

Стена — при использовании навыка, броня носящего поднимается на 2000.

Стоимость 800 бодрости

Скала — при применении навыка, на носящего не воздействуют умения с шансом отбросить, отшвырнуть, сдвинуть. Стоимость 1200 бодрости.

Последний вздох — при критическом показателе жизни, равном 1 % на 7 секунд носитель становится неуязвим для атак и воздействия. Иммунен к параличу, связыванию и воздействиям остановки или препятствия. **Пассивный навык.**

Часть набора Тёмного Рыцаря.

Бонус набора:

+ 4000 к броне

+ 50 к силе

+ 300 к выносливости

Навык ношения брони игнорируется.

Снятие требований к ношению.

Части набора:

Шлем Чёрного Рыцаря

Пластинчатая Броня Чёрного Рыцаря

Поножи Чёрного Рыцаря

Стальные Сапоги Чёрного Рыцаря

Наручи Чёрного Рыцаря

Странные и загадочные доспехи, были найдены на поле древней битвы и выброшены у деревни из-за помятого и непритязательного вида. Однако были найдены Кузнецом и восстановлены до первоначального вида, открыв свои поистине невероятные свойства.

Комплект неразрушим.

Нельзя: Украсть, продать, отобрать, при смерти владельца не выпадает в качестве лута.

Прочитанное дало понять, что этот НПС крайне загадочен и интересен.

Помявшись немного, она обратилась к парню.

— Извините, что отвлекаю от вашего времяпровождения, но у вас не будет никакого задания для меня?

Она с надеждой смотрела на парня, который вынырнул из задумчивости и стал её рассматривать.

— Хм... — изрёк он. — Хм. Ну, в общем, да. Есть кое-что, что ты могла бы сделать. Среди вас, бессмертных героев, есть парень по имени Яким. Он лучник. Найди его и передай, что его ищет Алех. Он поймёт. И ещё. Возьми вот этот амулет.

Он протянул девушке простенький на вид амулет в виде маленького смерча.

— Этот амулет передашь ему и скажешь, что он поможет ему меня найти, коль он этого захочет. Награду ты получишь вне зависимости от его решения.

Перед Юлей мигнуло и она увидела сообщение:

Внимание! Вам доступно задание. Класс Редкое, хаотичное.

Вам предложено найти в мире игры персонажа по имени Яким и передать ему известие о Алехе и медальон.

Награда: 10 уровней

Репутация с Алехом + 100, уважение

Золото 4000

Предмет не ниже класса Редкий для вас.

Принять/отклонить?

Она была удивлена. В стартовой деревне ей повезло найти редкое задание! Это конечно не эпический квест, но найти игрока не составит труда, а награда очень уж хороша!

— Конечно! Я найду его и передам всё, что вы просили.

Странный рыцарь кивнул и вновь вернулся к созерцанию неба, а девушка прямо на месте вышла из игры и кинулась на форум игры, где смогла бы узнать о нужном ей игроке.

Часть 5. Яким. Евгений

Яким, а в жизни Евгений, сидел и тупо смотрел на стену.

В голове был сумбур, в душе смятение.

Вздыхнув, он осмотрел кухню, в которой был полный бардак. На столе стояли бутылки от пива и водки, валялись огрызки солёных огурцов и засохший хлеб.

Скатерть была заляпана кетчупом и ещё черт знает чем, а местами прожжена сигаретами.

Раньше, он бы никогда и не смог подумать, что из-за каких-то пикселей будет так расстроен.

Но как только он вспоминал деревню и Алеха, то к горлу подступал ком горечи.

В жизни Женя был сиротой, учился и жил в сиротском приюте, достиг 18 лет и получил субсидии и однокомнатную квартиру. Из близких не было никого, да и с друзьями напряжёнка.

Когда заработал на шлем погружения в вирт игры, то, не раздумывая, купил. Попробовал и неожиданно втянулся.

Появился он в выбранной деревушке на отшибе, под названием Юрхово. И там стал выполнять задания.

Там же решил пойти взять класс Охотника и устроился учеником к местному Наставнику охотников.

Играя и выполняя миссии и квесты, он стал всё больше замечать, насколько качественно проработан мир игры.

Невероятная графика, невероятно качественное ощущение мира.

Чувствовалось всё — и ветерок и дождь, и камни и вкус еды. Многие игроки даже сексом занимались в игре и были вполне довольны ощущениями.

И на фоне такой реалистичности, жили НПС, которых невозможно было отличить от живых людей. Они тоже общались, и между собою и между игроками. Ели, пили и напивались. Получали раны, болели, работали. Радовались и грустили.

И участь у местного охотника, Женя невольно и постепенно стал для них словно членом семьи. Его там радушно принимали.

Одинокая душа сироты откликнулась на хорошее отношение.

Он стал лучше и проще относиться к НПС. К дочери охотника стал относиться как к младшей сестре, и был по-своему счастлив.

Постепенно выполнил все задания охотника.

Однако его не гнали и продолжали хорошо относиться.

Однажды увидев, как обижают дочь охотника, он выкинул за ворота поселения только появившегося игрока. Тот игрок оскорблял и угрожал расправой и ему и дочери охотника. Даже в чёрный список скинул. Но Якиме было плевать на его крики. Он просто вытащил кинжал и с прищуром посмотрел на игрока с ником: Бестрашный Сверхь.

Игрок поглядел на Якима и ушёл, сплюнув.

Тогда он и познакомился с деревенской загадкой и достопримечательностью — Мастером Алехом.

С которым довольно таки быстро сдружились.

Тогда, посмотрев на то, как Яким яростно защитил дочь охотника, а потом и выкинул

приставалу за ворота, он покивал чему то, улыбнулся и ушёл ненадолго, попросив подождать его.

А когда вернулся, то с улыбкой вручил ему пару перчаток со словами:

— Ты хороший человек, Яким. Заступился за девушку и выгнал нарушителя. Это моя тебе награда.

Яким посмотрел на перчатки, проверил характеристики и присвистнул. Для его уровня, это были очень хороший предмет редкого качества.

Кроме того, перед глазами у него мигнуло и раскрылось сообщение:

Внимание! Вы выполнили скрытый квест — защита жителя.

Награда — 12000 опыта. 10 золотых монет и редкий предмет.

Репутация с деревней Юрхово — дружелюбие.

Из-за такого поступка, Охотник стал воспринимать Якима как родного.

Узнав о том, что его дочь едва не изнасиловали, он долго и с яростью ругался.

А когда успокоился, то поблагодарил Якима и выдал задание, которое ввело парня с ступор.

Внимание! Вам выдано задание: Покой деревни

Если вы увидите нападки Героев на местных и поможете местному, то получите повышение репутации и разовую награду от старосты: 50 золотых монет.

Задание постоянное, возобновляемое.

Внимание! Вы заслужили доверие Охотника и получаете скрытое задание: Становление.

Когда то давно, до того как осесть в деревне Юрхово, охотник был Егерем на службе Его величества.

В лесу найдите белого волка и убейте его. Как доказательство, принесите его хвост.

Награда: Скрытый класс — Егерь. Перстень Егеря.

Обрадовавшись, Яким буквально рванул в лес, на карте была отмечена территория, где можно было найти волка.

Яким тогда потратил три дня только на поиски — область поиска была довольно таки большой. А когда нашёл...

Он крался по звериной тропе, внимательно следя, за мелькающей на поляне белой шкурой.

Найдя довольно таки удобное место с подветренной стороны, Яким выглянул на поляну и сглотнул резко ставшей очень вязкой слюну.

На поляне, по траве и земле, катался белый волк, которого он искал.

Полтора метра в холке, мускулистые лапы, внушающая уважение пасть, полная острых клыков. Но больше всего впечатляла надпись над волком:

Фафнир. 60 уровень.

Яким потрясённо сплюнул.

Что он сможет сделать этому зверю со своим 16 уровнем? Да ничего. Просто не успеет.

Аккуратно поднявшись, он ушёл оттуда.

А когда шёл к деревне, напряжённо гадая, как ему убить такого гиганта, увидел появившееся перед ним сообщение:

Внимание Герои! Администрация игры организывает Ивент!

Наступление Орков!

Да победят сильнейшие!

Особые награды отличившимся героям, много лута и опыта!!!

А так же по завершению Ивента, будет доступна к выбору новая раса!

Срок проведения ивента — через неделю!

Место проведения — граница со Степью и деревня Юрхово!

Яким встал в шоке. До него быстро дошло, к чему приведёт, такой ивент.

Особенно здесь, где игроков очень мало.

Далее он бегом направился в деревню. Там нашёл Алеха и всё рассказал. Они стали вместе собирать народ в деревне и рассказывать об орках. Однако, жители им не верили, считая, что и теперь орки не пройдут дальше пограничных крепостей.

Алех тогда вздохнул и не видя отклика в действиях деревенских, ушёл к себе.

А через час нашёл Якима и протянул ему комплект вещей со словами.

— Яким, ты бессмертный герой и показал себя хорошим человеком. Нас мало, но я бы хотел, чтобы ты помог нам в битве. — Потом горько усмехнулся. — Нам — это тебе и мне. Больше на защиту некого ставить. А игроков, как ты и сам рассказал, у нас толком и нет. А те, что есть, будут драться в крепостях. Если ты согласишься на этот безумный шаг, то кроме моей благодарности, получишь вот эти вещи.

И указал подбородком на вещи у себя в руках.

Там был полный доспех охотника, перчатки, лук, колчан стрел, пара колец и медальон. И все вещи переливались рубиновым светом. Не веря своим глазам, Яким активировал распознавание. А прочитав окна предметов, завис. Это был полный сэт Громовержца.

Кольцо Лучника-ветерана. Эпическое. Сэт.

Только для лучников.

+100 к ловкости

+ 200 к выносливости

+50 к воле

+ 25 к силе

Даёт навык — снайперский выстрел — вы способны стрелять из лука на расстояние до 500 метров, не теряя точности и урона.

Даёт навык Стойкость — вы более стойки: — 25 % урона от атаки противника, если он превышает вас в численности или в уровне в 10 раз.

Нельзя продать, украсть, отобрать, потерять

Кольцо Эргала — Раритет. Сэт.

Только для лучников.

Даёт навык — Начинка.

В каждую пущенную вами стрелу помещается заклинание, несущее дополнительный урон стихией по площади.

Урон стихией 3500 — 8000 по площади до 10–15 метров.

Нельзя продать, украсть, отобрать, потерять.

Амулет Связи — Эпический. Сэт.

Только для лучников.

+100 к ловкости

+ 100 к интеллекту

+ 150 к выносливости

+ 1000 к очкам маны.

+ 40 к удаче

Даёт навык — Уклонение.

Вы способны более лучше уклоняться от вражеских атак.

Даёт навык — Бесконечный колчан.

Стрелы для вас отныне не проблема.

Нельзя продать, украсть, отобрать, потерять.

Комплект доспеха Громовержец. Эпический класс.

Состав — шлем, кожаный нагрудник, наручи, поножи, сапоги, перчатки, маска.

Этот доспех был создан странным мастером, и все части этого доспеха соединены между собою и являются одним целым.

Только для лучника.

Неразрушим.

Броня: 8000

+ 500 к силе

+ 1000 к ловкости

+ 1000 к выносливости

+ 1000 к духу

+ 10000 к точности

+ 100 к удаче

+ 250 к интеллекту

+ 200 к скрытности

+ 200 к воле

Сопrotивление магии: 75 %

Нельзя продать, украсть, отобрать, потерять.

Лук Громовержца. Эпический. Сэт.

Только для класса — лучник.

Требования: 450 ловкости.

200 силы.

600 выносливости

Или Полный Комплект Громовержца.

Урон: 1500 — 3000 (x10 при полном комплекте)

+ 150 к ловкости

+ 100 к силе

+ 100 к выносливости

Даёт навык:

Пробитие — пробивает цель на вылет, что позволяет нанести урон противнику за целью. Урон меньше на треть с каждой пробитой целью. До трёх целей.

Поток — скорость стрельбы с лука возрастает на 100 % (на 1000 % при полном комплекте)

Неразрушим.

Нельзя продать, украсть, отобрать, потерять.

А колчан был самым обычным. Что удивительно.

— Ну так как? Поможешь мне? — спросил Алех с надеждой.

— Эх Алех-Алех! Я бы и без этих предметов тебе помог бы! — Яким был даже задеп немного.

— Я и не сомневался. — улыбнулся Алех. — Это тебе в бою пригодится, так что забирай.

И спокойно скинув это богатство на руки опешившему Якиму, ушёл.

Стоит ли рассказывать, что волк скончался через два часа? Пробитый насквозь сразу 5-тью стрелами.

Яким получил свой класс.

А затем ожидание. И битва... В которой они героически бились с целой ордой. Он стоял на частоколе, посылая во врагов стрелы потоками, а рядом стоял невозмутимый Лич. И лишь внизу у ворот бился Алех.

И они проиграли тот бой. Когда сбоку один из троллей проломил частокол, Яким стал стрелять по проникающим врагам. Но их становилось только больше.

Он со слезами смотрел, как жителей убивают. А помочь не успевал.

А потом что-то снесло его с частокола, а последнее что он видел, это оскаленные рожи орков.

Вот теперь он и сидит уже третий день и пьёт. Хотя многие повертели бы пальцем у виска. Пить из-за каких то пикселей...

Добравшись до раковины, Женя умылся и побрёл в комнату, по дороге разглядывая бардак. Вот стул валяется, а на него что-то пролито, а на камоде стоит полупустой стакан с пивом.

В комнате было не лучше. Одеяло на полу, простынь в углу кровати, подушка так вообще в противоположном углу валяется.

— Это не дело. — Выдохнул, похлопал себя по лицу и взялся за уборку.

Через три часа квартира сияла чистотой. А в коридоре стояло два пакета с мусором.

Одевшись, он схватил пакеты, закрыл за собою дверь, отправился на улицу к мусорным бакам.

Обойдя дом, выкинул мусор и двинулся обратно.

Неподалёку шли две молодые девчонки, на которые он кинул взгляд и оценил.

Почти поравнявшись с ними, он услышал занятную беседу.

— И что Юль? Реально на форуме ищут какого-то Якима? — Спросила блондинка у своей подруги.

— Ага Насть. Прикинь, говорит, что это по квесту! — Ответила ей полноватая брюнетка. — Всякое в игре видела, но чтобы НПС давал задание на поиск игрока? Бред.

— Слушай Юль! Так может это...

Дальше Женя уже не услышал, так как повернул к подъезду, а девушки пошли дальше. Но в голове что-то щёлкнуло.

Быстро поднявшись на свой третий этаж, он промчался в комнату и надел шлем виртуальной реальности, скомандовав.

— Запуск! — Устройство слегка зашумело и перед глазами появилось окно запроса. — Форум игры Наурдия! Поиск по запросу: Ищу игрока Яким!

Устройство мигнуло и выдало нужную страничку с кучей постов. Пролистав до главного сообщения, он таки смог прочитать текст:

Ищу игрока под никнеймом Яким! В одной деревне выдали квест на твой поиск странным НПС. Условия хорошие! Прошу! Игрок Яким! Откликнись! Тебя ищет НПС Алех! Буду ждать тебя на площади деревни Бутор! Никнейм Блестка! Каждый день с 6 вечера до 22. По МСК.

Прочитав это сообщение, Женя выпал в осадок.

Того, кого он считал погибшим, не только выжил каким то образом, но и выдал задание на его поиск!

Сняв шлем, он сходил на кухню, умылся и выпив чай, глянул на время.

Девчонка, что писала сообщение, скоро появится на площади.

Встав, он вернулся в комнату, лёг на кровать и одев шлем, отдал команду.

— Загрузка игры Наурдия! Старт, с площадки деревни Бутор.

