

LitRPG



Риес

Эльф крови

Дрешпак Максим

Annotation

Поспорил, что быстро раскачаешь персонажа? Тогда получай: 1.Редкую расу Эльфа крови, за которого неизвестно как играть. 2.Появление в крепости, которую скоро будут штурмовать. 3. Закрытую локацию, где у большинства монстров в разы больший уровень. Сложный, даже невозможный старт игры! Но чем больше трудностей, тем эпичнее победа. Только, будет ли она?

Рисс — эльф крови

Дрешпак Максим

"Вы были перенесены в зону действия сценария **"Осада крепости"**. Через месяц начнется штурм крепости **"Кас-берра"**. На данный момент силы атакующих в 10 раз больше сил защитников. Сроки начала штурма, количество атакующих и защитников могут быть изменены действиями игроков. Ваша сторона — защитники крепости. Задача — предотвратить полный захват крепости. Награда — в зависимости от вклада в развитие сценария. Рекомендуемый уровень для игроков — 50й, так как силы нападающих будут иметь в среднем это уровень (от 40го по 80й). Уровни защитников, а также их количество в начале сценария могут быть изменены по ходу развития осады (действиями игроков). Это тестовый вариант данного сценария, — игроки будут только на стороне защиты. Удачной Вам осады. С ув. Администрация игры."

И тут же второе письмо от админов. "Поздравляем с получением редкой расы — Эльф крови. Эта раса была определена Вам, как наиболее подходящая после прохождения специального теста. Приятной игры."

Вот это я попаал. Не надо было спорить, что смогу набрать 100й уровень за полгода. Ладно — раз меня с моим первым уровнем сюда запихнули, то все же шанс выбраться есть. Нужно только его найти. Или самому создать. И так — у меня есть месяц в ограниченной локации. За этот срок нужно себя раскатать, защитников, а в идеале и парочку рейдов в тылы атакующих провести. А после всего — отразить штурм, который явно будет грандиозным побоищем! Иначе хорошего ничего не будет. Начнем с анализа — я тут один. Ну из игроков. С одной стороны плохо — никто не поможет. С другой — хорошо, так как мешать не будут. Пусть территория и для 40 уровней, но тут должны быть mobs низкого уровня для фона. В рекламном ролике видел именно такое расклад дел — а значит на них можно будет подкачаться. Опять же, раз сказано, что можно как-то повлиять на начало штурма, то и квесты должны быть. А за квесты дают опыт! В общем, все сложно, но возможно.

Вообще зря тогда затеял этот пьяный спор с ребятами из отдела разработки. Они, нехорошие такие, решили оформить меня как внештатного бета-тестера — конкретно в этот сценарий меня запихнуть. Но готовился и тестировался игровой сценарий группой игроков 30–50 урв. Но не как точка появления для первоуровневого персонажа!... Ай ладно — поздно пить боржоми... Пора приступать!

Открыв глаза обнаружил вокруг себя интерфейс. Пусть игра для меня была новой, но в подобные уже играл, так что быстро настроил все под себя. Осмотревшись, понял что нахожусь в небольшой комнате на кровати. Встал без особого труда, сделал комплекс упражнений, дабы привыкнуть к новому телу. А тело то какое было — рост мой, комплекция — тоже моя, но более худая версия. Но вот шевелюра — длинные светлые волосы, а не мои короткие и темно русые.

И что же у меня за раса такая? Ради чего пришлось пройти испытание, с кучей психоделики и кошмаров?

Имя — Рисс

Уровень — 1. До следующего уровня — 100 опыта.

Уровень жизни — 100, **маны** — 50.

Раса — Эльф крови.

Кто такие эти эльфы крови?

Словно система ждала этого мысленного вопроса, как меня приподняло и потянуло вверх. Сквозь текстуры к облакам. У границ горящего леса сражаются многочисленные ряды светловолосых эльфов против орды демонов — такая картина мне открылась.

"Всего пять тысяч лет назад в древней расе эльфов случился раскол. Часть молодых, но не очень сильных магов и воинов увидела новую силу. И решила подчинить ее. У них вышло обуздать свою кровь, в чем им помогли древние знания природы. Но они пошли дальше и научились управлять кровью врагов. Так и появились первые маги крови у эльфов. Не учли только, что традиции эльфов нельзя нарушать. Новая сила не понравилась обществу эльфов — они увидели в ней искорки хаоса. А так и было. Нарушителей традиций, впусивших в себя Хаос, изгнали! За три тысячи лет они изменились. Стали меньше походить на собратьев. Их отверг лес и они стали не способны взывать к природе, но не перестали ее слышать. Их школа боя изменилась! Черпая силы в крови врагов, они стали драться лицом к лицу все чаще, забросив луки. Став чуть ближе к хаосу, они стали лучше понимать первостихии. И смогли подчинить своей воле бывших врагов — демонов. Тех самых, что и показали им путь Хаоса!"

Уффф. Так это был ролик? При каждой фразе "закадрового" голоса, что раздавался отовсюду, я становился частью этой истории. Видел как первые эльфы крови сначала потеряли способность к магии природы: пытаюсь сотворить лечебное заклинание на боя, у какой-то эльфийки ничего не вышло. Потом увидел молодого эльфа, если они вообще стареют, у которого вроде как случайно вышло мощное заклинание огня. Увидел и повелителя демонов — эльфа с каким-то жезлом, командующего несколькими трехметровыми монстрами. И на финал — красивая эльфийка. Но когда камера приблизилась к ней очень близко, то в глазах был застывший огонь. По другому эти красно-оранжевые глаза и не описать Страшно немного, но и красиво.

Вы стали одним из "**эльфов крови**". Отношение к вам других рас, такое же как и к светлым эльфам. Отношения с людьми и гномами — нейтральны. Со светлыми эльфами, орками и темными эльфами — неприязнь. Светлые видят вашу истинную суть, а темные собратья и орки будут принимать Вас за светлых эльфов, своих врагов. Как только Вы откроете последним свою настоящую природу, репутация изменится до нейтральной. Будьте осторожны с использованием демонов — не все светлые королевства забыли старую войну.

Особенности расы: "**Все еще эльф**" — за каждый уровень вы получаете 5 очков характеристик, плюс бонус к интеллекту и ловкости через уровень. За каждый уровень получаете 10 ед здоровья и 5 ед маны. "**Все еще эльф**" — скорость передвижения в лесу +5 %, заметность в лесу -5%. (У обычных эльфов по 10 %). "**Новый дом**" — скорость передвижения по степям увеличена на 5 %.