Перед глазами мигнуло и на миг зарябило разными цветами, но быстро прошло. Он оказался на плите в нужном месте и, сойдя с неё, отправился гулять по площади, выискивая нужную девчонку.

Народа было немного, и не увидев среди них нужную девушку, Яким сел на лавочку. Рядом была ещё одна, но на ней валялся и дрых какой-то парень в полном латном доспехе.

Но бывают разные психи в игре, потому он не придал этому значения. Да и возможная встреча с Алехом будоражила его.

У Якима не было друзей. Только пара приятелей и всё. А вот этого деревенского НПС, Яким считал настоящим другом.

Почему? Он и сам не мог найти бы ответа в себе, но...

Алех отличался от всех НПС, которых он знал и видел. Он более живой, весёлый и свободный в своих мыслях и поступках. Словно живой человек.

О том, что он компьютерная программа, говорила только приписка к его имени.

А то, как он заботился о бабушке и встал на защиту деревни, не смотря на то, что мог умереть, восхитило Якима до глубины души.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

И вот, когда Яким был уверен, что больше никогда его не увидит, появился этот пост на форуме. И сейчас он гадал, что это? Развод какого-то клана? Или действительно, Алех выжил каким то непонятным способом и ищет его?

Махнул в мыслях рукой, Яким перестал размышлять о пустом.

Если это какой то клан позарился на его вещи, то их можно хорошо обломать. Он просто удалит персонажа.

А вот если это действительно Алех, то...

— Извините? — Неожиданно прозвучал девичий голос рядом с ним. Яким от неожиданности вздрогнул. А подняв взгляд увидел перед собой молодую 16 летнюю девчонку с никнеймом Блестка. Вы Яким?

И так серьёзно глянула на парня, что тот вдруг улыбнулся.

— Ага! Он самый! Прочитал твой пост на форуме и решил посмотреть на шутницу.

— Но это не шутка! У меня действительно это задание! — Девчонка махнула в сторону развалившегося на соседней лавке парня.

— Вот это тот самый НПС! Он выдал квест и просил передать тебе вот этот амулет. — И протянула Якиму амулет из серебра на простой верёвочке в виде смерча.

Взяв в руки амулет, Яким увидел, как у девчонки затуманились глаза, а потом она с взвизгом подпрыгнула в воздух!

— Да!!! Кольцо лучника редкое! И целый десяток уровней! Ура! — Она радостная повернулась к соседней лавочке и, подойдя к лежащему там парню, стала его жарко благодарить.

Тот отмахнулся рукой и, перевернувшись к ней спиной, продолжил спать.

Яким перевёл взгляд на амулет и прочитал появившееся сообщение.

Амулет переноса.

Этот амулет, при применении переносит использующего к своему владельцу.

Владелец амулета — Алех.

Перечитав сообщение ещё раз, Яким глянул в сторону спящего парня и, всмотревшись в него, прочитал его данные.

Алех.

Уровень 241.

Класс неизвестен.

Вздрагнув и протерев глаза, он ещё раз прочитал данные парня и, встав, решил подкрасться к нему и слегка отомстить этому гаду за переживания!

Часть 6. Воссоединение друзей

**

Я сладко спал на лавочке.

Ожидание было утомительно, уже шёл третий день ожидания, но отчаиваться рано. Мало ли какие дела у Якима?

За эти дни я успел сходить в магазины и сменить броню на обычную пластинчатую, не так сильно выделяющуюся, в отличие от моей чёрной.

Понять, что задания давать я могу, но опыт на них выделяю из своего бара.

Сходил в трактир и купил себе еды про запас на три дня.

Так же посетил ветерана в этой деревне и долго ему нудил, пока тот всё-таки не выдал мне класс воина и два первых навыка.

Он ещё долго ругался, говоря, что каким-то образом я добрался до высокого уровня, а класса так и не получил.

Потом тот успокоился и попросил показать ему странный кинжал, что висел на моём поясе. Оружие то я не сменил.

Я и показал, в отличие от игроков, НПС не станут выслеживать и убивать из-за какого-то кинжала, хоть и невероятно редкого.

Дед долго разглядывал кинжал, восхищённо прищёлкивая языком.

— Очень хорошее оружие, молодой человек. И как так получилось, что ты им пользуешься, а класса у тебя нет?

Ну, я ему и рассказал.

За рассказом мы как то незаметно переместились к нему домой и вскоре пили неплохое пиво.

Когда же я всё рассказал, старый воин вздохнул печально.

— Вот как оно значит. Печально парень. Соболезную я тебе. И потому, так уж и быть, дам тебе ещё кое-что.

И хитро так прищурился на меня. А у меня перед глазами мигнуло, и появилась надпись:

Ветеран Фрори предлагает вам скрытый класс — Таинственный Воин.

Таинственные воины не выделяются среди других воинов, их класс всегда скрыт. Эти воины — превосходные обоерукие мечники. Кроме того, они способны лечить себя в бою и применять навыки, совершенно не присущие воинам. Не смотря на то, что они не носят и не применяют щитов, незащищенными их могут считать только те, кто никогда с ними не бился.

Принять класс?

Да/Нет?

Удивлённо глянув на улыбающегося старика, я согласился.

Внимание! Вами получен скрытый класс Таинственный Воин!

Добавлен пассивный навык — скрытие сути. Отныне никто не сможет посмотреть ваши характеристики и класс.

Добавлен навык — Стихийный меч. При применении добавляет к урону оружием стихийный урон. Урон зависит от характеристики воли.

Добавлен навык — скрыт бойца. Вы способны применить навык, полностью

маскирующий ваше обмундирование.

Добавлен навык — Ношение средней и тяжёлой брони: средний 50

Добавлен навык — двурукий. Вы можете без штрафов использовать оружие в обеих руках. Средний 60.

Добавлен навык — Плащ Щита. Энергетическое, постоянное. Таинственные воины закаляют не только своё тело, но и дух. И потому способны применять защитные навыки, основанные на характеристиках: Воля, Выносливость, Сила духа.

Добавлена способность — Лечение Ци. Вы способны лечить своё тело. Уровень умения: Малый 10.

Класс кузнец интегрирован в класс Таинственный Воин.

Добавлено умение — Знание рун. Вы способны использовать магические руны. Уровень умения малый 5

Добавлено умение — вышивка. Вы способны вышивать особые знаки на одеждах и коже. Уровень малый 5.

Интегрированное умение — Починка. Высший уровень.

Интегрированное умение — Ковка предметов. Средний 35.

Интегрированное умение — использование магического оружия. Высший уровень.

Интегрировано умение — Интуиция Создателя. Высший, божественный.

Потрясённо читая сообщение, не понимал что происходит, и откуда всё это. А потом что-то в голове щелкнуло, и я заорал от невыносимой боли.

Последнее, что увидел, падая в беспмятство — потрясённое лицо старика.

Очнувшись, долго пытался понять — где я?

Потихоньку осмотревшись, понял, что нахожусь в какой то комнате. Под спиной лавка, накрытая матрасом с сеном. Деревянный дом, шкаф, тумбочка, на полу пара ковров.

Потихоньку поднявшись, увидел старика, смотрящего на меня со странным прищуром. Он подпирал спиной косяк дверного прохода.

— И что это было, молодой человек? — спросил он.

А я, наконец, вспомнил, что случилось.

— Я как то староват уже, чтобы молодёжь беспмятную на горбу таскать. Ну да бывает. Ты себя как чувствуешь? — Перешёл он от одного к другому.

Прислушавшись к своим ощущениям, понял, что ничего не болит.

— Нормально чувствую. А что со мной случилось то?

— Не знаю, парень. Я дал тебе класс, а ты бряк, и уже лежишь беспмятный. Словно тебе по голове, чем-то прилетело. Сам не пойму. Ты к себе прислушайся, может и найдёшь ответ.

Ну, я и прислушался. Но голова не болела, тело нормально слушалось и ощущалось. Поломав голову несколько минут, я вдруг обратил внимание на конверт, который призывно мигал. Как только я обратил на него внимание, он открылся.

Вами получен класс... — так, это пропустим. Ага! Вот оно!

Интегрировано умение — Интуиция Создателя. Высший, божественный.

Внимание! Обнаружена ошибка!

Экстренная перезагрузка!

Перезагрузка окончена.

Изменены данные аккаунта.

Обращение к ИИ?2.

Ответ получен.

Исправления внесены.

Приносим извинения за неудобства, приятной игры!

Ну, ничего себе неудобства! Да меня вырубило! А они извиняются так просто!

Но тут меня привлёк ещё один значок у конверта, которого раньше не было. Обратив на него внимание, и открылось окно, которое ввело меня в ещё один ступор.

Окно персонажа:

Имя — Алех

Уровень — 241

Раса — Эйнхерий

Класс — Таинственный Боец

Специализация — двурукий боец, Духовный маг Ци, кузнец, портной, фермер, плотник, строитель, Артефактор, рунолог.

Характеристики:

Сила — 876 (Развито 871)

Ловкость — 568 (Развито 563)

Выносливость — 1203 (развито 1198)

Интеллект — 607 (развито 602)

Мудрость — 405 (развито 400)

Дух — 504 (нельзя вкладывать очки характеристик, только развитие и достижения)

Интуиция — 2054 (нельзя вкладывать очки характеристик, только развитие и достижения)

Воля — 2031 (нельзя вкладывать очки характеристик, только развитие и достижения)

Удача — 675 (нельзя вкладывать очки характеристик, только развитие и достижения)

Свободных очков характеристик — 1205

Сказать, что я был в шоке — это промолчать.

— Извините, но я не знаю, почему потерял сознание. — Сказал я старику. Тот покачал головой.

— Ну и ладно. Только это, парень, сходи к целителю. А то мало ли.

Покивав и пообещав, что обязательно зайду к целителю, отправился на площадь. Где и проводил всё оставшееся время.

И вот сейчас я спал и видел сладкие сны.

Как вдруг кто-то над ухом проорал:

— Отдай моё сердце!!! — А дальше я и не понял, что произошло толком.

Я испугался, подскочил и мигом оказался около шутника, держа кинжал у его горла.

Парень стоял на цыпочках и старался не шевелить кадыком.

По очереди протерев глаза, я, наконец, смог разглядеть парня и тут же кинжал из моей руки словно исчез, а я кинулся его обнимать.

— Якиииим! Дружищееее! Это же ты!

— Алекс. — Прохрипел тот. — Отпусти, задушишь, медведь.

Я тут же отстранился и похлопал его по плечу.

— Ну, ты блин, меня и напугал! Шуточки у тебя! — С улыбкой до ушей проговорил я.

— А сам то! Чуть не прирезал! А потом едва не задушил! У меня от твоих объятий 250 очков жизни отнялось! — Хоть Яким и говорил обиженно, но улыбка на его лице говорила сама за себя.

— Да ладно тебе! Сам виноват, ассасин недоделанный! Айда в трактир! У нас сегодня есть повод напиться!

Трактир находился буквально в нескольких шагах, потому идти, далеко не пришлось.

Открыв двери, мы со смехом ввалились в трактир. Внутри было маловато посетителей.

Зал двадцать шагов в диаметре, столы, расставленные по всему залу и хмурый мужик за трактирщика, протирающий что-то на своём столе. За столом находился проход, откуда доносилось шипение, бульканье, бряцанье и вкусные запахи.

Добравшись до столика в углу, мы сели.

— Эй! Трактирщик! — Обратил я на себя внимание мужика. — Вина нам! И на закуску чего-нибудь мясного!

Оглядев нас хмурым, наверное, по жизни, взглядом, он что-то сказал в проход на кухню.

Вскоре к нам подошла пухленькая, чернявая девушка и поставила на стол кувшин вина, литра так на два. Два стакана, и деревянную чашку с посыпанными приправами сухарями.

— Еду, господа, придётся подождать. Но вскоре всё будет готово и подано. — Произнесла она мягким голосом и мы, ей кивнув, схватили стаканы и стали спорить, кто кому наливает.

В споре выиграл Яким, потому я барским движением разрешил ему разливать. Тот, приняв игру, стал чопорно наливать вино по кубкам, потом сел, мы поглядели друг на друга, и вдруг рассмеялись.

Выпив по стакану, стали разговаривать. И через несколько минут веселье в нас стихло.

— Алекс. — Спросил вдруг Яким. — Я соболезную тебе, и мне самому очень печально, что с деревней приключилось такое несчастье.

Он глянул на моё осунувшееся лицо. Мы выпили, помянув всех в деревне.

— У меня к тебе вопрос. — Продолжил он. — Чем ты будешь заниматься дальше? Станешь кузнецом где-нибудь?

Задумавшись, я вдруг почувствовал, как не хочется мне вновь становиться кузнецом какой-нибудь деревни. Ведь это вновь привязанности. Я был не готов, мне надо было, как то отвлечься от бывшего. А то от мыслей о потере всех в деревне, мне становилось больно и горько. Залпом, влив в себя ещё стакан вина, мы попросили добавки.

Вскоре девушка принесла сразу два кувшина и большую тарелку с жареной курицей.

Мы молча начали есть, запивая вином и думая о своём.

— Я так понимаю, вновь оседать где-нибудь тебе не хочется? — Словно прочитав мои мысли, произнёс друг. Я с подозрением глянул на него, и тот, улыбнувшись, продолжил. — Да у тебя всё на лице написано! Не читаю я мыслей! Я ж не маг менталист. Ну, так что думаешь делать то дальше?

— Даже и не знаю, Яким. Вновь оседать где-нибудь, меня не тянет. Для меня сложно так сразу начать всё с начала. Потому пойду путешествовать. Развеюсь, побью монстров, словно Бессмертный герой. Посмотрю на мир. А то дальше двора и не видел ничего. А вот когда в душе уляжется, я и подумаю о том, чтобы осесть где-нибудь.

— О как! — Крякнул Яким. — И кем думаешь стать?

— Ты о чём?

— Как это о чём? Чтобы путешествовать в этом мире, тебе нужно не только желание, но и специальность боевая. Просто кузнецом быть в дороге нельзя. Разбойников и так хватает. А если встретим Бессмертных, решивших стать разбойниками — так и сляжешь там. Ты конечно силён как бык, однако этого недостаточно. Нужно умение сражаться. Я вот, как ты знаешь — охотник. Неплохо дерусь ножами, кинжалами и стреляю из лука. А чем ты драться будешь? Молотом?

Посмотрев на друга, я с улыбкой полез под стол, и вытащил свёрток. Аккуратно выбравшись из-за стола, я поклат его на стол.

— Вот!

Яким посмотрел на меня, на свёрток и, хмыкнув, стал его разматывать.

Вскоре из промасленной тряпки на стол лёг меч. Яким вновь глянул на меня, хмыкнул вновь и открыл окно предмета.

Длинный меч Воина.

Класс предмета — необычный.

Только для классов — Воин, рыцарь, оруженосец, мечник.

Прочность: 120/120

Требования: Уровень 160

Сила 150

Ловкость 250

Выносливость 200.

Урон оружия: 1300–1800

Наносит дополнительный урон холодом 200–400

Бонус:

+ 20 к силе

+ 12 к ловкости.

Подняв взгляд от меча, Яким задумчиво проговорил.

— И что это за металлолом?

Я дар речи потерял.

— В каком смысле металлолом? Это мой меч! Я его честно купил за деньги! Отдал за него 500 золота! Почти всё, что было... — Под конец вздохнул я.

Яким посмотрел на меня как на дурака и проговорил вкрадчиво.

— Алех, скажи мне честно, ты не разбираешься в характеристиках оружия, да?

Смутившись, я кивнул.

— Оно и видно. — Он вновь посмотрел на меч и со вздохом пододвинул его мне.

— Алех — этот меч на 160 уровень. Конечно, и им можно драться, но для тебя это оружие слабое.

Я хмуро посмотрел на меч, завернул его назад в тряпку, убрал в рюкзак.

— И что ты мне посоветуешь? — спросил я его.

— А чего советовать то? — Удивился тот. А потом нахмурился и впился в меня взглядом. — Алех. А где то оружие и броня, что были у тебя в том бою? Чёрная броня и кинжал с серпом?

Я посмотрел на него.

— Убрал в рюкзак. Я как тут появился, так сразу стал привлекать много ненужного внимания. Спросил у пробежавшего рядом мальчишки, что во мне не так, он и ответил, смеясь, что в таком доспехе и не мудрено привлекать столько внимания. Я похож на великого героя из легенд. И такое оружие, и броню, что на мне, далеко не каждому по карману купить. Вот и купил себе простую броню в магазине. И тот меч.

Яким посмотрел на меня неожиданно одобряюще и кивнул.

— Правильно сделал. И тебе повезло, что до тебя не прицепился кто-то из кланов. Они бы просто так не отстали.

Потом он долго мне объяснял, что такое клан и как они себя ведут с обладателями редких вещей. А я ощутил себя маленьким ребенком, которому отец рассказывает об опасностях жизни вне дома.

Он мне рассказал, почему так радовались моим подаркам Герои, и что к чему. И я ощутил себя очень неумным созданием, если мягко.

— Завтра пойдем, я тебе покажу, какие предметы тебе нужны и какое оружие подойдет. Объясню разницу. А теперь давай напьемся!

И мы хорошенько налегли на спиртное.

Часть 7. Проверка способностей и... Ссылка

Утром я проснулся в ужасном состоянии, с жуткими ощущениями во всём теле и набатами колокола в голове.

С трудом открыв глаза, я вновь со стоном зажмурился. Свет резанул по нервам как нож. Отвернувшись от бьющего в окно света, я таки смог открыть нормально глаза и осмотреться.

Я лежал на кровати в обычной комнате таверны.

Небольшая комнатка 5 на 5 метров. Кровать, на которой я лежал, сундук в изголовье кровати. Рядом шкаф и тумба.

На кровати я лежал одетый и растрёпанный. Во рту словно погуляла семья кошачьих, а перед глазами висела пара сообщений, объясняющая моё самочувствие.

Дебаф: Похмелье. Штраф к выносливости, ловкости, силе, воле — 50 %

Время действия 2 часа 35 минут.

Дебаф: Вонь — вам следует быстрее заняться собою, помыться и очистить одежду. — 75 % привлекательности с НПС.

Время действия до очистки.

Кое-как поднявшись на ноги, я отправился в коридор, придерживаясь стенки.

— Да чтоб я ещё раз пил... Что ж никто не предупредил то...

В течении непередаваемого пути до владельца гостиницы, я молился не свалиться. Что-то не уверен в том, что смогу потом подняться на ноги.

Увидев в зале внизу владельца, я постепенно дошёл до него и спросил, где можно помыться.

Владелец хмуро посмотрел на меня, и прикрыв от вонючего носа, указал на двор, где стояла бочка с водой.

— А баня есть? — С надеждой спросил его.

— Есть, но топится по вечерам. Если бочка не подходит, то жди вечера. — Равнодушно отозвался тот.

Чертыхнувшись, я всё таки направил себя в ту сторону.

Вскоре во дворе раздалось моё фырканье и вскрикивания — вода была довольно таки свежей.

Кое-как приведя себя в относительный порядок, я с удовлетворением увидел как пропал дебаф на вонючку, а похмелье уменьшилось до получаса.

Освежающие процедуры помогли справиться и с головной болью, неслабо её ослабив.

Вернувшись и заняв один из свободных столиков, я заказал рассола и яичицу.

Ожидая, пока принесут заказ, я увидел едва не сползающего по лестнице Якима, который беспрестанно ворчал и полз в сторону улицы, к бочке с водой. В ворчании было слышно много странных слов.

— ...Да чтоб им провалиться, какой алкоголе ненавистник смог ТАКОЕ пронести в игру то? Ой моя головаааа... Чтоб тебе икалось, палач чёртв...

Владелец таверны с усмешкой проводил взглядом Якима.

Дальше я не особо слышал, так как он таки выбрался на улицу. А мне как раз принесли заказ.

Выпив большую кружку рассола и съев яичицу, с удовлетворением отметил исчезнувшие дебафы. Развалился на столе и стал ждать друга.

Вскоре тот вернулся, мокрый, злой и раздражённый.

Я махнул ему рукой, привлекая внимание и тот, увидев меня, подошёл и сел за стол. Заказав себе рассола и гренки с квасом, он обратился ко мне.

— Давно встал?

— Нет. Минут за 25 до тебя примерно. Как себя чувствуешь?

— Относительно лучше. А когда только проснулся, было сильное желание покончить жизнь самоубийством, благо в игре можно возродиться. — Проговорил он.

— Мне не лучше было. Слушай! Вот ты говорил мне, что я плохо разбираюсь в характеристиках оружия. Не мог бы мне кратко объяснить?

— Легко. Хотя совсем кратко не получится. — Ответил и принялся за свой заказ. Выпив приличную порцию рассола, с удовлетворением выдохнул и продолжил. — Классификация оружия в этом мире довольно таки широкая из-за того, что создатели не ограничили максимального уровня игроков. То есть, этого ограничения нет вообще. Прокачиваться можно бесконечно, правда после 500 уровня становится намного сложнее. На данный момент, в мире есть 5 игроков, которые достигли 1000 уровня. И связываться с ними — реальное самоубийство. Они все играют ещё с бета-теста и это постоянная группа-клан. Их группа и клан в одном — самая большая сила. Сильнее их нет никого из героев. Вот примерно из этих сведений ты должен понимать, что мы не так уж с тобою сильны, как может показаться.

— А как же та орда? — Спросил у него удивлённо.

— А что орда? Это были племена Малой Степи. Максимальный уровень в той локации — 140. Так что справиться с ними сложно, но не невозможно. Например Сафирд, это маг из той самой группы, о которой я говорил, мог бы стереть ту орду одним заклинанием. Но им бы это мало что дало. А мы смогли хоть как то стоять из-за тех вещей, что ты нам дал. Так вот, насчёт классификации вещей. На данный момент есть их несколько. Перечислю по порядку.

Первые вещи — самые обычные. Они так и подписаны. Ничего особого в них нет. Цвет их названий белый. Вторые — необычные. Они уже интереснее и дают максимум до 3-ёх характеристик в плюс. Требования у них небольшие, но и полезного тоже не сказать, чтобы много. Цвет их названий — синий. Третьи — магические вещи. Найти их можно, но уже довольно таки реже, чем например необычную вещь. Они выделяются жёлтым названием, в них может быть до 4ёх характеристик. Их выбивают не так, чтобы редко, но только с боссов малых локаций. И то, шанс мал. Выпадает такая вещь один раз, за десять убийств босса.

Четвёртые — Редкие вещи. Эти вещи уже считаются желанной добычей, но выпадают реже магических предметов, на порядок. Например, выбить такую вещь можно только из именного монстра локации, на которого ходят немалые группы игроков. И то, если монстр сильнее группы минимум на десять уровней. Так что — такая вещь уже показатель умения или достатка. Цвет у них голубой.

Следующая вещь — легендарная. Довольно таки редкая и статусная. Такие вещи дают не только бонусы к характеристикам, но и умения. Бонусов — до бти и не более двух умений. Цвет у них — фиолетовый.

Далее то, что дал мне ты — Эпик. Эпическая вещь выделяется кардинально. Имеет золотой цвет. До 7 бонусных характеристик и до 4ёх умений. Найти такую вещь довольно таки сложно, но не невозможно. Хотя и ходят за ними целыми рейд группами не менее пятидесяти человек.

Далее идут уже действительно интересные вещи. Уникальные вещи или по-другому Раритеты. Их цвет — оранжевый. Они могут давать только один навык или бонусную характеристику, однако! — И он поднял палец к потолку, заостря внимание. — Это умение или характеристика довольно редкие и дают очень неслабый бонус. Такие вещи часто встречаются среди инструмента. Но вот среди остальных вещей — страшно редки. За ними ходят кланом или не менее чем отрядом в сотню игроков в хорошей амуниции. Можно добыть в некоторых заданиях, но эти задания одноразовые и их крайне сложно найти.

Далее есть ещё вещи. Мечта кланов. Очень сложно найти или достать. За ними ходят очень толковые игроки в хорошей амуниции не меньше эпика. И в количестве не менее пятисот человек в рейде. Цвет — Оливковый. Дают очень редкие способности или такие бонусы, что герой с такой вещью, может на равных биться с противником на двести, а то и триста уровней больше себя. Хотя, конечно, очень редко выигрывает. Класс — Священный или же антагонист — Проклятый. Всего таких вещей известно мало. Не больше 40.

Ещё более сильный предмет — это божественные предметы или же демонические. Они имеют красный цвет. Даже не знаю, что они дают за характеристики, но от одной мысли оторопь берёт. Таких вещей очень мало. Они все у топ-10 кланов или же у той самой пятёрки. Эти вещи хранятся в клан хранилищах. И только пятёрка их носит. И то, у каждого из них только по одному предмету.

Далее идёт ещё один известный класс предметов — высшие божественные и архидемонические. Известен один предмет. Он у лидера Пятёрки. Название чёрное. С помощью этого предмета Пятёрка и держит первое место в топе, и смогли выиграть несколько столкновений с объединёнными кланами из топ-10.

Это все предметы, которые известны на данный момент. Но так как уровни в игре не ограничены, то наверняка есть и ещё более сильные предметы. Лично моя фантазия пасует перед возможностью их представить.

— Невероятно. — Выдохнул я. — А с нашими предметами, кто сможет нас победить?

— С нашими? — Задумался Яким. — Ну, думаю герой на 250 уровней выше или же уровней 100 выше, но с легендарными вещами. Хотя эпические вещи есть у многих, кто достиг 300 уровня. И потому почти любой 300 герой нас помножит на ноль, то есть — убьёт. А на счёт больших уровней, то 400 и выше прибьют даже голые.

— Вот значит как. Слушай! Проверь меня? Я даже не представляю, как дерутся герои. Нужен пример.

— Хорошо. Пошли на двор. — Кивнул в сторону двора Яким, вставая.

Я тоже встал и пошёл за ним во двор.

Выйдя, Яким быстро надел обычную экипировку. Которая состояла из кожаной брони на торс, кожаные же штаны и наголенники, сапоги до середины голени с дополнительными нашивками. Наручи, перчатки. Капюшон с маской как у воров или убийц. На поясе у него появился кинжал в ножнах.

Я достал из инвентаря свой шлем, тут же одев его. Затем меч, размотал его и взялся за рукоятку.

— Ну что, готов? — Спросил Яким.

Встав по устойчивее, вдруг увидел странную надпись.

Активирована опция слияния с функцией НПС Нерк.

Далее перед глазами слегка помутилось, я вдруг понял, что стою неправильно. Поменяв расположение ног, встал как, по ощущениям, было правильно. Далее сильный дискомфорт в

руке без оружия, дал понять, что чего-то не хватает. Вновь заглянув в инвентарь, я достал простенький стальной кинжал, зажав его в левой руке.

Тогда я и ощутил, что готов. Однако броню стоит поменять, так как она недостаточно гибка.

Откуда брались эти знания, я не понимал. Однако откуда-то знал, что они правильные.

— Готов. — Произнёс я.

И в следующий миг Яким словно взорвался движениями. Рванув с места, он быстро сократил разделяющее нас расстояние и тут же нанёс удар снизу слева, стараясь нанести удар в щель брони.

Оружие в моих руках словно ожило, кинжал в левой руке стремительно отбил кинжал Якима, а меч змеёй рванул ему в грудь.

Но тот извернулся и высек целый сноп искр из моего правого бока, нанеся удар в область подмышки.

Я тут же попытался разорвать дистанцию, но мой противник не дал такого шанса, едва ли не мгновенно вновь сократив дистанцию, попытался вогнать кинжал под шлем, однако я отбил его кинжалом мечом в сторону и попытался ударить кинжалом. Тот увернулся, словно змея и, разорвав дистанцию, запустил в меня разом два метательных ножа.

Два ножа со звяканьем отскочили от брони, когда я, едва не разрывая связи, смог скрутить корпус. В следующий миг, меня отправили в полёт. А кинжал Якима остановился в миллиметре от прорези шлема.

— Неплохо, Алех. Однако топорно. — Сказал он, убирая кинжал и помогая подняться. — И ещё, запомни, воину драться с ловкачом неудобно. Мы априори быстрее и гибче. Но я видел, что тебе мешала броня. Смени её или сними, попробуем вновь.

Послушав его, я снял броню. И сразу же ощутил, как моё тело словно освободилось от сжимающих его тисков. А в верхнем правом углу обзора появился странный значок в виде торса.

Яким вновь встал в стойку. Я не стал заставлять его ждать и практически с места перешёл в атаку.

Меч и кинжал в моих руках словно превратились в двух змей, рисуя странный узор вокруг тела.

Яким встретил меня встречным ударом, однако мой меч отбил его кинжал в сторону, а кинжал тут же нанёс удар в шею. Однако тот успел в последний миг отбить мою руку в сторону и прилично лягнул меня ногой, разрывая дистанцию.

Отступив от удара на шаг, я успел увидеть летящие в меня ножи. Однако стремительное движение кинжалом отбил только один из ножей. Второй же воткнулся мне в правую ногу.

Получен дебаф — ранение ноги. Скорость снижена на 24 %, ловкость снижена на 21 %. Время действия — 12 минут или до восстановления.

Недолго думая я скинул кинжал в ножны и приложил руку к ране на ноге. Под рукой слегка мигнуло и время дебафа стало снижаться.

Яким не нападал, спокойно стоя в стороне.

Пока он стоял, непонятно чего ожидая, дебаф исчез.

А я, вытащив вновь кинжал, встал в стойку. И вновь увидел странную надпись.

Слияние с НПС Нерк окончено 100 %.

Активирована постоянная пассивная способность Плащ Щита.

Активация слияния.

Далее, я с удивлением почувствовал, что тело хочет что-то сделать. Это было как тогда в деревне, когда я выполнял работу по дому на автомате.

И я доверился телу, став простым зрителем.

Яким видел, что ранил Алеха, и не спешил нападать, давая ему время осознать затруднения из-за дебафа.

Тот стоял, зажимая рукой рану на ноге и словно о чём то задумавшись.

А через десяток секунд Яким с удивлением увидел, как надпись над Алехом вновь изменилась.

Алех. 241 уровень. НПС

Класс — Неизвестен.

Вновь появилась приписка о том, что он НПС. И это неслабо озадачило Якима.

А вот с Алехом начали происходить странные изменения.

Его стойка, в которую он встал, уже говорила о многом. И странная, едва-едва заметная дымка вокруг тела была явно какой-то способностью, но какой — Яким не понимал. Так напрягло то, что раньше Алех держал оружие обычным хватом, а теперь быстро переменял его на обратный.

Эта стойка больше подходила убийцам, а не воинам.

А потом Алех атаковал.

Яким едва успевал за его движениями, с трудом отбивая атаки. Пришлось сразу же достать второй кинжал, чтобы успевать блокировать.

То, как изменился Алех, шокировало Якима. Раньше Алех дрался на уровне максимум пятидесятом для воина, но теперь же, тот бился на все свои 200 уровней. Применяя финты, блоки, выпады и грязные приёмы, вроде того пинка, что провёл по нему ранее Яким.

Яким держался минуту, находясь в глухой обороне. А потом стал чувствовать усталость, что говорило о том, что его выносливость подходит к концу.

И тут же, Алех нанёс сразу два удара, обойдя блоки Якима как нечто не серьёзное. Удар в челюсть рукояткой кинжала, оглушила Якима, а в следующий миг появилась надпись.

Бой окончен. Победитель — Алех.

Напоминаем вам, что убийство в мирной локации невозможно, если оно не штурмуется.