"**Влияние хаоса**" — заклинания, относящиеся к магии природы и света требуют на 50 % больше маны, работают в два раза слабее и имеют 50 % шанс не сработать.

Заклинание стихий (вода, огонь, земля, ветер) доступны без штрафов.

"**Подчиняя демонов**" — доступный путь для развития — демонология.

"**Демонические слуги**" — возможно призвать с первого уровня питомца, не ниже редкого класса (из расы демонов) со специализацией воин/лучник/маг-усилитель/маг-проклинатель. Призыв такого демона закрывает возможность иметь других питомцев из

разряда "боевой" и "транспорт" (возможно развитие призванного демона в обоих направлениях).

"Магия крови" — способность изучать магию крови в полном объеме (частично заклинания этой школы доступны для рас Орк и Гоблин).

Очень такая интересная у меня аватара. Также стоит отметить, что в плане защиты от магии или стихий, ничем интересным кровавые не выделялись — круглый ноль во всем. Но хоть штрафов нет. В отношении оружия пропало чисто эльфийское пристрастие к лукам — ко всему стрелковому был штраф в 10 процентов. А вот на оружие ближнего боя наоборот — хороший такой плюс в 5 %. При этом еще 2.5 % отдельно на мечи. В голове моей вырисовывался стиль игры — косить врагов в кровавую капусту, да принимать кровавые же ванны. Представив это, вышло немного жутко и даже противно. Эльфы-берсерки это еще тот прикол. Но, как ни странно, логика в таком поведении была. Эта магия крови, судя по ролику, лучше всего работает с близкого расстояния. И если есть у нее вариант вампирика, то все вообще шикарно. В теории. На практике же — я в локе для 40х уровней с первым! И не факт что выйдет стать смертоносным берсеркером — придушат беззащитного младенца злые монстры! Сильные злые монстры. Так! Хватит нюни распускать. Может не все так страшно, как я напридумывал — пора мир посмотреть и себя показать.

Первым делом нужно выйти из комнатухи, куда я материализовался, и познакомиться с гарнизоном крепости. Потом, узнать у местных, где можно поднять уровни и как. В идеале — небоевые социалки, если такие будут. Отдельный пункт — призыв персонального пета. Так как большой мир для меня будет закрыт еще минимум месяц, то раздобыть пета, да еще и не ниже редкого, будет хорошим подспорьем. В общем — встречай новый мир нового эльфа крови.

Только тронул ручку двери, как передо мной появилось еще одно сообщение — отношение представителей гарнизона Кас-берра, повышено до уровня "нейтральное" для светлых и темных эльфов.

Пройдя по винтовой лестнице два или три этажа вверх, я вышел во внутренний двор крепости. Там меня уже ждали местные НеПиСи, собравшиеся вокруг большого порталного круга. Вернее арки, в виде круга, прям как в "Звездных вратах". И арка эта, потрескавшись, медленно разрушалась.

— Мы — следующие!

- У них на пути — только два города и мы.

- Пора готовиться к осаде.

Похоже гарнизон как-то узнал, что на них скоро нападут. Главное, чтоб они на меня все не списали — я ведь запустил сценарий этот. Постояв минут 10 в сторонке, из разговоров понял, что вглубь империи Сартгис, в которой я и нахожусь, идет армия из соседних Оркских Степей. Они уже захватили несколько крупных городов, кучу деревень, и три крепости. И вот на линии фронта теперь два крупных города, и наша крепость. Но, так как мы находимся не совсем по пути армии орков, к нам отправят не основные силы, а относительно небольшой отряд — дабы не дать силам крепости ударить в спину.

Тут обратили внимание и на меня.

— А ты тут откуда, юный эльф?

— Я? Да вот появился недавно тут. Через ворота. Меня Рисс зовут.

- Ну что же, Рисс, добро пожаловать в нашу крепость. Если еще не понял, быть тебе ее защитником. Я Гаркинс — сержантом тут. Пойдем со мной к коменданту — поставим тебя

на учет. Можешь, конечно, отказаться, но тебе к основным силам империи не пробиться.

— Пойдемте. Я планировал набраться сил в здешних лесах и потом идти против армии орков, но как-то не учел, что они так скоро продвинуться — импровизировал я на ходу. Почему я попал сюда, в закрытую локацию, до конца не понимал.

— Пусть ты слаб, но к тому времени, как орки доберутся до нас, даже ты сможешь помочь. Ну, или хотя бы попробовать.

"Получено задание **"К Оружию"**. Записаться в ряды защитников крепости у коменданта Аргиса Серого. Награда — 10 ед. опыта. Начальная экипировка."

Остальные солдаты тоже обратили на меня внимание, но увидев рядом Гаркинса, не стали приставать с расспросами. Как и предполагалось, комендант сидел в донжоне. К нему то мы и направились. Заодно смог рассмотреть саму крепость — большая стена в виде треугольника с башнями на углах и донжон в центре замкового двора, переходивший в скалу. Наверняка в горе этой были расположены основные складские помещения — внутри двора стояли только конюшни и кузня. Хотя, еще во дворе стояли лавочки под навесами. И один большой шатер, под которым угадывалась кухня. Казарм или еще какого жилого помещения не увидел. Скорее всего спали или в донжоне, выглядящим довольно массивным сооружением, либо в пещерах за ним.

— Нам на третий этаж. Будь осторожен, юный эльф — тут темновато.

Аргис Серый был старым воякой. Ну не от кухонного ножа же эти шрамы на лице и на руках. Как ни странно, ни один из них не был глубоким. Или же местные лекари постарались? Выглядел этот человек именно что закаленным в боях матерым волком, а не уставшим от жизни стариком. С хорошей проседью волос, которая лишь подчеркивала его фамилию (или это прозвище такое?) гармонируя с черным мундиром.

- И кого это ты мне привел, Гаркинс? Что за эльф-задохлик?

А я ведь и правда кажусь ему задохликом, с моим первым уровнем против его 64го.

- Этот юноша эльфийских кровей прибыл к нам порталом из столицы, в миг перед его разрушением. Думал идти к линии фронта, становясь сильнее. Только вышло вот как — линия фронта сама к нам пришла — с грустной усмешкой рапортовал сержант.

— Меня Рисс зовут. Раз уж так вышло, то буду становиться сильнее при таких условиях. И как можно скорее. Как думаете, когда орки подойдут к крепости?