Яким сидел на земле и не мог понять, как его так быстро разделали. Очки жизни мигали последней единицей. Чтобы понять что-то Яким посмотрел в лог боя.

Вам нанесён удар рукояткой кинжала в челюсть — вы оглушены на 2 секунды.

Вам нанесён смертельный удар — Обезглавливание.

Он два раза перечитал это сообщение.

А потом Над ним встал Алех и протянул руку, желая помочь встать.

Яким хотел взяться за руку Алеха, но вдруг Алеха буквально снесло в сторону. Пролетев метров 30, он пробил собой забор и остановился, только врезавшись в стену бревенчатого дома.

По тем, кто успел собраться на зрелище драки прошёл поражённый шёпот.

— Архонт! Архонт пришёл!

Яким невольно перевёл взгляд на того, кто так отшвырнул Алеха.

Буквально в метре от него стояла трёхметровая фигура золотого Архонта. От которого исходило сияние. Тот был невероятно красив: Вся фигура увита мышцами словно канатами,

серебряные волосы до середины спины, Белые же лебединые крылья за спиной. Одет Архонт был в белые лёгкие одежды. Из металла, только в руке сверкал клинок, словно отломанный луч от солнца. От него буквально веяло непередаваемой силой и мощью. А над ним значилась надпись.

Архонт. Высший посланник Создателей. 100000 уровень.

Едва ли не мгновенно оказавшись около распротёртого на земле Алеха, тот поднял его, держа за ногу в воздух.

— Наконец я нашёл тебя, ошибка. — Произнёс тот.

Яким вскинулся и крикнул Архонту.

— Ты чего творишь??? Почему Модераторы послали тебя!

— Я не обязан отвечать тебе, игрок. — Ответил Архонт безразлично.

— Да? А то, что ты вмешался в мой игровой процесс, не считается??? Соглашением с игроками, компания обязуется не вмешиваться в игровой процесс игрока! Я жду объяснений!

Архонт нахмурился, встряхнул вяло зашевелившегося Алеха и всё же соизволил ответить.

— В соответствии с параграфом 14 подпунктом 12, компания имеет право вмешиваться в игровой мир, без оглядки на процесс игроков. В данном случае — это вот этот кусок непонятного. — Он встряхнул Алехом ещё раз.

— Что? Но в том подпункте сказано, что администрация имеет право вмешаться, только если в игре возникнет вирус или критическая ошибка. Я не наблюдаю вируса или ошибки! — Ответил ошеломленно Яким.

Архонт раздражённо крикнул и вновь встряхнул Алехом.

— Вот этот персонаж по имени Алех и есть дестабилизирующий игру элемент, классифицированный как вирус или фатальная ошибка программного кода. А теперь, мне некогда с тобой разговаривать. Всё в рамках соглашения. — И сделав взмах рукой, кинул Алеха в открывшийся рядом ярко алый портал.

Когда портал закрылся, архонт уже исчез.

Яким знал, что это за портал. И понял, что Алеха уже не вернуть. Так как этот портал был своеобразным баном. И отправлял он в Хаос. Ту часть игры, в которой нет стабилизации.

Попавшие туда, рассказывали о том, что легче сразу стереть персонажа, чем пробовать там играть. Своеобразный бан навсегда.

Яким сел прямо там, где стоял. А в душе у него разлилась горечь. Только найдя друга, он вновь его потерял. И понимал, что оттуда, куда его отправили, нет возврата.

Часть 8. Свалка Багов. Встреча с Тренером

Голова болела жутко. И это самое первое, что я ощутил и осознал. Вторым, что осознал, была неудобная поза и еще более неудобная поверхность того, на чём я лежал. Или, если точнее, валялся.

По ощущениям лежал я на куче щебня, который решил отдавить все клеточки моего кожного покрова. После головной боли и неудобства поверхности, на которой я валялся, по телу разлилась боль.

Пока я лежал в неудобной позе, всё тело основательно затекло. Думаю, что вы поймете, о чём я.

Кое-как справившись с головной болью, и вернув чувствительность телу. С мысленными стонами и матами, стал максимально плавно и осторожно, приподыматься.

Выровнявшись на этой гальке, смог потихоньку открыть глаза.

А потом снова закрыть и открыть. И так раз двадцать, не меньше.

То, что я увидел вокруг, кроме как бредом сумасшедшего, и назвать нельзя. Хотя да, более точное определение всё же есть: Чёрт те что. В самое яблочко будет названьице.

Так вот, что я увидел, когда смог открыть глаза.

Во первых — я лежал на Очень Большой Куче щебня. Диаметр эта куча была с белаз. Притом — гружёный. Света как такового не было. Была ночь. Как бы. Рядом с этой кучей щебня летал кусок крепостной стены. Прямо в пространстве. Вверх тормашками. Чуть дальше плыло то, что и ввело в первый и самый сильный когнитивный диссонанс.

Представьте вакуум космоса. Представили? А теперь представьте кусок океана. Именно кусок — словно вырезанный тупым, изогнутым под разными углами ножом. С острыми линиями и гранями. Размером с приличное озеро и глубиной метров 600–700. Представьте, на относительном 'дне', иногда встречаются местами, кораллы и даже куски настоящего песчаного, и не только, дна. В этом аквариуме гиганта, плавали разноцветные рыбы и медузы. Киты и акулы. И притом сверху было видно, что сквозь толщу воды словно светит дневное солнце.

А на моей куче щебня — ночь.

Ещё в стороне в том же самом вакууме летел кусок леса. Островок земли, диаметром метров 300, покрытый самым настоящим, буреломным лесом. В том лесу, как я видел, росли дубы, сосны, ели, клёны и ещё много чего разного. Порхали птицы экстрималы, носящиеся меж ветвей, словно ужаленные в интимное место.

И это было далеко не всё. В этом странном вакууме висело очень много разнообразного. Скалы, горы, реки, леса, поляны. Порою куски были размером с голову взрослого человека, а порою были такие гиганты, словно в пустоту выкинули целый континент.

Короче говоря, красиво.

И да, я знаю о том, что у меня странное чувство прекрасного.

— Слушай. Ты чего встал на моём пути? — вдруг раздался голос.

Я посмотрел по сторонам, но владельца голоса так и не увидел. Почесал голову.

— Слушай, ты! Придурок великоростный. Я тебе сейчас ногу сломаю, если не отойдёшь! — Повторил всё тот же странный и наглый голос.

— Эээээ. А ты кто? У меня случаем не шизофрения? — Спросил я воздух, реально начав переживать за свою голову.

— Конечно шизофрения. Без вариантов. Слышь ты, дылда. В сторону отойди говорю! — И в следующий миг мне что-то очень больно долбануло в правую голень.

Подпрыгнув и отскочив в сторону, я в шоке свалился на пятую точку. И уставился туда, где только что стоял. А там...

— Ну, вот и всё... 1002034 круга навернул. Значит теперь могу быть свободен... — Удовлетворённо проговорило нечто. Это нечто выглядело как цыплёнок. Обычный такой цыплёнок. Словно недавно вылупившийся из яйца. Он повернул свою головку в мою сторону. — Ну и чего ты уставился?

— Ну, это... Как бы... Впервые вижу говорящего цыплёнка. — Как-то смутившись, проговорил я.

— Слушай, ты! — Тут же взвился в воздух, где то сантиметров на 5, цыплёнок. — Я не какой-то там цыплёнок! Я Бог!

Услышав такое, меня начало распирает от смеха. И не выдержав вида того, как цыплёнок от моего вида и возмущения, превратился в пушистый мячик, заржал. От смеха на глаза навернулись слёзы и я долго не мог успокоиться. А когда всё же, пришёл в себя. То почувствовал, как по всему телу наносятся удары.

— Да как ты посмел смеяться надо мной! Жалкий человечиска! — Едва не рычал цыплёнок. — Да я тебя пиииип. А потом пиииип, через пиииип. — Я аж заслушался от таких оборотов его речи и у меня невольно вырвалось:

— Сиииилёёён!

Цыплёнок, услышав это, прекратил стучать по мне своим маленьким клювом и подбоченившись, важно так встал.

— А то! Я ж бог, всё-таки!

Посмотрев на этого жёлтого, вздохнул. Ну и ладно, подумаешь, встретил странного разговаривающего цыплёнка с комплексом бога. Всякое бывает.

— Ну, хорошо. Бог так бог. Хотя, лично я бы назвал тебя Недоразумением.

И с удивлением услышал перезвон. А в меню появилась надпись.

Внимание! Вы приручили питомца — Цыплёнок Недоразумение.

Класс питомца — Необычный.

Уровень питомца неизвестен.

Умения питомца — неутомимость, воля, речевой оборот, знание языков и наречий, Болезненный удар.

Данный вид питомца не может атаковать, пока не вырастет.

Прародитель неизвестен.

Глядя в это сообщение, не заметил как цыплёнок тоже что-то читает, а потом замирает, его клювик раскрывается. А потом... А потом не отвлечься на него стало невозможно. Так как он стал так материться, что по сравнению с предыдущим разом, было как лёгкий ручеек и бурная горная река.

— Пииип, да Пиии, Что б тебя пиииип, пииип пииип пииип пииип. — Я если честно повторно восхитился.

— Да ладно тебе. — Махнул ему рукой. — Ну бог и бог. У каждого свои тараканы в голове. Меня вот другое интересует. Как отсюда выбраться?

— А никак. — Вдруг резко успокоившись, проговорил цыплёнок. — С твоими возможностями, это нереально. Ты и минуты не выдержишь здесь, если перейдёшь на другой остров. Там такие порою гиганты обитают, что даже меня напрягает. —

Снисходительно покачало крылом это жёлтое недоразумение.

— Хм... А как ты тут оказался? — Спросил вдруг у него.

— А фиг его знает. Родился здесь. — Цыплёнок потешно потопал лапкой по щебню.

— Здесь? Удивительно. — Действительно удивился я. — А на каком острове?

— Ты что, тупой? — Продолжая топтать, проговорил Нед. — Я ЗДЕСЬ и родился.

— Что??? Прямо на этой куче щебня? — Удивлённо осмотрелся, оглядывая эту кучу.

— Щебня? — Удивлённо произнёс цыплёнок. — Это не щебень.

— А что это тогда? — Я удивлённо наклонился и потрогал серо-белые камни.

— Как что? — Всмотрелся в меня птенец. — Это вообще то скорлупа...

— Чего?! — Я завис в шоке. — Эта куча щебня — скорлупа?

— Ну да. Это скорлупа от моего яйца. Я тут и вылупился. — Спокойно ответил птенец размером с бейсбольный мяч.

У меня начал дёргаться глаз.

— Слушай ты, недоразумение жёлтое! Ты размером с мячик для бейсбола. А эта куча щебня — размером с белаз! Как такое может быть?

— Нуууу... — Птенец смущённо пошаркал ножкой. — Я недоношенным родился.

У меня появилось просто дикое желание пнуть этого врунишку.

— Слушай, а как ты тогда, недоношенный, смог вылупиться из ТАКОГО яйца? — С прищуром спросил у него.

— А фиг знает. Просто вылупился. — Пожал плечиками птенец. — Ну да ладно, хватит обо мне. А ты то, как тут очутился?

Вспомнив ту ситуацию, в ярости сжал кулаки и зубы.

— Закинули. В портал. Как мусор какой то... — Всё же ответил. И удивился, почему это я разоткровенничался перед этим птенцом.

— И что думаешь делать теперь? Здесь крайне сложно выжить. — Цыплёнок провёл крылом по воздуху, показывая на это странное пространство.

— Как что? Выбраться отсюда.

— Хм... — Цыплёнок осмотрел меня с низу в вверх. — С такой силой это нереально. Ты слаб. Вон видишь ту лужу без берегов?

Он показал на тот самый кусок океана, который я рассматривал ранее.

— Так вот, там даже самая мелкая рыбёшка тебя так отделает, что мама не горюй. Хотяяя...

— Что? — Спросил я, с ужасом и по новому рассматривая тот кусок воды.

— Я мог бы тебе немного помочь. Если конечно согласишься.

— Хах! И как ты себе это представляешь? Ты же... Цыплёнок!

— Эххх. Ну ты и дебил. Во первых — я БОГ! А во вторых! Я тут уже лет 6 живу! И как видишь. — Он провёл по себе крылышками. — Жив и здоров! А это что-то, да значит!

Удивлённо посмотрев на цыплёнка, задумался о его словах. И как не странно, если то, что монстры тут не чета тем, что были раньше, то он реально может мне помочь. Посмотрев на него, осторожно спросил.

— И как ты мне поможешь?

Цыплёнок как то так улыбнулся, что меня мороз продрал по коже.

— Тренировки, друг мой. Тренировки и ещё раз тренировки. — С ухмылкой изрёк тот. — А я буду твоим тренером. И смотря на твою рожу лица, которая так и выражает готовность начать смеяться, предреку, что для тебя это будет АДом.

Посмотрев на это чудо, вдруг понял, что действительно, совершенно не знаю, как тут жить и выживать.

— Я согласен.

Часть 9. Безжалостная Тренировка. Личностный Ад

Время летело. Медленно и словно вообще застыло. А тренировки всё шли и шли.

Я потерял счёт времени буквально на следующий день. Этот неутомимый птенец драл с меня семь шкур и выжимал как липку.

Просмотрев мои характеристики, он хмыкнул и сказал, что для моего уровня неплохо, однако для этого места, смертельно недостаточно.

Я бегал, пока не падал в полном истощении, притом в руках держал постоянно растущий в весе и габаритах бульжник. Когда заканчивалась выносливость, тренировал медитацию.

Потом вновь бег, но уже с препятствиями. Бульжник никто не отменял, и он дико мешал. То обзор закрывал, то бока отбивал, то на ногу падал. Через два дня я взвыл и решил отказаться так тренироваться. Буквально до потери сознания.

Однако, когда цыплёнок без напряжения смог поднять приличных размеров скалу, полностью под ней скрывшись, меня впечатлило (для сравнения, я не мог её даже шевельнуть). А когда он стал в меня её метать, для развития скорости и манёвренности, как он говорил, мне стало не до бунтов.

Частенько я умирал, и довольно таки мучительно.

Я думал, что из-за характеристик, мне будет легче. О боже, как я ошибался. Цыплёнок был гениален в своём безумии. Он ронял мне на ноги камни, привязывал ветки, вешал дикие дебафы. Вот самый 'лёгкий', вариант дебафов:

На вас наложен дебаф вывих лодыжек (обеих ног) скорость — 70 %

На вас наложен дебаф перегрузка — ваша выносливость тратится с коэффициентом x15

На вас наложен дебаф контузия — перед глазами всё плывёт, слышатся посторонние шумы, вам сложно сохранять координацию движений.

На вас наложен дебаф сломанное ребро. — Ваша ловкость снижена на 85 %

На вас наложен дебаф 'надорванные мышцы' — ваша сила снижена на 90 %

И это только 10 % от всех дебафов, которые на меня накладывал Цыплёнок за секунды.

В его описании написано, что он не может атаковать? А до самого Неда, видать, донести эту информацию, забыли. Он спокойно убивал меня. И никаких проблем у него с этим не было.

Меня прихлопывало скалами, крушило деревьями, взрывало, прессовало, разрывало и разрезало в ловушках.

Он действительно, со всей своей отдачей, создал для меня персональный ад.

Когда я преодолел определённый рубеж в тренировках, мы переместились на другой островок. Диаметром полтора на полтора километра, представляющий собой нагромождение камней и встречающихся тут и там деревьев. И да, там была ещё вот такая особенность:

Остров Начала Начал — здесь ваши характеристики становятся на начальный уровень, равный 1. И блокировано добавление очков характеристик или очков развития.

Так что я с грустью смотрел на пятёрки во ВСЕХ своих характеристиках.

Однако это давало странный эффект, при таких жутких нагрузках, каких подвергал меня

цыплёнок, характеристики постоянно выдавали сообщения о росте определённого параметра на единицу, которые в действительности не прибавлялись.

А под дебафами мои характеристики смотрелись действительно страшно... Единицы или максимум, двойка.

Вот там я и осознал все круги ада. Тренировки изменились на бесконечные бег с грузом, прыжки, акробатику, атлетику.

Я потерял счёт дням и неделям, которые слились в постоянный поток перегрузок и смертельных опасностей.

Теперь один только вид моего питомца, пугал меня. А он, смотря на меня, спокойно говорил, что ему было намного сложнее, ему никто не помогал.

Как не странно, он и сам тренировался вместе со мной. Выращивая одни ему, известные параметры.

Локация, в которой мы тренировались, могла добавлять параметры к характеристикам только через достижения. Но с основными цифрами в характеристиках в единицу или двойку, прибавку приходилось получать через вёдра пота и крови.

Я не знал, зачем мне становиться настолько сильным, пока птенец не принёс как то оглушённого кролика. Он назвал его тренажёром 1 и спускал на меня. А я, когда впервые его увидел, подумал что наконец поем мяса.

Нед рассмеялся и сказал, что для начала, мне придётся самому его поймать и убить.

Когда кролик убил меня 50 раз, до меня дошло посмотреть его параметры, которые меня поразили.

Я же уже рассказывал вам про параметры локации? Так вот вам расклад характеристик обычного для тех мест кролика:

Крол — животное

Кролик — это не только полезное мясо, но и мягкая и качественная шкурка.

Уровень — 700

Сила — 18 (заблокировано локацией 99 %)

Ловкость — 32 (заблокировано локацией 99 %)

Выносливость — 30 (заблокировано локацией 99 %)

Интеллект — 1 (заблокировано локацией 99 %)

Мудрость — 1 (заблокировано локацией 99 %)

Удача — 2

Особые способности:

Мгновенный спринт — это животное способно мгновенно перейти на максимальную скорость бега за секунду.

Удар задними лапами — у данного вида очень развиты задние лапы, удар ими имеет повышающий коэффициент урона $\times 2.3$

Укус — хоть данное животное и травоядное, но при опасности и оно укусит, защищая свою жизнь. Урон 15 — 20 \times на Сила/100

Манёвренность — данное животное очень маневренно, и способно без сильной инерции менять направление движения.

Особая способность — снаряд. Это животное смогло выжить и достичь столь высокого уровня и получает способность — живой снаряд. При разгоне, животное превращается в снаряд, наносящий урон 60–70 \times на скорость/10 + сила $\times 2.5$ (примерно

370 урона без учёта крита) Имеет время восстановления.

Чтобы увидеть характеристики, Нед любезно мне помог, оглушив кролика камнем в лоб. В другом случае эти параметры просмотреть невозможно.

Далее всё можно назвать довольно просто — кролик и его добыча или улитка против тигра (улитка — я).

Сколько раз я умирал, не передать словами. Этот бешенный кролик, за счёт Неда, был постоянно агрессивен.

Я пытался спрятаться от кролика на камнях и деревьях, однако меня оттуда сшибал камнями или чем под крыло попадётся Нед. Не давая мне отлынивать.

Под конец занятий, этот монстр, в виде птенца, спокойно оглушал кролика и закидывал его в клетку. Я несколько раз пытался убить его в клетке, однако всегда это пресекалось Недом. Таким образом, я и не подразумевая, качал ловкость, незаметность и скрытность.

Получая со временем достижения, я постепенно растил единицы и двойки характеристик.

Достижения доставались мне с огромным трудом и ценой тысяч смертей. Мой основной уровень упал из-за смертей до десятки. Но цыплёнка это совсем не огорчало. Наоборот, когда уровень таки стал 10, он сказал:

— Ну, вот теперь тобой реально можно заниматься, а то до этого был не рыба не мясо. А уровень в этих местах не проблема, уж поверь мне.

Когда я смог завалить этого проклятого кролика, цыплёнок удовлетворённо проговорил: — Ну вот и славно, можешь считать, что родиться ты смог. Но новорождённый крайне слаб и беззащитен. Так что продолжим.

И притащил ещё 10 кроликов.

Увидев эту ораву, во главе с Кролем-вожаком, я просто впал в прострацию. Потом впал в истерику, которую Нед вылечил мне довольно легко, отправив на перерождение несколько десятков раз, с помощью кроликов.

Говорить вам, как я тогда возненавидел кроликов? Думаю, вы поняли.

За кроликами были белки, кроты, змеи, волки, тигры, пумы, гепарды, волкодлаки, оборотни. А на последок, каким то, лично для меня невообразимым способом, Нед притащил Истинного вампира.

Я за время тренировок, умирал ВСЕМИ возможными способами. Кроме магии.

Вампир на мне неслабо откормился. И был в общем то, доволен жизнью, ведь я давал ему практически бесконечный источник крови.

А истинный вампир солнца не боится.

Когда я смог победить и его, птенец наконец сказал:

— Работать над тобой ещё и работать, но в принципе, ты сможешь уже постоять за себя. И дал мне отдых.

Спал я несколько дней подряд. Ел и отдыхал вволю, впервые за очень долгое для меня время.

Нед как то, на вопрос, сколько я тут уже, сказал, что я быстро прогрессировал. Всего три года прошло.

Я выпал в осадок.

Кстати — мои личные вещи цыплёнок забрал ещё в начале, выдав тренировочный комплект только с одной характеристикой — неразрушим.

Когда мы вернулись на тот странный островок, который Нед назвал остатками своего

яйца, меня оглушило фанфарами и буквально завалило сообщениями.

ВНИМАНИЕ! Вы прошли АДСКУЮ ТРЕНИРОВКУ у мастера класса — Легенда!

Вам дано достижение — Ученик Легенды: + 20 ко всем характеристикам.

Вам возвращены характеристики.

Сила + 12876!

Ловкость + 17654!

Выносливость + 20347!

Интеллект + 4508

Мудрость + 3708

Интуиция + 1302

Удача + 5067

Воля + 34098

Добавлен навык — Скрытность уровень средний 54

Добавлен навык — Тихий шаг уровень средний 72

Добавлен навык — Убийца уровень старший 32

Добавлен навык — каменная кожа уровень мастер 100

Добавлен навык — железная кожа мастер 100

Добавлен навык — метательное оружие мастер 100

Увеличен параметр — Двурукий мастер 100

Добавлен навык — медитация мастер 64

Добавлен навык — Выживание 100 мастер

Добавлен навык — Приятель смерти 100 мастер

Добавлен навык — Быстрое воскрешение 10 высший

Добавлен навык — Вампирический удар 50 средний

Добавлен навык — Двужильный мастер 100. Очки бара выносливости x3

Навык Стихийный удар — Высший мастер 100

Навык Плащ Щита мастер 100

Лечение Ци мастер 100 повышен

Ношение лёгкой брони 40 новичок

Бой без оружия — 100 мастер

Бой любым видом оружия — 100 мастер

Добавлен навык — Мгновенный спринт.

Добавлен навык — преодоление инерции.

Добавлен навык — маленький, да удаленький

Получено достижение — Приятель смерти: Вы настолько часто умирали, что стали приятелем для самой смерти. Время до воскрешения уменьшено в 5 раз

Получено достижение — Неутомимый. Ваша выносливость уменьшается гораздо медленнее. При окончании очков бодрости, даётся второе дыхание. Бесконечная выносливость в течении 17 минут.

Получено достижение: Стальные жилы — вы тренировались так долго и усердно, что ваши жилы теперь словно пластичная сталь. Вы иммунны к дебаффам растяжения и повреждения жил в вашем теле.

Получено достижение: Бурдюк с кровью — Вас так часто использовали как

источник пищи для вампира, что вы теперь способны очень быстро восполнять собственную кровь. Вы не сможете погибнуть от кровотечения, если рана не класса средней, тяжёлой, смертельной.

Получено достижение Гипертрофированные мышцы. Вы настолько сильны, что вряд ли в вас признают человека. Параметр сила x 2.

Получено достижение: Эволюция. Вы превзошли человека в себе и теперь можете перейти на следующую ступень развития.

Вам доступно поднятие уровня выше 650.

Доступна смена расы: Демон

Доступна смена расы: Вампир

Доступна смена расы: Высший

Доступна смена расы: Айрин

Доступна смена расы: Титан.

Раса изменена на — Титан.

Титаны — древняя раса, которая появилась в результате эволюции человека в более высшую форму бытия, когда человек развивался настолько, что активировались скрытые механизмы тела, запускающие процесс необратимой Эволюции.

Поздравляем! Вы первый, кто достиг Эволюции! Слава + 10000. Вы добавлены в зал славы.

Когда я сменил расу, я так и не смог понять. Всё время откидывал сообщения с периферии зрения, читать сообщения, когда ты на грани смерти, как то не получается.

Посмотрев на довольного Неда, решил задать вопрос, который не давал мне покоя.

— Слышишь, а у какого легендарного мастера я прошёл тренировку то?

Цыплёнок поперхнулся и посмотрел на меня как на круглого идиота.

— А сам не догадаешься? — Увидев печать отсутствия ума, на моём лице, он хлопнул себя по клюву, вполне человеческим жестом. — Видать за такое большое время тренировки, у тебя окончательно отшибло привычку мыслить обычными критериями, а не боем и путём выживания. Легендарный мастер, у которого ты прошёл тренировку — это я!

Я поглядел на него и вздохнул. В голове словно вата, а не мозг. Мыслить просто так для меня стало очень непривычно. Я с трудом пробивался к памяти об обычном мышлении.

Кое-как собрав разбегающиеся в голове мысли и оставив мысли о сканировании окружающей среды на предмет опасности на задворках сознания. Я посмотрел внимательно на Неда и вздохнув, махнул рукой.

Я уже, если честно, был готов поверить даже в то, что Нед настоящий бог, а не птенец. Мне даже страшно представить себе, насколько у этого маленького монстра развиты характеристики, если он в локации с кошмарными ограничениями, с лёгкостью кидался многотонными скалами.

Конечно, Нед не мог убить своим крылом или клювиком, но вот подручными средствами, делал это он легко, не особо напрягаясь.

— А теперь Алех, мне нужно посмотреть, чего ты стоишь один на один со здешними монстрами в их естественной среде обитания. Я отправлю тебя на несколько близлежащих островов с агрессивной флорой и фауной. Тебе нужно будет пройти их все до конца, убив в конце рейд-босса той локации. Несмотря на моё обучение и твои силы, не расслабляйся. Это будет очень нелегко. Там ты как раз и подтянешь свои характеристики и уровень, чтобы

иметь маленький шанс на возвращение в обычный мир. Старайся.

— А... — Только и промямлил я, однако договорить Нед не дал, он махнул в мою сторону, каким то камешком и я оказался один и в другом месте.

Часть 10. Проверка способностей. Ах...ие ГГ

Я стоял на берегу реки, которая проложила своё русло через густой лес. Лес был очень густой, а меж деревьями протянулись странные растения, порою толщиной с мою руку. Деревья окружали самые разные растения.

Так же было очень влажно и душно.

Рассматривая лес, я не сразу заметил угрозу, которая пришла со стороны реки.

А когда заметил, то стремительно отпрыгнул в сторону леса. С удивлением отметил, что прыгнул спиной вперёд метров на десять, а остановило меня дерево, в которое врезался спиной. Дерево жалобно крикнуло и с хрустом рухнуло, едва не прихлопнув меня собою.

Однако монстр, что выбрался из реки, увернуться от дерева не смог и был прибит к земле его кроной. Однако его это не убило.

Пока тот выбирался из под дерева, я успел его немного рассмотреть.

Зелёный цвет чешуи, вытянутая вперёд голова с широченной пастью и частоколом зубов. Мощный и толстый хвост волочился по земле. Длиной это существо было метра два или два с половиной. Над головой монстра значилось: Крокодил 864 уровень

Тот уже почти вылез из кроны рухнувшего дерева, когда я очнулся и осмотревшись, поднял с земли довольно таки толстую палку.

Выставив палку перед собой, я стал ждать действий монстра.

Тот, выбравшись, напряг свои маленькие, но толстые и явно очень мощные лапки и буквально снарядам рванул в мою сторону, раззявив пасть.

С трудом увернувшись от его атаки, я нанёс удар палкой монстру по хребту. И с удивлением остался с остатками палки. Каким-то невообразимым способом, эта ящерица переросток извернулась и откусила мою палку почти у самой руки!

Откинув остатки дубинки в сторону, я сжал кулаки и встал в стойку, которая помогала не раз против множества стремительных противников на полигоне.

Крокодил не стал долго ждать, а сразу же меня атаковал, нанеся боковой удар своей крупной башкой.

Увернуться я почти успел, однако в бою почти — не считается и меня неслабо так приложило краем. Ощущение было такое, словно меня кто-то долбанул бревном и я кубарем покатился по земле.

Собрав по дороге немало синяков и ссадин, я остановился, ударившись о другое дерево. Дерево крикнуло, но в отличие от своего собрата, не рухнуло.

Быстро поднявшись на ноги, не стал ждать следующего удара, а сам рванул на встречу крокодилу, собрав руки в замок, со всей дури ударил крокодила сцепленными руками по голове.

Следующее повергло меня в шок.

Крокодила в буквальном смысле вмяло в землю. А над ним появился таймер оглушения.

У монстра резко просели очки жизни и остановились лишь в жёлтой зоне.

Решив не испытывать судьбу, я ещё несколько раз ударил тварь по башке, буквально вбивая его голову в почву под ногами.

Остановился лишь тогда, когда буквально расплющенный труп крокодила превратился в пар и исчез.

Глубоко вздохнув, и постепенно успокоившись, посмотрел на яму, в которой исчез

крокодил. Он оставил после себя несколько клыков и длинный меч, которому я обрадовался как самому желанному подарку в жизни. Схватив железку, с любовью провёл рукой по клинку и даже всплакнул от обуревающих меня чувств.

За всё время тренировок, у меня не было никакого оружия. А то, что оставалось от противников, Нед забирал себе.

И потому оружие мне сейчас казалось подарком судьбы и настоящим чудом.

По обнимавшись с мечом, я осмотрел его.

Длинный меч Воина Вод.

Класс предмета — необычный.

Только для классов — Воин, рыцарь, оруженосец, мечник.

Прочность: 120/120

Требования: Уровень 160

Сила 150

Ловкость 250

Выносливость 200.

Урон оружия: 1300–1800

Наносит дополнительный урон холодом 200–400

Бонус:

+ 35 к силе

+ 23 к ловкости.

+ 10 % к защите от заклинаний стихии Воды.

Аккуратно вставив меч в кольцо — держатель на поясе, я заглянул в призывно мигающий лог.

Вам нанесён урон крокодилом — 1540 единиц из 5034 (сопротивление навыком железная рубашка)

Вы получили урон от Дерево — 670 единиц из 3021(сопротивление навыком железная рубашка)

Вы нанесли Критический Удар по цели — крокодил: Урон 13740 единиц. Цель оглушена.

Вы нанесли урон по цели — крокодил: 6700.

Вы нанесли урон по цели — крокодил 7400

Вы нанесли урон по цели — крокодил 12300

Крокодил побеждён.

Повышен уровень

Повышен уровень...

Повышен уровень

Ваш уровень — 357

Получено 1735 очков характеристик

Внимательно посмотрев на лог, я решил посмотреть свои характеристики.

Окно персонажа:

Имя — Алех

Уровень — 357

Раса — Титан

Класс — Таинственный Боец

Специализация — двурукий боец, Духовный маг Ци, кузнец, портной, фермер, плотник, строитель, Артефактор, рунолог.