- Ну около месяца у тебя точно есть, — взял слово Агрис, — вот только слабоват ты для здешних земель. Как ты вообще удумал сюда припереться? Тебе не то что тренироваться, выживать будет сложно! Местное зверье целиком проглотит и не подавится.

— Да я хотел в начале по деревням походить, по хозяйству помогать. Ну и узнавать о местном зверье от охотников. А потом уже понемногу в леса выбираться.

Конечно, я планировал совсем не это, и тем более не в локациях для 40х, но в основном я во всех играх старался набирать первые уровни на социалках, детально изучая стартовые город или деревню. И только потом, нормально освоив и своего аватара, и мир игры, начинать понемногу воевать.

— Хорошо. В общем, раз ты готов помогать всем, чем можешь, то предлагаю тебе примкнуть к рядам защитников крепости. Присваиваю тебе звание "младшего солдата". Поступаешь под непосредственное командование сержанта Гаркинса — пусть он с тобой и возится теперь, раз нашел. Всем нашим солдатам, даже младшим, положен набор экипировки, но все, что у нас есть в запасах, для тебя не подойдет. Как станешь сильнее, тогда Гаркинс тебе все и даст. А пока — бывай.

"Получено звание — **младший солдат имперской армии**. Пункт службы — крепость "Кас-берра". Пройдите базовое обучение у наставников для получения звания "**солдат**". Задание "**К Оружию**" выполнено — получено опыт — 10 ед. За экипировкой обратитесь к сержанту Гаркинсу по получению 10го уровня.

Выйдя из кабинета, мы с сержантом остановились у двери.

— Значит так — сейчас 10 часов утра и на кухне всю готовят завтрак. Беги к ним — до конца дня поступаешь в их распоряжение. Поможешь. Всех толковых ребят мы сейчас пустили на укрепление рва и организацию предварительной эвакуации. Как доложили разведчики по остаткам магической связи нас и еще три поселка отрезали от основных сил. Пока на нас не лезут — словно ждут чего. Не будем терять время и немного укрепим нашу твердыню. Да и спокойно перевезти жителей за стены и основной их скарб нужно успеть. Пока с этим и будешь помогать, а потом, может и в леса местные наведаешься, за зверьем. Мясо и ингредиенты для наших алхимиков лишними не будут.

А вот тут меня чуть не обуяла радость. Местные вояки таким образом мне четко дали понять что во-первых, мне будут социалки для взятия первых уровней, во-вторых — доступ к окружающим лесам, где живут mobs от 30го до 50го уровней мне не закрыт. Так как это локация для 40х, а игра славилась своим разбросом по уровням +/- 10, смогу нормально поохотиться. Ну и третье, самое главное — мне со временем дадут волю для массового уничтожения местной фауны и получения уровней.

К кухне сержант меня все же провел, наказав после ужина зайти к нему за дальнейшими указаниями. Отметил, что система начала для меня серию квестов "**Помочь чем смогу**". Самое подходящее название — ничего особого я пока не умел.

— Это Рисс, будет помогать на кухне. Рисс, это наш главный повар — Дариус. Поступаешь в его распоряжение. Удачи. — сдал меня новому руководству сержант и ушел по своим делам.

— Готовить умеешь?

— К сожалению, не обучен, — отвел я, и не соврал. Пусть в реале я и готовил довольно сносно, но в игре профессии "готовка" у меня не было.

— Ладно, тогда, пока потягаешь припасы. После обеда обучу тебя и станешь за плиту, а то подручным есть и другая работа в крепости. Беги обратно к донжону, обойдешь его слева — там увидишь гнома. Скажешь, что тебе нужно 5 мешков картошки и четыре тушки мелкоклыка на кухню отнести. И не забудь сказать, что это я тебя к нему послал! Иначе не даст ничего.

Побежав обратно, прочел в описании задания, что за эти грузопереноски получу еще 20 опыта. Надеюсь дальше будут задания более жирные. А пока представитель расы, что захотела большой силы, будет работать разнорабочим. Надеюсь, не попаду на глаза сородичам во время переноски тушек. А то засмеют.

Гном-завхоз оказался молчаливым. Услышав, для чего я пришел, просто провел к мешкам, указав на нужные. Взяв первый, хотел было запихнуть в инвентарь, а уже на кухне выгрузить, но по каким-то причинам квестовые мешки в астральный мешок (а именно так и был реализован игровой инвентарь) не захотели лезть. При этом второго ограничения, а именно грузоподъемности, было достаточно. Раз так, пойдем простым путем. Взяв один мешок в руки, пошел с ним на кухню. Повторил маршрут несколько раз и получил уведомление о повышении выносливости. Ожидал, но не так скоро. Приятно приятно! Как и читал в гайде, дополнительные статьи капают за достижения и игровые действия. И самые

первые 10 статов таким способом взять легко. Касается это каждого направления отдельно. Но вот дальше за каждую единичку придется бороться все сильнее и сильнее.

Сделано это для того, чтобы на низких уровнях не было перекачанных по статам игроков. Конечно были упорные ребята, что занимались только характеристиками, а мобов бить и квесты за опыт выполнять не хотели. Но время, затраченное на повышение статов в ущерб уровню, себя не сильно оправдывало. Позже, на форуме, где-то через месяц после релиза, была опубликована статья одного из альфа-тестеров, в которой тот детально объяснял, что с одной стороны, не стоит заикливаться на статах. С другой — ходить паровозом, не делая особо ничего полезного, получая легкие очки опыта. Да, время потраченное на поднятие нескольких характеристик окупится более скорым ростом в уровне, но чем выше уровень, тем хуже будет это соотношение. А вот недостаток этих бонусных характеристик, при быстрой раскачке, скажется уже негативно. И придется тратить время на их получение уже после взятия уровней. Так что самое оптимальное — вести активную игру, получая как опыт, так и качая статы "сами по себе". Рекомендовал этот парень делать каждые 20 уровней паузу на подкачку недостающих статов. Как пример он приводил война ближнего боя. Отыгрывая за такого персонажа, сила, выносливость и ловкость будут качаться сами. А вот интеллект и мудрость за надобностью можно добирать как статами при подъеме уровня, так и почитывая книги или занимаясь еще какой "интеллектуальной" деятельностью.

Вспоминая эти размышления я и закончил нести третью тушу. В конце квеста мне оставалось совсем немного до второй бонусной выносливости, так что я попросил еще чего потягать. Как итог, плюс 10 к жизни, 10 опыта и красивая стопка дров у кухни, принесенная за несколько ходок к хранилищу древесины.