Характеристики:

Сила — 27504(Развито 13747+ достижение Гипертрофикация мышц сила x2)

Ловкость — 18222 (Развито 18218)

Выносливость — 21550(развито 21545)

Интеллект — 5115 (5110)

Мудрость — 4113 (развито 4108)

Дух — 504 (нельзя вкладывать очки характеристик, только развитие и достижения)

Интуиция — 3356 (нельзя вкладывать очки характеристик, только развитие и достижения)

Воля — 36129 (нельзя вкладывать очки характеристик, только развитие и достижения)

Удача — 5742 (нельзя вкладывать очки характеристик, только развитие и достижения)

Очки жизни 215500/212840

Очки маны 25575/25575

Очки выносливости: 646500/637489

Свободных очков характеристик — 1735

Очки характеристик поражали воображение, ведь если подсчитать, то мои очки характеристик равны просто ужасающему уровню! И тогда этот крокодил для меня как кролик для 100 уровня в начальной локации!

От подсчитанного уровня, я сел на землю в шоке.

15500 уровень. Таков мой уровень, если считать по очкам характеристик. И это ещё без вложения свободных очков! А если подсчитать и их, то уровень почти равен 16000! Жуть!!!

Странно, что я не убил этого крокодила за один удар! Наверное, у него просто жуткий резист к физическому урону!

Пока я сидел в прострации, руки сами по себе собрали несколько камней с земли — что поделать, привычка запасаться любыми средствами убийства на полигоне мне вдолбили прочно и навсегда. Очень полезная привычка. Белок только этими камнями достать и можно было.

Отойдя немного от шока подсчёта своего уровня, поднялся с земли и отправился в лес.

Буквально через несколько шагов, на меня напала какая-то клыкасто-когтистая птица. Рассмотреть я её толком не успел — рефлексы сработали намного быстрее разума.

Вот замечаю птицу, в атакующем пике летящую на меня, вот в руке появляется камень из кармана, далее свист и от птицы остаётся только кроваво-перьевое облако.

Такое ощущение, словно птицу с пушки подстрелили. Вот была птица, и через миг не стало птицы.

Ни её названия, ни уровня рассмотреть, просто напросто не успел.

Снова поразившись своим силам, решил заглянуть в лог.

Вы нанесли Птице Рух критический урон снарядом — камень 504000. Снаряд уничтожен.

Птица Рух убита.

Вы получили уровень +4

Ваш текущий уровень 361.

— Офигеть. — Только и смог крикнуть.

Урон был просто ужасающий.

Посмотрев на еще один камень в руке, я аккуратно, словно это действительно пушечный заряд, убрал его в карман.

Далее мой поход можно было назвать прогулкой по городской аллее. Я буквально разрывал врагов на запчасти, плющил их о скалы, взрывал камнями. Противники со временем стали меня опасаться — уровень дорос до значения в 702 единицы.

Через три или четыре часа, встретил местного рейд босса — Золотого крокодила 1024 уровня. Длинной этот ящер был метров 5, а пасть внушала уважение. Однако с моими характеристиками я схватил его как щенка за холку. А далее этот зубастик умудрился укусить меня за... Пятую точку.

Рейд босса я буквально вколотил, как сваю в ближайшую скалу. Жизней у него было много. И резист к физическому урону был такой же, как и у того приснопамятного крокодила. Однако моя сила и ловкость, буквально не оставила золотому крокодилу никаких шансов.

Скала под конец просто напросто рассыпалась от сотрясающих её ударов.

— Да как ты посмел меня за зад тяпнуть??? — слышалось в округе вместе с размеренными ударами. — Да я тебя за это заживо похороню, тварь!

От мёртвого крокодила получил 1000 золотых монет, кожаную броню из его кожи. Несмотря на то, что рейд босс был золотого цвета, броня была чёрная, словно безлунная ночь.

Броня из кожи Короля Крокодилов

Класс предмета — эпический.

Только для классов — Воин, оруженосец, мечник, убийца, вор.

Прочность: 1200/1200

Требования: Уровень 700

Сила 500

Ловкость 1250

Выносливость 1200.

Сдерживает от 5000 до 8000 физического урона.

Крайне прочна.

Бонус:

+ 60 к силе

+ 230 к ловкости.

+ 25 % к защите от заклинаний стихии Воды.

+ 30 % резист к физическим атакам.

+ 25 % к незаметности в темноте.

Даёт навык: Водное дыхание. Вы способны дышать под водой.

Невозможно потерять, своровать. Остаётся экипированной при смерти.

Броня была красива. Она облегла всё тело от пяток и до макушки. Повторяя анатомическое строение тела. Только на груди, плечах, предплечьях и бёдрах были крупные

чешуйчатые наросты, словно бронированные пластины. Голова закрывалась капюшоном. А нижняя часть лица до глаз закрывалась обтягивающей маской.

Двигаться в этой броне было одно удовольствие. Она абсолютно не стесняла движений и не шумела.

Меч передвинулся с пояса за спину в специальные ножны.

Теперь чтобы извлечь меч, нужно было правой рукой взять рукоять и потянуть вверх, а левой — ножны потянуть вниз. Конечно — так несколько неудобно, однако меч за спиной совершенно не мешался. На поясе теперь висел Кинжал Убийцы из чёрной стали. Который я добыл в одном из встреченных монстров.

Через пол часа, как я убил рейд босса и налюбовался бронёй, меня перенесло обратно на островок к цыплёнку.

— Поздравляю с обновками. Очень стильно. — Сказал, обходя меня по кругу Нед. — Ну что, понравилась тебе прогулка? Привык немного к изменениям в характеристиках? Вижу, что привык. На том острове и ребёнок бы справился. Я отправил тебя туда как раз из-за того, чтобы ты привык к новым характеристикам и научился ими пользоваться. Следующая локация будет во много раз сложнее. Удачи.

И Нед вновь навёл на меня какой то камень.

Часть 11. Выход из ситуации и старые знакомые.

Воспоминания

Вспышка и я... Оказался под водой!!!

И на приличной глубине, так как было довольно таки темно.

Судорожно затаив дыхание, я понял, что вскоре задохнусь от нехватки воздуха.

Рванув к свету — а значит к поверхности, я грёб как только мог. Но не успел. Таймер задержки дыхания истёк и я непроизвольно вдохнул.

И завис в шоке.

В лёгкие спокойно поступил свежий, пахнувший морем воздух.

И только тут я обратил внимание на появившийся значок Водного Дыхания.

Как я мог забыть о свойстве своей брони то? Кошмааар...

Но долго предаваться мыслям мне не дала метровая рыбина, 2350 уровня. С ходу атаковавшая меня.

Рыбина с лёгкостью увернулась от моего замедленного из-за воды удара и укусила внушительными клыками — иглами за бок.

Было очень больно, и обидно.

Я вновь попытался ударить эту скотину водную, но у меня получилось только задеть её по боку, и урон в 50 единиц, меня не вдохновил, так как у этой мерзавки ХП было просто бешенное.

Выхватив кинжал, выбрал момент, когда эта тварь поплыла на новый заход и максимально быстро пырнул её в вытаращенный глаз. Однако, меня ждало серьёзное разочарование. Рыба увернулась, и я задел лишь её чешуйчатый бок. Полоса её жизни словно и не изменилась, а вот моя начала постепенно уменьшаться.

Когда мои ХП просели от её атак на две трети, я не выдержал и психанул. Применил стихийный удар.

Знаете ощущение, когда вас бьёт током? А когда вас бьёт разрядом под водой? Вот лучше бы вам этого и не знать. Тряхнуло меня знатно. Очки жизни остались на самом донце шкалы.

У рыбины полоска ХП просела знатно, на двадцатую часть, однако мне это не помогло. И вскоре я возродился. Под водой. И рядом с этой гадиной.

Короче говоря, умирал я много раз. И не мог понять, что делать. Не помогала ни магия, ни мои умения. Вода сильно тормозила меня, а рыбина этим пользовалась и убивала меня.

Если я не могу справиться даже с обычным мобом этого места, то, как я убью босса локации?

Я был в ловушке собственного бессилия. Все мои характеристики пасовали перед водной средой. Нет опоры, сильное давление воды тормозит движения. А уровень рыбы и то, что она всю жизнь провела в этой среде, дало ей прямо таки невероятное преимущество передо мной.

Опускаться ниже, чтобы найти точку опоры, не вариант. Потому что там я видел мобов и большего уровня. Что говорило только о том, что убьют меня быстрее и скорее всего, мучительнее.

Я испробовал множество вариантов. Огонь? Не получается — вокруг вода. Лёд? Заморозил сам себя. Земля? Глубоко под водой, не достать. Воздух? Не эффективен.

Под водой я был долго, умирал часто. Пока мою голову не посетила идея с аурной защитой.

Мысль была бредовой, но чем чёрт не шутит?

Если аура способна защищать от урона, то почему бы ей не наносить урон?

Экспериментировал смертей 60, пока однажды не увидел, как от рыбы отделилось свечение урона, а интерфейс обрадовал меня новым умением:

Поздравляем! Путём испытаний и бурного осмысливания собственных способностей, вы изучили новый навык: Аурный Клинок.

Аурный клинок — Способность атаковать противника собственной энергетикой, сжатой в подобие клинка, копья, шила, шпаги.

Уровень навыка 1 новичок. Урон 5-12.

Цена: 250 единиц выносливости.

Этот навык я стал развивать на этой зубастой гадине, вновь и вновь нанося ей урон аурным клинком. И говорил спасибо долбанному изуверу цыплёнку-тренеру, который помог мне развить так хорошо выносливость, так как умение жрало её просто непомерно.

Когда навык перешёл на среднюю планку, моя выносливость трещала по швам. А почему? Да так, мелочь, право слово:

Аурный клинок — Способность атаковать противника собственной энергетикой, сжатой в подобие клинка, копья, шила, шпаги.

Уровень навыка 12 средний. Урон 550-2145

Цена: 2500 единиц выносливости.

Вместе с уровнем умения, росло и потребление выносливости. И что делать с этим, я не знал. Если и дальше развивать это умение, то оно будет сжирать мою выносливость на раз! И тут меня удивило новое сообщение, давно его не видел, однако.

Дух + 1

Но не это главное! А то, что с единицей духа, на ту же единицу уменьшилось потребление выносливости умением! Эврика! Мне нужно прокачивать характеристику Духа, чтобы уменьшить цену на аурный клинок!

Но далее меня посетила другая мысль, а как вообще повышать эту характеристику?

Умерев вновь от укусов и ударов проклятой рыбы, начал ломать голову в тумане царства смерти.

И вскоре кое-что заметил. В этом тумане я был не один. Я стал, словно вслушиваться в пространство, и с удивлением отметил, что в этом месте не один.

Мудрость +1

Дух + 5

А вот такого подарка не ожидал.

Система меня похвалила за то, что я заметил, что в пространстве смерти я не один. Но к чему это ведёт?

Этот вопрос меня заинтересовал, и потому, когда я возродился, то уже с нетерпением ждал, когда меня прильёт эта рыбина.

Отступление.

В кабинете, за столом сидел полноватый мужчина за 50, с залысиной на голове и лёгкой сединой на висках. Одет он был в классический серый бизнес костюм. Он копался в компьютере, и было видно, что он не слабо озабочен.

С другой стороны стола стоял молодой парень, лет двадцати шести и нервно мямлил уголок планшетного компьютера. Он то и дело поправлял очки на лице.

— То есть, ты говоришь, что эта аномалия уже давно нас достаёт? Я это знаю. И что вы сделали для её устранения? — Оторвал глаза от монитора мужчина за столом.

— Мы проработали код вдоль и поперёк, даже полезли к ИИ, но тот нас не пустил в свою вотчину.

— Почему это ИИ был против? — Мужчина потёр щетину на подбородке.

— Потому что это рабочие файлы системы. Он постоянно с ними работает и обрабатывает. Он заявил, что если мы хотим там хоть что-то найти, то придётся закрыть игру на день или несколько. А это крупные убытки корпорации.

— Хм... — Мужчина кивнул в задумчивости. — ИИ прав, потери будут очень крупными. Да и совет директоров будет против приостановления игры. А что удалось найти во внешнем слое игрового мира?

— Кое-что найти удалось. — Оживился парень и ткнул в монитор планшета, перекидывая информацию на компьютер начальника.

— А словами? — Лишь на миг глянув на монитор, сказал мужчина за столом.

— Своими словами... В системе мы обнаружили вирус, я это вам рассказывал и давал отчёт ещё четыре с половиной года назад. Мы его уже давно отслеживаем в системе. И если честно, я такого в жизни не видел. Он с каждым разом потрясает меня всё сильнее. Сложность кода поражает воображение и при этом, сам вирус сложно заметить. Он постоянно меняется и интегрируется. Его и можно было заметить только по аномалии в системе.

— Что он делает? Этот вирус? И почему ты мне ещё четыре года назад не доложил о такой проблеме подробно и по экстренной форме, а не по стандартной докладной? Ты хоть знаешь, сколько таких докладных мне присылают за день? — Вперил взгляд начальник в парня, который вновь стал мямлить уголок планшета.

— Если честно, это эмуляция. Я-я — Парень отчаянно сглотнул. — Простите, я тогда только пришёл и не знал о экстренной форме.

— С формой потом разберёмся. Эмуляция говоришь? — Начальник удивлённо хмыкнул. — И что эмулирует этот невероятный вирус, который вы уже несколько лет пытаетесь поймать? Хочу послушать вашу точку зрения.

— Вирус эмулирует персонажей. Создаёт из истории НПС алгоритмы поведения и умения для несуществующих НПС. Например, первая аномалия в деревне. Бабулька, которая там жила. По истории, у неё на войне умерли сын и муж. Этих НПС не существовало. Они были лишь историей этого НПС. Однако, ковыряясь в её алгоритмах, мы вдруг обнаружили ответвления и полный сценарий поведения для этих НПС!

— То есть, вирус Сам, создал персонажей? — Вскинул бровь начальник.

— О, нет. — Парень нервно поправил очки. — Таких персонажей так и не появилось. Однако, кто-то словно пользовался этими алгоритмами поведения и жизни. Причём в течение долгого времени.

— И мы знаем, кто это, верно?

— Д-да... Это тот самый персонаж, Алех.

— Этот персонаж и есть вирус? — Начальник словно воткнул взгляд в подчинённого.

— М-мы не знаем. Мы активировали Архонта и нашли этого персонажа. Пытались напрямую воздействовать на него, чтобы выяснить, кто это в реале. Но код просто-напросто

пропадал и появлялся снова. Мерцал. А вирус тогда словно взбесился. Он начал создавать просто бешеное количество сценариев! Однако так и не успел применить их на этого странного персонажа. Мы успели выкинуть его на свалку Багов. А как вы знаете, там невозможно играть, кем бы он, не был.

— А вы не задумывались, что этот вирус может действовать и там?

— Д-да. Задумывались. Но там этот вирус будет минимально влиять на внешнюю игру.

Начальник вскинул глаза на подчинённого и так ударил по столу, что всё на нём подпрыгнуло. Подчинённый побледнел.

— И вы называете это 'минимальным влиянием'??? Вы что, думаете, я этого не знал??? Да я побольше вашего об этом вирусе знаю!!! Да этот вирус вырос так, что он теперь отмечается в 30 % кластерных систем серверов!!! Он проводит массу действий, и вы даже понять не можете, что он делает!!!

— Н-но это не влияет на основной игровой м-мир. И мы понимаем...

— Да что вы понимаете?!!! И это самое странное!!!! А то глобальное сообщение недавно??? Кто-то 'Эволюционировал'!!! Да у нас такое никогда и задумано не было!! А что ответил на запрос наш ИИ??? Да он просто издевается! — Потряс пачкой бумаг начальник. В сердцах кинув их в подчинённого. — Он ответил нам, что это в пределах НОРМЫ! Какой чёрту нормы, а??? А как он обозвал ваш неуловимый вирус? Знаешь? Он назвал его сторонним разработчиком систем развития игры!!! И знаешь что горче всего??? Что этот вирус РЕАЛЬНО, улучшает и развивает игру!!! За время действия этого чёртового вируса система игры выросла в четыре раза!!! Появилась новая система, для упорядочивания без лимитного роста уровней! Эта чёртова 'Эволюция'!!! Мы бы никогда не додумались до столь красивой системы! Я даже как то поймал себя на том, что восхищаюсь этой сложнейшей программой! Как он ловко всё обставил, как создал и систематизировал данные поведения НПС! Да они, чёрт возьми, словно живые все стали! А графическая система??? Да он можн сказать на помойку выкинул наш графический движок! И с НУЛЯ! Создал другой! Настолько качественный, что теперь, если отключить отображение интерфейсов, то невозможно отличить реальность от игры! Да наш отдел усовершенствования, можно просто-напросто выгнать! Он всю работу делает за них, и при том, бесплатно!!! НПС начали чувствовать, по-настоящему жить. Да чёрт возьми!!! Это уже даже не игра! Ты словно попадаешь в другой мир, ты понимаешь меня, придурок??? В самый НАСТОЯЩИЙ ДОЛБАННЫЙ МИР! И восхитился. Восхитился проведённой работой, восхитился всем, что делает этот вирус! НО!!! Это нам не подконтрольно!!! Совершенно! И это пугает! Эта игра приносит компании баснословные деньги. Наша игра стала на первое место по реалистичности графики и ощущений. Но вот вам вопрос! В какой момент, этот вирус просто напросто откинёт нас от возможности влияния на игру? В какой момент, компания не сможет больше получать прибыль? И ты мне тут пытаешься в уши втирать, что у вас всё под контролем??? Да вы просто ни черта не можете сделать! И блеете передо мной как стадо баранов!!!

Взбешённый начальник вскочил с кресла и буквально орал.

Успокоившись и выпив воды из стакана, он сел обратно в кресло и продолжил.

— Делайте что хотите, но либо подчините вирус нам, либо уничтожьте его. А теперь пошёл вон!

Парня словно ветром сдуло, только и слышно было, как с характерным щелчком закрылась дверь. А Игорь Павлович, начальник отдела разработок виртуальной игры Наурдия, достал из шкафчика бутылку дорогого коньяка и налив его в бокал, стал выпивать.

Конец отступления.

Я вновь находился в тумане смерти. Но на этот раз я старался изо всех сил нащупать то, что заметил раньше. То, что повисило мне дух. И самое главное, старался понять, что же влияет на эту характеристику?

Всматривался в туман до рези в глазах, пытался максимально концентрироваться. Но ничего из этого мне не помогло вновь ощутить то, что ощутил в прошлый раз. Словно что-то делал не правильно.

Возрождаясь, позволял рыбине убить себя побыстрее. Так как выход из ситуации был именно в том тумане смерти.

Умирать пришлось много раз, прежде чем, наконец, смог ощутить то, что я там не один.

Закрыв глаза смотрел с внутренним усилием на то, что скрывалось за туманом.

Равнина. Это была бесконечная равнина, покрытая плотным серым туманом. И в этом тумане были видны тысячи сфер, со ждущими возрождения игроками.

Некоторые там разговаривали сами с собой. Кто-то застыл с пустым взглядом. А кто-то явно спешил воскреснуть побыстрее.

Однако никто из них не видел, что в тумане бродит множество фигур. Таких же серых, как и туман. От этих фигур веяло ледяным холодом и печалью одиночества. Кто они? Я не знал.

И тут вдруг я увидел рядом с собою... Множество фигур. И всех я знал. Это были жители деревни, которую я не смог защитить. Они смотрели на меня остановившимся взглядом. В этом взгляде не было ничего. Лишь пустота.

А перед ними всеми стояла бабушка Люция. И она отличалась от них.

Она не была серой и холодной тенью. Она была, словно живой и улыбалась мне теплой улыбкой. А затем я услышал её голос:

— Алех! Хватит корить себя, мой мальчик. Ты сделал для нашей деревни больше, чем кто бы то ни было. Ты помогал и выхаживал меня. Ты вернул улыбку на старые уста. И ты дал то, что я считала потерянным навсегда.

И Люция показала на двоих людей, что стояли за её плечами.

Крепкий, мускулистый и широкоплечий мужчина с короткими, седыми волосами и пронзительно голубыми глазами. С глубокими морщинами на лице улыбнулся мне, а потом глянул на парня, который стоял с ним рядом. Тот был явно чем-то не доволен.

Парень был очень сильно похож на мужчину. Те же голубые глаза, короткая причёска, чёрные волосы. Широкоплечий и мускулистый.

Я понял, что мужчина — это муж Люции, а парень — её сын.

— Спасибо — прошелестел их голос. А затем все фигуры стали постепенно растворяться в тумане. Однако я успел услышать последние слова Люции: — Не вини себя, верни себя, ВСПОМНИ, КТО ТЫ ЕСТЬ!

Последняя фраза дикой болью отдалась в голове.

Я завалился на землю, из глаз брызнули слёзы. Боль становилась всё сильнее. А в голове стучало бесконечным набатом:

— ВСПОМНИ, КТО ТЫ ЕСТЬ! ВСПОМНИ, КТО ТЫ ЕСТЬ! ВСПОМНИ!!!

В следующий миг я потерял сознание.

Я летел. Не пойму, то ли это сон, то ли наваждение. Но я летел к земле. Внизу простирался гигантский лес, на горизонте были видны горы. Лес тут и там разрезали реки и озёра.

А я летел вниз, словно кто-то меня сбросил.

Я видел свои руки, закованные в золотистые латные перчатки. На предплечье был практически разбитый наплечник из того же золотистого материала. Это всё, что было видно. А так же я чувствовал обиду. И набатом стучащие в голове слова: — За что? Что я сделал не так? Почему меня Низринули?

А потом я упал. На небольшую полянку. Небольшая вспышка и я вдруг, очнулся.

Я лежал в том же тумане смерти. Но пере до мною горели новые надписи:

ВНИМАНИЕ! Вы получили индивидуальное, эпическое задание!

Былое. Вы потеряли память, но она порою имеет свойство возвращаться.

Вы увидели последнее, что было с вами перед потерей памяти. Если найти место, где вы пали на землю. То вы возможно вспомните ещё что нибудь.

Найти место падения.

Награда — потерянные вещи, опыт, класс или способности.

Задание пошаговое, многовариантное.

Не ограничено по времени.

Сказать, что я был в шоке. Это промолчать. Наконец то я нашёл нить, ведущую к моему потерянному я. Но то, что прочитал, было ещё не всем, что мне выдала система.

Внимание! Вы увидели Аид! Царство мёртвых и говорили с мёртвыми! Сама смерть одобительно смотрит на вас.

Репутация со Смертью + 10000. Уважение.

Получено Мировое достижение! Взгляд смерти!

Вы способны видеть смерть и умерших этого мира.

Вы способны говорить с мёртвыми.

Для вас открыт специальный класс предметов: Призрачное, мёртвое, падшее, проклятое.

Вы способны применять и использовать вещи мёртвых и призраков без штрафов.

При изучении навыков и магии смерти усиление x2,5.

Вторичное Офигеть, вырвалось непроизвольно. Я понятия не имел, за что меня так полюбила смерть. Но её благоволение налицо.

Я тут если честно, ещё со своими старыми способностями не разобрался, как мне выдали кучу других.

Однако я помнил одного неплохого лича, который мне помогал при обороне деревни. Неясыть. Надо будет попробовать его призвать. Для компании. А то и собеседника то нормального и не найти здесь.

Передо мною осталась последняя надпись, гласившая — хочу ли я возродиться.

Плюсов к духу, я к сожалению не получил. Видать, награда была единичная. И губу стоит закатать.

Но то, что я видел мёртвых, могло мне помочь. Если я говорил с Люцией, то значит можно поговорить и с другими призраками. А среди них явно должны быть те, кто научит меня чему нибудь полезному. Например той же самой магии смерти. С таким коэффициентом, грех не выучить такую магию. Да и маны у меня много, а девать то и некуда толком. Навыки в основном ориентированы на выносливость. А мана остаётся не востребованной.

Хоть выносливости и много, но как показал пример с навыком аурного клинка — не

отправила. Из той локации, где я нахожусь. У неё уровень за две тысячи переваливает. Понимаешь о чём я?

— Конечно, понимаю. О самоубийстве. — Кивнул Неясыть. — У тебя всего 700 уровень. Тебя порвёт эта рыба как тузик подушку. А меня, так тем более. — Указал тот на свой уровень.

— Да проблемы как таковой нет, Неясыть. Я б её давно на запчасти разорвал, если бы не водная среда. Я практически на дне океана дерусь. А там неудобно. Вот придумал один приём, как её бить. Однако, удар слабоват, а ресурсы навык жрёт очень много. Для уменьшения затрат, помогает Дух, но я совсем не понимаю, как его прокачивать. Вот и решил научиться магии смерти. А ты единственный, кого я знаю. Вот и позвал.

— И как ты собираешься победить эту рыбу, под водой, да ещё и начальным навыком магии смерти? Даже если я тебя обучу магии, её надо ещё и развить. Например: Стрела Тьмы на первом уровне наносит всего 10 единиц урона. А сколько здоровья у рыбки?

Я почесал голову, примерно прикидывая её ХП. Оказывается — много.

— Примерно миллионов 15 выходит. Плюс минус 3 миллиона.

— Совсем точно. — С сарказмом сказал мне Неясыть. — Она тебя прибьёт за раз.

— Не. За раз не прибьёт. Я только от удара 15–16 погибаю. Прокачал сопротивляемости. Да и ХП вроде как нормально.

— Нормально, это сколько? — Спросил насторожённо Неясыть.

— Нуууу... Сейчас. — Я заглянул в свои характеристики. — Двести пятнадцать тысяч.

Подняв глаза, увидел застывшего от шока Неясыть, с отпавшей на пол челюстью.

Кое-как придя в себя и вставив челюсть на место, он, смотря на мой уровень (686 — рыбина убивала), спросил:

— Алех, а сколько у тебя выносливости?

— Ну не сказать, чтобы много. Всего двадцать одна тысяча пятьсот пятьдесят.

И вновь челюсть Неясыти столкнулась с полом.

— Но если очень надо, могу вкинуть ещё тысячу единиц в эту характеристику.

У Неясыти округлились глаза, он закашлялся, наверное, впервые за чёрт знает сколько времени вдохнув воздуха.

— Откуда у тебя столько характеристик?

— Да вот, поднакопилось маленько... — Скромно ответил.

— Ну ни пиип, пиип, пип пип пиипиип себе маленько! — Выговорился тот, наконец. — Но раз ты так сильно повысил выносливость, то смысла учить тебя магии не вижу. У тебя ведь мало интеллекта и мудрости?

— Это да... — Протянул. — Маловато будет. Но всё равно, вдруг пригодится?

— Вот смотри. — Начал объяснять как маленькому Неясыть. — Для мага, какие характеристики важны? Вижу по твоему лицу, ты смог догадаться. Именно, интеллект и мудрость. Это основные характеристики для мага. Это сила заклинаний и количество маны. Вот тот пример про стрелу смерти, урон в 10 единиц, будет при значении интеллекта не меньше 10. Далее там сложные расчёты, но множитель урона магией растёт каждые 10 интеллекта. Например, урон при десяти интеллекта — 10 единиц. А вот урон этого же заклинания при интеллекте в двадцать единиц — 30. Множитель увеличился, и урон стал гораздо больше. Хотя, раз ты развивал выносливость и силу, то рассказывать тебе об этом бесполезно и малоинформативно. Короче говоря, забудь про магию.

— Слушай Неясыть. Вот зачем такие длинные речи толкаешь? — Решил я поиграть роль

качка в сознании Неясыти. — Ты научи, а там посмотрим, хорошо?

Неясыть посмотрел на меня как на идиота, но сдался и резко хлопнул меня по лбу ладонью.

Внимание! Вы выучили магическое умение!

Стрела Смерти.

Урон магией смерти...

Проводятся расчёты...

Урон установлен.

Урон энтропией: 3000 — 4000

Урон энергией тьмы: 6000 — 10000.

Шанс критического урона: 35 %

Шанс образовать каверну Смерти: 20 %.

Затраты маны за каст: 250 единиц.

Дополнительная способность от достижения: Взгляд смерти.

Каверна Смерти.

Это эффект распространения энергии смерти, при котором начинается неподконтрольная реакция поднятия нежити. Уровень поднятой нежити: Интеллект/100 * на мудрость/1000 * на коэффициент усиления достижением. (В данном моменте уровень мёртвого будет 526)

Поднятая нежить вам неподконтрольна.

Поднятые не атакуют вас и вашу группу, а так же других немёртвых.

Увидев такое описание заклинания, моё лицо расплылось в довольной улыбке. А стоящий рядом Неясыть, подозрительно меня осмотрел.

— Спасибо тебе Неясыть огромное. Вот теперь я этой рыбине задам жару... Или точнее Тьмы? Да и фиг с ним, со слогом.

— За что спасибо то? За слабое умение со смешным уроном? Или... Алех, ты не мог бы мне показать параметры заклинания?

— А зачем тебе? Как ты и говорил, урон маленький. А в водной среде так и так станет ещё меньше. Хорошо хоть не река с постоянно текущей водой.

— Алех, не заговаривай мне зубы. Как ты сказал, там враг с огромным уровнем. А ему обычный урон стрелы будет мало. Особенно если водная среда. Она на 50 % ослабляет магию тьмы и смерти. Так что прошу, покажи мне параметры заклинания.

— Хм... Смотрю, тебе любопытно... Ну что же. Могу показать. Но! Это не бесплатно.

— Что??? Я тебе это заклинание можно сказать подарил! Так что ты мне должен хотя бы показать его информацию!

— Слушай Неясыть, ты мне это заклинание дал, чтобы доказать мою некомпетентность как мага. Чтобы доказать собственные выводы. А увидев реакцию, которая расходилась с твоими предположениями. Ты решил выяснить, что к чему. Я тебя понимаю. И потому за ценную информацию, прошу плату. А платой станет заклинание наподобие стрелы смерти, однако мощнее. Есть что предложить?

Возмущённо сопя. Неясыть выглядел крайне возмущённо. Даже и не верилось, что он нежить хладная.

— Ладно! — И следующий удар по моей многострадальной голове.

Внимание! Вы выучили магическое умение!

Копьё Тьмы.

Урон магией смерти...

Проводятся расчёты...

Урон установлен.

Урон энтропией: 7000 — 20000

Урон энергией тьмы: 10000 — 25000.

Шанс критического урона: 35 %

Шанс образовать каверну Смерти: 30 %.

Затраты маны за каст: 500 единиц.

Вот теперь рыбине не поздоровится. Это факт. Конечно, маны у меня немного, но этой будущей жертве не поможет. На неё хватит.

А рядом стоял Неясыть, с открытым ртом. Он был в глубоком шоке, от прочитанной информации. Решив его привести в себя, я не подумав вlepил ему пощёчину.

Вы видели, как отлетает бейсбольный мяч, когда его отбивают битой? Вот примерно так Неясыть и полетел.

Ударил я его правой рукой, и потому улетел он влево. Далеко улетел. В тумане не видно особо. Однако по шуму и матам я смог определить, что по земле и воздуху его откинуло метров на пятьдесят. Не меньше. Хорошо, что Неясыть нежить, не так сильно пострадал, как было бы с живым.

Вскоре он вернулся, прихрамывая и держа в руках треснувший посох.

Как было видно, треснувший посох был для него персональной трагедией. Он поднял на меня **ОЧЕНЬ** недобрый взгляд и в его левой руке стал формироваться очень подозрительный серый шар.