Бегал туда-сюда по мелким поручениям весь день. Учить меня готовить так и не получилось. Зато стал хорошо ориентироваться в крепости, перезнакомился с кучей НПС и поднял немного репутацию как в общем, со "стражами крепости" так и с конкретными личностями. Кроме главного повара, по совместительству учителя кулинарии, были также важные для меня алхимики (два мастера и один ученик), наставник боевой стихийной магии, несколько учителей по фехтованию разными видами оружия, и по слухам был тут и мой сородич — эльф крови. Но вот последнего я так и не увидел. По уровню — взял аж третий и поднял еще одну выносливость и одну силу. Причем заметил, что вторая упала чуть ли не в два раза позже первой, хотя грузы я тягал и побольше.

Вечером, уже после ужина, ко мне подошел сержант:

— Ты хорошо себя показал. Завтра с самого утра тоже беги на кухню и помогай. После обеда найди меня в донжоне — я там на первых этажах буду. Если что — попроси часовых меня кликнуть. Будет к тебе пару боевых поручений, да и экипировку к тому времени, надеюсь, подберем. Я сегодня узнавал — на складе есть пару вещей совсем плохоньких, но тебе как-раз — не страшно будет если совсем уничтожишь. Ремонтировать эту рухлядь никто не собирается.

После этих его слов я глянул в журнал заданий — но там ничего такого не отразилось. А вот это странно! Еще сержант сказал, что завтра выдаст мне экипировку на уровень ниже десятого. Ну пусть буду я к тому времени пятым. И у них тут в локации для сороковых нашлось что-то на этот уровень? Ладно, главное — меня завтра отправят за первым боевым опытом.

Вернувшись на кухню помог шеф-повару отчистить большие казаны, за что капнуло еще

немного опыта. Набежавшие за уровень статьи пока не трогал, дабы после первой стычки понять, что в этой игре мне стоит править цифрами и что куда их вкладывать. Но больше всего хотелось пообщаться с местным сородичем и узнать что же за зверь такой — эльф крови.

После всего пошел в свою келью, где появился в этом мире, лег на кровать и отправил персонажа спать. После сна получу небольшой бафф на восстановление, что ввиду моей деятельности разнорабочим немного ускорит выполнение заданий. Разлогинившись, первым делом поставил будильник на пораньше, сбегал в душ и лег спать уже в своей кровати. Прелесть моей капсулы в том, что во время игры она подавала разные питательные смеси в игрока. И пусть, теоретически, можно было жить только на них очень долго, я решил не допускать атрофирования своего организма. Перед следующим сеансом игры меня ждал легкий завтрак и зарядка в обязательном порядке. Но это уже утром.

Новый день начался по плану. И зайдя в игру тут же побежал на кухню крепости. Мне очень повезло и время что в моем городе, что в этой крепости совпало один в один. Вроде ничего такого, а все же проще ориентироваться во времени.

— Вот и ты подрос, юный повар. Да, ты не ослышался. Сегодня, Рисс, будешь мне помогать готовить. Но в начале, как и вчера — принеси сюда три туши и дров натаскай.

Уже зная маршрут и став немного сильнее, управился я быстрее, чем вчера. Пусть с тушами вышло так же — больше одной нести было неудобно — но вот с дровами управился не за четыре, а всего за три подхода.

— Итак, внимай. Готовка, это такое же ремесло, как кузнеческое. Пока учишься — старайся делать все по рецепту. Когда уже что-то можешь и опыт в готовке разных блюд есть — вот тогда и начинай экспериментировать. Но в первую очередь — научись подготавливать материал для работы. Это самый важный этап, от которого никуда не деться. Сегодня будешь чистить картошку. Вот, держи нож — те два мешка на тебе.

"Поздравляем. Вы получили свою первую профессию. **Кулинария — ученик.**"

Также в журнале тренькнуло о получении нового квеста. Пусть чистить гору картофана было не очень весело, но наставник прав — нужно с этого и начинать. Усевшись поудобнее приступил к выполнению. Поначалу все было, как ни странно, довольно тяжело. Пусть в реале я и умел готовить, но очень редко делал что-то сложное — зачастую просто желудок набить съедобным. Но вот картошку чистить наловчился точно. И вот в игре учусь этому заново. Кому расскажу — засмеют. Купить капсулу, заплатить денег за подписку и все для того, чтоб чистить картошку.

Но к концу первого мешка заметил некую странность. Немного приловчившись, я задумался о том, что за боевое поручение меня ждет — и мое тело, словно перехватило управление и я занимался чисткой картофеля как-бы на автомате. Хотя — без как-бы. Так и было. Заметив это — сорвался. И тут же за это поплатился. "получен урон — 2 ед". О как — тут и так можно.

На втором мешке я постарался плавно уйти в себя и опп — получилось! Тело само продолжило это занятие. А я постарался понять, в чем же фишка? Аккуратно, чтобы не спугнуть самого себя, потянулся к трею журнала заданий и открыл его на пол экрана — получилось. Там же увидел, что открыл возможность **боевой медитации**. Это я что — воюю с корнеплодом. Посмотрев описание понял, что во время боевой медитации аватар выполняет простейшие повторяющиеся действия, а основным сознанием можно делать что-то другое. По сути — автоатака. Очень перспективно, особенно для гринда низкоуровневых

зверушек. Или для разных монотонных действий в профах. Просто манна небесная для тех, кто выбрал кузнеческое или горное дело. Да и для алхимиков тоже будет полезно. Но главное — я впервые встречаю эту особенность в игре с погружением. Упускать такую фичу ни в коем случае не собирался. На втором мешке решил более детально изучить карту, чтобы еще лучше ориентироваться на местности. Боевая медитация была прокачиваемым навыком — чем чаще пользуешься тем круче. Вот только я пока боялся сильно глубоко уходить в себя. Вдруг сорвусь и совсем убьюсь?

Все закончилось благополучно. В завершении этого задания получил подростковую кулинарию и единичку к ловкости — мелкая моторика, не иначе. Теперь я стал учеником второго уровня в кулинарии.

— А ты молодец. Быстро справился. Пойдем научу разделывать тушу свиноклыка.

А вот тут схалювить не удалось. Пришлось детально все запоминать, что и где резать, как именно, каким ножиком и в какой последовательности. Зато после этой тренировки вместе с мини лекцией я был просто ошарашен результатом. Во первых — я получил рецепт "**разделка туши свиноклыка**". Имея его, при разделке туши нужные места будут как-бы подсвечиваться, что я понял при разделке двух тушек по квесту. И разделывая туши местных кабанчиков с них получу больше ингредиентов. Но самое для меня приятное — "Вы изучили строение тела свиноклыка. Обнаружено три уязвимые точки. При атаке по ним урон повышен, увеличен шанс критического удара. Урон по всем свиноклыкам увеличен на 2 процента"

Это ж получается, что готовка не только бонусы дает временные, но и пассивки для охотников! Уже самих бонусов от еды было достаточно, чтобы поучиться этой профе. А тут еще и такое! Однозначно стоит подумать о развитии в этом направлении.

Доступна специализация "**мясник**" — вы будете получать бонус от приготовления мясных блюд (более 50 процентов мяса в блюде), а также увеличивается скорость получения ингредиентов при разделке туш. Незначительно повышается шанс получения редких ингредиентов. Невозможно выбрать специализации повар-вегетарианец, кондитер...

Принимаю. Учитывая, что профа эта для меня второстепенная, то такой бонус от нее под grind зверья очень даже подходящий. Хотя, как бы я не мечтал о превращении в крутого повара, в реальности этого не будет. Развитие чего угодно требует времени, которого у меня не много. И приоритеты совсем другие.

Но сейчас я вынужден заниматься именно готовкой. Помогая по кухне и научившись готовить "**жареный картофель с мясом свиноклыка**" заметил, что теперь отдельно прогрессирует готовка, а отдельно — мясник. Последний не получал очков опыта при чистке картошки, а ее мне еще мешок дали. Также мясник еле полз при жарке того же картофана с мясом. Но в моей ситуации самым главным был опыт за квесты юного повара. После обеда, принеся еще две туши на ужин, разделав их и получив 5й уровень, я пошел искать сержанта. Главного повара предупредил, что с ужином помочь не смогу, на что он отмахнулся — и так я себя хорошо показал и они дальше без меня справятся.

— Я к сержанту, — сразу обратился к одному из стражников, решив не терять зря времени. — Не проведете меня к нему?

— Нам пост по такой мелочи покидать нельзя, сам дойдешь. Он на третьем этаже, за оббитой металлом дверью.

Дверь была и правда массивной и хорошо закованной. Да и еще тяжелой — еле открыл. Сержант, похоже, понял, что кроме меня в форте никто так долго с ней возиться не смог бы.

Застал я его за перебиранием каких-то вещей у сундука.

— Вот, старое обмундирование у кузнеца нашлось. Оно в ужасном состоянии, так что никто чинить его не станет. До перековки пока руки не дошли, поэтому есть что под тебя. Присмотрись и выбери нужное, остальное вернем. Как совсем развалится — отдашь и их кузнецу — тогда и перекует. А так пусть последнюю службу и сослужат вещички.

Вещи, что с виду были все в дырках и грязи, после идентификации красовались в основном от 5 до 10 единицами прочности. Были тут ржавые кольчуги, немного кожаной защиты с металлическими полосками, а еще кучу разных мечей. Но главное — требования были у всего этого от 5го уровня. Да, для стражников 35+ это был хлам. Но для меня этот хлам был сокровищем. Сначала отсортировал все по прочности, решив что меньше 10 точно не стоит брать. После выбрал неплохую кожанку на +5 к броне аж с 11 пунктами прочности из 120, пару перчаток, сапоги и даже хиленькие наручи еще плюс 6 к броне суммарно. Все шлемы забраковал. Конечно попробовал надеть пару с особо хорошими параметрами по защите, но понял, что мне в них неудобно. А главное — очень солидно резался обзор. Со временем эта особенность нивелировалась на высокоуровневых вещах при помощи магии: что в шлеме что без — видно все одинаково хорошо. Сейчас же пару пунктов защиты могли мне сослужить плохую службу. Игра была очень близкой к реальности. Так что я остановился на простом с виду обруче, дающем +1 к интеллекту и увеличивающий скорость передвижения по лесу на 1 %. Наверняка под друида деланный. Так же удивился медному кольцу на +1 к ловкости — точно тут случайно оказалось. \

Самое сложное оставил на десерт — выбрать оружие. Пусть его было немало в отдельном стоящем ящике, но выбирать при этом было не с чего. Раньше я играл в вирте бойцами — щит+одноручное, но был опыт игры и магом. А тут, судя по возможностям игры да и расы, приветствовались мультикласы. При чем мой кровавый эльф оптимально бы показал себя как ДД с двумя одноручными мечами — максимальные бонусы можно было выжать именно из такого билда. И средняя броня, дающая как хорошую защиту, так и возможности для маневра в схватке. Расовый высокий интеллект и отсутствие ограничений в прокачке магии для "идуших по пути стали", как я называл всех физиков, подталкивал именно к мультикласу. Опять же расовая фишка с петом из демонов. И магия стихий. Наверняка будут в школе магии некие бафы, повышающие ДПС, или те же ДоТы. Заклинания, требующие много маны и наносящие большой мгновенный урон точно не нужны воину — это пусть маги изучают. Основным моим билдом все же будет эльф-танцор, или как он тут называется. А магия должна усиливать это направление. И магия крови... Нужно срочно что-то с ней решить.

В итоге выбрал себе два меча приблизительно одной длины — буду тренироваться играть с ними. Улыбнувшись моему выбору, сержант кивком дал понять, чтобы я забрал все ненужное с собой, и сел за стол разбираться в каких-то своих бумажках. Боевое задание возьму уже после ужина, а пока стоит привыкнуть к новому обмундированию и оружию.

После кузнеца, которому отнес ненужные вещи, я первым делом сходил на тренировочную площадку. Немного побегал и попрыгал, поколотил манекены и попытался повторить выученные в других играх боевые па. Привыкнуть и правда стоило. Пусть вещи и низкоуровневые, но подошедшая вплитык грузоподъемность давала о себе знать — я прям ощущал навалившийся лишний вес. Но после притирки к доспехам, а позже и к оружию, был готов сражаться.

Так как я привык, что в левой руке у меня щит, то решил пока использовать левый меч

больше для защиты. Не так то просто переучиться, пусть игра и помогала и как-бы подправляла движения игрока. Для нормальной игры и самых высоких результатов лучше было все делать самому! Уже успел убедиться во время нескольких тренировочных боев с наставником, что управляя героем осознанно, можно выжать из него чуть больше, чем опираясь только на статы. При этом сами боевые характеристики, как ловкость, сила и выносливость позволяли управлять героем легче. И если говорить о ловкости, то ее можно сравнить с чувствительностью на старых мышках — много ловкости это большая чувствительность, так что можно бегать, прыгать вокруг противника, особо не напрягаясь. А вот если ее мало, или еще и выносливость упадет, то ты будешь двигаться как против сильного ветра.