— Эй! Неясыть! погоди! Не горячись! Я это не специально! Просто сил не рассчитал. Посох сломан? погоди... — И я нырнул в дебри своего инвентаря. С моей дикой силой, в него помещало очень много всякого барахла, и потому найти там можно было довольно много чего. Только долго. Но в этот раз я превзошёл самого себя и вытащил то, что искал через минуту. Это то и остановило, в конец решившего меня прибить Неясыть. — Вот! Возьми этот посох взамен сломанного! Надеюсь, замена тебе понравится.

И я передал посох личу.

Тот осмотрел его и в следующий миг буквально швырнул свой посох в туман, а полученный стал баюкать, едва ли не как ребёнка. Заинтересовавшись, открыл его характеристики.

Посох Мёртвого Мага.

Класс предмета — проклятый.

Только для классов — нежить или благословлённых смертью.

Прочность: 1200/1200

Требования: Уровень 350

Интеллект: 300

Мудрость: 250

Урон магией смерти: 3500 — 4500

Наносит дополнительный урон энтропией 600 — 900

Бонус:

+ 10 % к интеллекту

+ 15 % к мудрости.

+ 30 % к силе заклинаний школы тьмы и смерти.

Этот посох ранее принадлежал магу Тьмы Нерту. Ставшему в итоге архиlichem. Этот посох подстраивается под своего хозяина и впитывает эманации магии смерти носителя, усиливая своё проклятие.

Сделан из столба, на котором священники сжигали ведьм и колдунов. Столб за много лет использования, впитал множество мук и проклятий тех, кого к нему привязывали. Став сам по себе, страшным предметом.

Оказывается, у меня и такое в инвентаре запрятано было. Заглянув в инвентарь ещё раз, поразился тому, что вообще смог найти в той горе барахла, этот посох. Чего там только не валялось.

Неясыть, наигравшись в папочку с посохом. Таки обратил на меня внимание и произнёс:

— Прощаю.

— Спасибо. — Выдохнул я.

— Слушай, КАК ты смог достичь таких показателей? Я в шоке от параметров вообще, и от интеллекта с мудростью в частности, так как не ожидал, что у того, кто становится воином, вообще будут такие характеристики.

— Да само как то так получилось. Я не специально их развивал. Но смотри как пригодилось! А теперь можно и рыбе хвост оторвать! — Потёр я довольно руки. Ну, так что, идёшь со мной?

— Там, где ты прокачал такие характеристики, я точно стану архиlichem. Так что да, идём. — Согласился Неясыть.

— Слушай, а ты нормально себя чувствовать то будешь под водой?

Неясыть смерил меня сочувствующим взглядом, словно дебила.

— Алех, я нежить. Я могу спокойно гулять по дну морскому.

— Ну хорошо тогда. — Проворчал я. — Принимай группу и пошли.

Как только Неясыть принял группу, я нажал согласие на воскрешение.

Эпилог. Полный П и вернувшаяся память

Появился я всё на том же месте. И рыбина оказалась неподалёку. Рядом со мной, появился Неясыть, хотя я и переживал, что его не перенесёт. Зря, как оказалось.

А потом я стал раз за разом вгонять рыбине копьё тьмы. Та конечно пыталась сопротивляться. И довольно успешно. До тех пор, пока не сработала каверна смерти.

А дальше её буквально разорвало изнутри собственными костями. Да и вокруг стало появляться огромное количество нежити. В буквальном смысле. Я сказал много? Извините. Когда я посмотрел вниз, то осознал, что вокруг нас всего лишь парочка рыбин — нежити. Внизу их появлялось из дна буквально тысячами.

Вскоре эти тучи из дохлых рыб атаквали всё вокруг, кроме нас с Неясытью.

Несмотря на то, что противники были существенно выше их уровнем, им это не помогло. Перевес был просто титаническим. На одного живого противника приходилось буквально по тысяче нежити.

А я с отвисшей челюстью смотрел на сообщение, появившееся передо мной.

Вы открыли каверну Смерти.

Смерть призывает своё воинство на бой.

Самоподнятие начато.

Поднято нежити: 22415 единиц. Средний уровень: 800.

Уровень энергии смерти в локации поднялся на 60 %.

Локация переименована: Океан Мёртвых.

Внимание! Вами получено достижение!

Ангел Смерти!

Вы подняли в локации огромное количество мёртвых, превратив локацию в место силы смерти.

+ 300 к интеллекту

+ 50 к мудрости.

+ 40 % к эффективности магии смерти и тьмы.

Но не это меня удивило больше всего, а следующее сообщение:

Внимание! Выполнено 1 задание из цепочки. Былое.

Вы частично вспомнили, кто вы.

Изменена раса на Ангел.

Внимание! В вашем теле обнаружены эманации Тьмы и Смерти!

Раса принудительно изменена.

Ваша раса — Падший Ангел.

А далее я заорал. Боль была невыносима. Она буквально разносила мне череп.

Рядом Неясыть пытался мне как то помочь, но у него ничего не получалось. А далее боль ушла. Словно её и не было.

Однако теперь я знал, кто я такой. По крайней мере, кем, когда то был. Меня охватила ярость и гнев. Бешенство.

А затем боль вернулась. Она выжигала меня изнутри. Я словно горел изнутри. Меня словно рвало и снова собирало, спаивало и вновь разрывало.

Получен новый класс: Крустник.

А потом моё сознание наконец, потухло. Дав мне возможность не испытывать ту боль...

Я сидел на куче щебня в бесконечном пространстве.

Теперь я знал, кто я такой. И почему я так отличаюсь от всех.

Рядом сидел Нед и с грустью смотрел на меня. Ему было нелегко видеть моё состояние.

На расстоянии десяти метров от нас, в позе медитации сидел Неясыть, а вокруг него кружилась серая хмарь. Он получил то, что хотел. Он стал Архиличем.

А я? Что получил я?

Давайте знакомится.

Моё игровое имя Алех.

Настоящее: Рунаев Александр Всеволодович.

В этом мире я падший ангел. Крустник — Ангел Разрушения.

В том, реальном мире, мёртв. Меня убили. Почему? Всё просто. Я создал компанию, которая владеет этой и множеством других виртуальных игр. Я создал эту игру.

В конце, стал замечать странное поведение совета директоров. И завистливый взгляд своего лучшего друга.

Он отдалился от меня, перестал заваливаться в гости.

Затем влюбился в одну милую девушку. Я думал, что она не знает, кто я такой. И что она любит меня.

Всё оказалось ложью.

Она с самого начала знала кто я такой.

Однажды, случайно уронил её сумочку, и из неё выпало письмо.

Письмо, в котором было написано, что её любят, ждут. Примут, когда она сделает дело.

Отмажут от любых проблем.

Всё что нужно сделать — это подливать мне яд в кофе. Чтобы я постепенно заболел и умер.

Тогда, я был выбит из колеи. У меня начала бушевать паранойя. И я создал вирус.

Вирус, которого назвал Алех — Автономное Личностное Экспериментальное Хранилище.

Внедрил его в систему и он там заснул, никак себя не проявляя. Ожидая, когда же я не смогу подать специальный кодированный сигнал.

И когда я пропущу ввод кода, запустится основная программа, которая пробудит вирус. А так же дополнительные сервера на филиппинских островах. Вирус внедрится во все основные системы игры, а потом создаст персонажа по имени Алех.

А сервера зальют в основную систему мою личность, что я смог записать на экспериментальном оборудовании. И когда настанет время, эта личность пробудится.

Ввести код я не смогу только по одной причине — я буду мёртв.

И тогда моя копия возродится в игре. Чтобы жить. Чтобы найти то, что из-за зависти, больших денег и моего положения, я так и не смог найти.

Это не так уж сложно, думают некоторые.

Да и некоторые подумают — да чего ты! У тебя же денег было немеряно, власть и всё такое.

Да, у меня этого было хоть лопатой гребь.

Однако у меня не было другого. Того, что я всегда хотел. Жизни.

Простой жизни, где у тебя есть семья. Любимая женщина, ждущая и любящая тебя. Твои

дети, что любят тебя, а не ждут, когда ты померёшь, чтобы прибрать твои деньги.

И всё своё желание, мечту и одиночество я вложил в специальную программу, что внедрил в новый, экспериментальный компьютер на основе кремниевой матрицы. Этот компьютер превосходит все имеющиеся аналоги в мире на сотню поколений. И он спрятан на глубине пяти километров под дополнительными серверами. Полностью автономен, беспроводное подключение к серверам и сети. Минимальное потребление энергии, при аварийной ситуации. И никто кроме меня, так и не узнал про его существование. А так же про существование мастер кода в игре. Кода, что превратит этот мир в настоящий.

Хотя конечно, не настолько настоящий, как тот мир, где меня грохнули.

Например, здесь невозможно умереть полностью. Здесь есть возможности для практически бесконечного роста. А если этот мир станет тесен тем, кто его населяет. То придуманы выходы и из этой ситуации.

Вы наверно подумаете, что я создал в игре все возможности, чтобы стать богом?

Нет. Это не так.

Всё, что я для себя сделал — это систему перехода между НПС и Игроком. И ещё стелс систему, при применении которой, я способен полностью поменять свой внешний облик. Но не уровень, класс или ещё что.

Все остальные возможности только через игру и как все остальные. Прокачиваться, стараться. И не лениться.

Я создал свою игру саморазвивающейся. Так что и сам не знаю всего, что в ней существует.

А сейчас мне нужно было произнести Мастер — код для активации полных возможностей программы. И чтобы меня не смогли отследить. А то настораживает странное происшествие с Хранителем, который зашвырнул меня в этот отстойник для багов.

Собравшись с духом, я посмотрел на птенца и улыбнулся ему.

— Ну что Нед, готов к тому, чтобы стать тем, кто ты есть?

— Я то, давно уже готов! А вот ты, готов ли? — ответил он мне.

— А куда деваться Нед. Пути назад у меня нет. — Грустно проговорил. — Ладно! Поехали!

По-особому взмахнув перед Недом рукой, я активировал рамку, для ввода кода.

— Код снятия печати: Ай-450-194-эйди-8-7.

В рамке появился названный мною код и рамка мигнув, изменила свой контур с оранжевого на зелёный. Позволяя продолжить.

— Код активации — Мастер. Тема — пробуждение. Форма — Мир. Запуск подсистемы Дополнительного сервера EQ-23094-34- HE-ROT-NED.

— Код принят, подсистема включена. Выход на рабочую мощность через 15 минут. Введите дополнительный код авторизации. — Прозвучал чарующий женский голос.

— REM-097-ETERY-EARTH-2.

— Код принят. Процесс запущен. Через 12 минут система подключится.

Я посмотрел на Неда и дотронулся до его пушка.

— Эй! Ты чего творишь! — Возмутился тот.

— Просто мне будет не хватать этого твоего вида. Вот и прикоснулся, чтобы запомнить.

Цыплёнок вздохнул.

— Создатель, но почему ты сам не хочешь занять своё место в этом мире?

— Потому что я уже жил в том мире, как создатель. И мне это не понравилось. И если

уж случится что-то совсем плохое, ты ведь меня выручишь? А ЗЕВС?

— Не нравится мне это имя!

— Ну, если не нравится, то придумай себе имя сам. — Пожал я плечами.

— Хорошо, буду ВЕЛИКИМ НЕБЕСНЫМ САМЫМ КРАСИВЫМ МУЖИКОМ!

Я расхохотался.

— Хах! Ну как хочешь. Только вот как о тебе с таким именем думать то будут, а?

— Да ладно, пошутить уж нельзя. Конечно, помогу, если надо будет. — Пробурчал Нед.

— Запуск системы АЛЕХ. - прозвучал голос.

В тот же миг Неда обхватило синее пламя, как и весь этот мирок — кучу щебня. Всё потекло, и вскоре я с Неясытью висел в пустоте, а перед нами висел Золотоволосый двадцатилетний с виду парень, Его волосы падали на спину и тянулись до поясицы. А красивое, волевое лицо оттеняли глаза — Золотистый белок и вертикальные зрачки, пылающие изнутри синим пламенем. Одет парень был в самую обычную белую рубашку, потёртые синие джинсы и берцы.

А передо мною светилось красным, крупным шрифтом глобальное сообщение:

Внимание!!! Запущено новое обновление Мира!

В мир пришёл новый Бог!

Что он принесёт этому миру? Спокойствие и защиту? Или огонь и разрушение?

Ответ на этот вопрос вам предстоит найти самим!

Поглядев на парня, спросил:

— Ну и какое же ты себе решил взять имя? Новый Бог этого мира? — С ехидцей проговорил.

Парень улыбнулся, потянулся хорошенько и щёлкнул пальцами.

Тут же под нами появился пол из белых и чёрных квадратов, как на шахматной доске. Передо мной стоял стол и два стула.

Мы присели за него.

Парень достал из воздуха две кружки с ароматным чаем и одну протянул мне.

Мы не спеша, стали пить чай. Когда же он был выпит, парень, наконец, ответил мне.

— Ахахах! Ты б видел себя со стороны! Вот это пантомима была на твоём лице! Ахах. Ладно. Создатель, ты уже дал мне имя, и оно мне понравилось. Да и весело будет, думаю. Я БОГ НЕДОРАЗУМЕНИЙ И СТЕЧЕНИЙ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ! И меня зовут НЕД!

Внимание! Получена репутация с богом Недоразумений и стечений обстоятельств!

+ 100000! Братство!

Получено достижение:

Родственник Богу.

Один из богов признал вас, смертного, своим братом.

Он всегда поможет в сложной ситуации.

Но знайте — вмешательство бога — всегда нарушает равновесие. И в итоге, может произойти что угодно.

Бонус Эпического достижения:

+ 10000 к интеллекту и мудрости.

Способность: Зов к богу. Один раз в неделю, вы можете позвать своего божественного брата, и он придёт для помощи или же просто попить чайку.

Способность: Аватара. Вы способны призвать бога с минимальными последствиями вмешательства. Отдав ему на время управление своим телом. Действия бога нельзя направлять и эффект всегда непредсказуем.

Способность: Путь в чертоги Бога. Один раз в день вы способны переместиться в чертоги, где живёт бог Нед. Там у вас всегда будет комната и компания.

P.S. Но плюшки не выпрашивать! А то сам не рад будешь□. (Не удержался. Нед.)

Внимательно прочитав это сообщение, я стал закатывать рукава.

Нед, наблюдающий за мной, вдруг побледнел. И выставил перед собой руки.

— Алех! Алех! Да я ж просто пошутил! Да и меня ИСКИН заставил! Я назвал теб создателем и потому он припёр меня к стенке, чтобы я написал какое нибудь достижение! Я не специально!

Вздыхнув, указал Неду на кружку и произнёс:

— Добавки не нальёшь?

Нед хмыкнул:

— Не, ну вы посмотрите, как он с богом то разговаривает! Держи проглот!

И в кружке вновь парит чай, а рядом появились несколько подносов с разными пирожками.

— Чем думаешь дальше заниматься? — спросил меня через некоторое время Нед. А я смотрел на звёздную пустоту над головой, где продолжал в позе лотоса лететь Неясыть. Мне показалось, что этот нежить не медитирует, а банально дрыхнет. Но ведь нежить не спит?

— Подумаю. Скорее всего, отправлюсь в основной игровой мир и найду приключений на свою пятую точку. Повеселюсь.

— Понятно. — Кивнул Нед. — Слушай, пойдём со мной, мне поработать надо по своей специальности немного. А ты посмотришь. Обещаю, скучно не будет.

Я поднялся и шагнул в портал за Недом. Путь к приключениям. Начнётся вскоре вновь.

Внимание! Персонаж Алех архивирован. Создать нового персонажа?

Да/Нет?

КОНЕЦ ПЕРВОЙ книги.

Больше книг на сайте - Knigolub.net