Следующим моим пунктом был поиск другого кровавого в форте. Порасспрашивал мастера мечей, который любезно согласился меня потренировать. Оказалось, что Корник, а так звали эльфа, состоит в диверсионной группе и должен был уже вернуться в форт сегодня утром. Он, оказывается, ходил на разведку. Так что я пошел за стены форта к временному палаточному городку. Там сейчас жили разведчики, охотники и несколько семей селян, занимающиеся выращиванием кое-какого продовольствия. Расспрашивая встречных по дороге, нашел нужную палатку и приготовился к встрече с “родственником”.

— Можно войти? — спросил у входа, немного приоткрыв входную палатку? — Мне нужен Корник.

— Заходи уж. Это я. О, слышал что в форте появился юный эльф, но не знал, что это эльф крови. Сам хотел искать.

— Меня Рисс зовут. Хотел попроситься в ученики по магии крови, если можно.

— Ну, подучить тебя могу. Правда сам специализируюсь не на ней, так что обучу только основам.

- И на том большое спасибо. — все же расстроился я.

— Идем за мной — выпьем чаю травяного и побеседуем.

При палаточной стоянке тоже была небольшая кухня, где мы и сделали этот самый чай. Бонусы от него были очень интересные — плюс к интеллекту и радиусу обзора на один час. А еще — восстановление выносливости на 50 %. Надо как-то выпросить этого чая!

Из разговора о магии крови понял, что она имеет три направления. Первый — нанесение урона за счет сильных кровотечений. Второй — восстановление жизни, что в основном требовала откачки крови из противников. Ко второму пути так же отнес ряд активируемых и пассивных способностей, цель которых была тоже максимально долго продержаться в бою. Но они основывались на контроле своего тела и своей крови. Отдельным лагерем стояла особая демонология эльфов крови. Она тоже была основана на магии крови. Маги-демонологи других рас подчиняли демонов силой воли, а проще говоря, заставляли демонов служить себе тратя кучу маны. Эльфы крови пошли другим путем. Они проводили ритуалы призыва, затрачивая не только ману, но и кровь, а когда демон откликнулся, заключали с ним договор. Оплатой за служение была та же мана, но еще и часть трофеев с врагов — в основном их тела. Это позволяло эльфам иметь более сильных демонов в услужении, хотя и требовало активных боевых действий. Правда вызов демона не гарантировал, что он будет служить. Еще узнал о ритуале призыва демона-фамильяра. Такой был у каждого взрослого эльфа, не зависимо от того пошел он по пути демонолога или нет. Говоря игровым языком, это был особый расовый пет. Как и другие фамильяры, он был прокачиваемым.

По словам Корника, наши демоны забирали минимум 50 % боевого опыта (опыт за квесты шел только игроку). Что делало, с одной стороны, их очень сильными. А с другой — они тормозили развитие и более быстрый набор уровня. Была, вроде, возможность давать и больше опыта такому пету, но выше уровня хозяина он не мог быть. При этом, Корник старался меня убедить, что сила демона-прислужника быстро окупится и мне нужно как можно скорее призвать своего. Он показал своего — демона-лучника. Тот на своем 30 м уровне (Корник был 40го) имел приличный дпс, обладал хорошими показателями скрытности, что было нужно милишнику-диверсанту, а также пару заклинаний, добавляющих магический урон стрелам. Еще одной фишкой демона была возможность отмщения. Когда противник убивал его, он не умирал окончательно, а развоплощался в нашем мире, и возвращался в свой для восстановления. И в этот миг, когда он умирал, открывался портал в его родной мир, и с него нехило так полыхало огнем в убившего. Портал открывался прям возле обидчика! Но, так как я хотел кого-то на усиление себя, то фишки могут отличаться. По словам Корника, если развивать линию отмщения, то со временем кроме такого урона можно было призывать на пару минут еще и мелких демонов. Нахваливал своего демона так сильно, что я уже подумал о призыве такого же. С продавца-консультанта этого Корника делали, что ли?

Решив не тянуть с призывом, после разговоров за чаем мы сходили в его палатку, взяли ритуальный кинжал и пошли в сторону от лагеря. Учить меня нескольким заклинаниям магии крови и проводить ритуал вызова моего персонального демона решили подальше от возможных свидетелей. Хоть методы эльфов крови и принимали, но, по словам уже моего наставника, немало людей были против такого.

— Начнем с простейшего заклинания, — поглощение крови. Когда противник ранен, ты можешь воззвать к его крови, чтобы она стала частью тебя, залечив раны. Или сделав тебя временно сильнее. Давай покажу тебе оба варианта.

После этого Корник разрезал себе ладонь кинжалом.

— Видишь мою кровь? Попробуй позвать ее в себя. Чтобы было проще — коснись ее.

Немного боязно я дотронулся до его кровоточащей ладони и сделал то, что он от меня хотел. И, как ни странно, кровь отозвалась. Я увидел, что получил баф на плюс 10 хп на 10 минут. После этого Корник полоснул мою руку, и снес 25 хп. Это было неожиданно, но я чудом не потерял концентрацию и его кровь продолжала течь ко мне. И вот, моя рана стала затягиваться.

— Как видишь, зов крови можно использовать и так и так. Еще, если противник ранит тебя, и твоя кровь начнет тебя покидать, ты можешь позвать ее обратно. Сильно это тебя не восстановит, но кровотечение остановить должно. Так что пока потренируйся в этом, а позже научу и другим вещам.

На этих словах Корник, видать, и позвал свою кровь назад в руку, так как рана на моих глазах затянулась и перестала кровоточить. Быстро проверив список заклинаний, увидел три новых, но описания решил почитать позже.

Отдав мне кинжал, также начал рассказывать какой круг чертить. Дело двигалось медленно, но ни я ни он не хотели, чтобы что-то пошло не так. Поэтому спешить даже не собирались.

Первые шаги (часть 2)

- Слушай внимательно. Становишься в круг, режешь ладонь и льешь кровь на пентаграмму. Старайся, чтобы капли крови падали с одинаковым интервалом. Я буду стоять за кругом и постараюсь, если что, скорректировать энергию. Но помни, тут от тебя и только тебя зависит как пройдет ритуал и какой демон откликнется. И еще — для вызова нужен текст призыва. Ты определился какого демона хочешь?

— Да! После долгих раздумий остановил свой выбор на демоне, что будет меня усиливать. — ответил Корнику.

— Тогда тебе повезло — я в свое время думал брать такого. И готовился к призыву именно усилителя. Но в последний момент передумал. В общем, не будем тянуть кустистого тигра за хвост — слушай! Сейчас просто слушай. Потом вместе проговорим — проверим как запомнил. И только после перейдем к ритуалу. Будешь за мной повторять и все пройдет как нужно.

Я в начале испугался — а что если не запомню, как следует, и заporю призыв? Но, когда Корник стал первый раз проговаривать текст, успокоился. Все его слова дублировались в чате. Какая-никакая, а шпаргалка. Был только один нюанс — текст состоял из незнакомого мне языка, похожего на латынь. Поковерканную геймдизайнерами латынь.

Когда стали читать вместе, то успокоился окончательно — получалось все как надо. Кто такой этот кустистый тигр, я не знаю, но тягать его за хвост мы точно не стали. Войдя в круг призыва сделал хорочий надрез и мы начали. Я повторял за Корником, стараясь выдерживать темп, интонации, и не забывал капать кровью. Ощувив ритм вдруг понял, что можно управлять кровью. Не чисто физически, пережимая рану сильнее или слабее, а взывая к ней, направляя по капле вниз к земле. После этого озарения дело пошло!

На последней фразе я немного запнулся. Еще в первый раз заметил, что она заканчивается на фразе "**викариус минор**". Хотя сути заклинания я не уловил, но знал, что минор, это что-то маленькое. В противовес было слово "**мАйор**". Демона я себе хотел сильного? Сильного! Значит меняем фразу на "**ВикАриус мАйор**" и завершаем призыв.

Судя по лицу Корника, сделал я это зря. Тут же раскрылась старая рана на другой руке и кровь с обеих рук полилась в круг. С напором, словно кровь из меня стали откачивать. Я сжал ладони в кулаки, пытался взывать к ней, но кровотечение не останавливалось. Очки жизни стремились к нулю и зелье восстановления применить не успевал! Все таки заporол я прзыв. Надеюсь, вторая попытка у меня будет. Инстинктивно закрываю глаза и... ничего не происходит. То ли наконец-то откликнулась моя кровь, то ли так и было задуманно, но все остановилось. Оставив мне по единичке жизни и маны пентаграмма засияла и начала испускать серебристый туман. Через секунду эльф пропал из виду. Я, оцепенев, ждал. Будь, что будет. Если не помер, значит будет нечто интересное. Туман становился плотнее, начал сиять, формируя некую сущность. И вот — вокруг меня обвился удавом дракон из этого тумана.

"Во время призыва спутника, Вы обратили на себя внимание высшей сущности из астральных планов пожертвовав более 90 % жизни и маны. Вы можете оставить себе "**астрального змия**" — уникального фамильяра расы кровавых эльфов. Он обладает

способностями усиления, как и демон, которого вы изначально пытались призвать, но требует большего количества опыта для развития и не имеет возможности развития в "транспорт". Тип — симбиот. **Астральный демон — пожиратель магии.**"

В поле зрения появился таймер и начался обратный отсчет. Мне дали минуту на размышление. С одной стороны — непонятно, что у него за усиления. Наверняка нестандарт, с которым еще придется научиться работать. Увеличенная потребность в опыте, когда мне нужен был просто питомец хоть с какими-либо бафами — не совсем то, что нужно в этой ситуации. Быстро найдя глазами пункт про опыт, прочитал, что этому астральному демону нужно отдавать от 50 % опыта. А обычному то всего 20 % нужно! Уже собирался отклонять, но взгляд зацепился за редкость **Пожирателя магии**. Как ни крути, а уникальный пет на дороге не валяется. Аааай, пожалею ведь наверняка!

— Принять! — заорал я, ведь на таймере оставалось всего 3 секунды. Фуф, успел. Когда системный экран пропал, меня внимательно разглядывала драконья морда. Вот вылитый азиатский дракон, только в миниатюре. Метра два длиной, с телом из тумана, он обвился вокруг меня кольцами и пристально изучал. Последним занимался и я — чего чего, а такого в РПГ с погружением еще не видел. Симбиот! Будет интересно посмотреть, что это значит и как реализовано. Со знакомством мы закончили, когда дымка стала рассеиваться. Выйдя из круга, еще минуты три уже с Корником смотрели друг на друга. Я, немного виновато, а он — с офигиванием.

- Ну что же, поздравляю. Не знаю как, но ты получил одного из самых редких демонов в истории кровавых эльфов. Теперь тебе придется очень много убивать, ведь ему для развития нужно много силы. Он является сущностью астрала, а там сосредоточены такие энергии, что тебе и не снилось. Я тебе даже не завидую. Уже придумал для своего фамильяра имя? — первым нарушил тишину мой наставник.

- Еще нет. Хочу присмотреться за его поведением.

— Ты не тяни с этим. Как дашь ему имя, будет проще наладить общение и работу вместе.

И тут эльфа понесло! Он начал читать лекцию о работе в команде с демоном. В начале, я внимательно его слушал, в надежде узнать что-то полезное. Но когда он начал третью байку о приключениях со своим **охотником**, переключился на интерфейс. Похоже, у него от нервов потянуло на воспоминания. Не иначе как жизнь за время моего ритуала перед ним пробежала. В итоге, к форту я шел читая справку по моему пету слушая в пол уха о героическом прошлом Корника.

Собственно, **астральный пожиратель магии** был самым настоящим демоном. И с драконами общего ничего не имел, кроме внешнего вида. Это был вроде как симбиот, но не совсем. Он мог отлетать от меня на расстояние до трех метров на своем первом уровне. Не совсем отлетать — он как-бы рос из меня. Где-то в области моих лопаток был его хвост. И он, значит, мог на длину своего тела от меня парить. Для такого дела он тратил мою и свою ману.

Суть фразы Корника о том, что это существо из астрала, понял когда начал вчитываться в первые особенности симбиоза. Этот демон был порождением Магии!

Магическая связь. Пассивный навык симбиота. Блокирует 30 % запасов маны носителя на свои нужды. Взамен предоставляет 30 % собственных запасов здоровья.

Так как профильной характеристикой у него, естественно, был интеллект, то это был обмен не 1к1. За свою ману я получал почти в два раза меньше очков жизней. Но была у

магической связи и активная часть. В критические моменты я мог откачать из демона до 30 % его максимального запаса очков жизни. Что превращало его в моего хранителя поледнего шанса. Мгновенное лечение в этой игре, на сколько я понял, вещь далеко не самая распространенная.

Боевые характеристики моего не-дракона были не очень впечатляющие. На первом уровне он мог кусать противников, нанося 5-20 урона. Так как был он бафером, то уже на первом уровне получал умение **Призрачного доспеха**. Поглощение 10 % входящего урона, суммарно до 100, вещь полезная. Откат в 30 секунд и маназатраты в 50 пунктов. Вроде не сильно затратно для моего пета.

Но самое интересное крылось в приставке **пожиратель магии**. Уже сейчас в радиусе максимального отдаления от меня, работала аура **магической перегрузки**. Противникам, попадая в эту ауру, требуется на 10 % больше маны на заклинания, весь исходящий магический урон у них уменьшается на 10 %. Те самые лишние очки маны переходили к нам — по 5 % мне и демону.

Если бы эта аура имела возможность развития, то я мог бы стать очень крутым анти-магом. Но в конце описания было **"не прокачиваемый навык"**. Вот только не верю, что со временем не будет фишек на откачку маны. Если прибавить потенциал магии крови по перекачке жизней... Да мне же в берсерки прямая дорога! Что мана, что жизни будут пополняться и длительные массовые сражения самое то для меня.

Но вернемся к этому змию. Гмм. А что? Похож ведь. Итак, тело змия было соткано из призрачной материи, а потому он получал только 50 % физического урона. В дополнение — 25 % что по нему не попадут вообще. Так как жизней у него было немного, это сильно поднимало его выживаемость. А то, что когда у него было их всего 10 % он просто прятался в меня, не имея возможности атаковать, делало его в общем то неубиваемым.

Стартовые показатели у него были следующие

100 ОЖ (без бонусов от характеристик)

100 ОМ (без бонусов от характеристик)

Мудрость — 5

Интеллект — 10

Сила — 1

Выносливость — 1

Ловкость — 1

За каждый уровень он получал 4 характеристики, которые распределялись так: 2 в интеллект, который отвечал за урон магией, скорость восстановления маны и частично за ее запасы; 1 пункт в мудрость, которая и была главной для запасов маны, и лишь немного увеличивала скорость восстановления. Остальные характеристики прокачивались по очереди. На втором уровне 1 пункт в выносливость, отвечающую за количество жизней, потом в силу — физический урон, и только после в ловкость. Последняя была важной для скорости нанесения урона, бега, шанса на блок...много за что отвечала. Но для этого магического существа она не играла особой роли — много моментов было реализовано по другому. При помощи магии, в основном.

Когда мы дошли до форта я был более чем доволен! По началу что я, что змий не были сильными ребятами. Но в перспективе боевая единица из нас выходила очень солидная. Учитывая, что на более высоких уровнях даже простые mobs активно использовали заклинания, топриток маны будет стабильным. То, что аура все рассчитывает в процентах,

делает ее актуальной на любом уровне.

Прощаясь с Корником я просто светился от счастья! Тот, наверно, подумал что я тронулся умом от подарка судьбы в виде такого фамильяра. Уж очень странно на меня посмотрел, словно у меня не должно быть поводов для радости. Ничего он не понимает! Пожелав друг друг удачи мы разошлись по своим делам. Настало время заглянуть к коменданту за первым боевым заданием.

- В общем слушай, Рисс, у нас за фортом есть сеть пещер. Там и жилые помещения, и склады, и хранилище для еды. В части пещер завелись крысы. Они, конечно, не сильно нас беспокоят. Пока. Но извести их нужно как можно быстрее! В случае длительной осады нехорошо будет, если они пожрут наши запасы продовольствия. Заодно тебе тренировка будет. — дал мне первое серьезное задание Аргис Серый.

Видно, не могут разработчики без этого квеста. Или это дань традициям? Открыв мини-карту я нашел пометку с пещерами, где водились крысы, и последовал к ней.

Первые уровни в скале были хорошо обжитыми. Горели факелы, несколько магических светильников и было в общем-то светло. Но уже на третьем уровне, где и была моя конечная точка, было и безлюдно и темно. Я уже собирался зажечь факел, который мне дал один из охранников, но тут появилось системное сообщение.

"Астрал очень переменчив. Там раскаты грома вмиг сменяются тишиной, а яркий свет — кромешной тьмой. Его жители давно научились не обращать на эти перемены внимания. Ваш симбиот предлагает стать вашими глазами в этой тьме. Желаете получить **астральное зрение?** (активируемое)"

Конечно же я принял предложение, мысленно поблагодарив фамильяра. И тут же пожалел об этом. Голова чуть не разорвалась от боли, когда мир кардинально преобразился! В начале я ослеп от яркого света, потом все стало серым и пещера еле проглядывалась. Минут через пять увидел далеко в пещере маленькие огоньки света. Еще минут через десять, как только боль окончательно отступила, пещера стала видна лучше. Я распрямылся и двинулся вперед, отметив про себя, что темаленькие огоньки и есть искомые крысы.

Повышен навык астральное зрение — ур 2. Радиус обзора увеличен.

И тут же вышла справка, что я могу такими глазами видеть не только жизнь, но и потоки маны. Да это же просто имбалансная вещь. Теперь мне инвизеры не страшны. Правда и затраты маны на поддержание увеличились с 2 до 3 ОМ в 2 секунды.

А пока моими противниками были крысы 3 уровня. Я подготовился к этой встрече, так что инвентарь был забит камнями с уроном 0–2. Это мой первый бой, так что рисковать не собирался! Буду агрить по одной. Прицелившись в самую крайнюю крысу, запустил камень. Попал, и она побежала ко мне. Остальные товарки не обратили на обиженную никакого внимания. По началу я хотел испробовать только свои силы, так что мысленно попросил демона не вмешиваться. Он вроде меня понял и просто спрятался во мне. Достав освободившейся рукой второй меч, я стал в стойку. Левая чуть впереди, для защиты, а правая немного сзади, готовая атаковать. В двух метрах от меня крыса ускорила и прыгнула, целясь мне в горло. Я ожидал от нее чего-то в этом роде, так что отбил в воздухе. Как только крыса упала, пригвоздил ее к полу концом правого меча. Она никак не могла высвободиться и быстро теряла жизни. Это игра, и сколько ты проживешь зависит от количества цифр в "пунктах жизни". Но реализма тоже хватало! Если быстро не избавится от чужеродных предметов в своем теле — протянешь недолго. Со второй крысой все вышло так же. Разве что попал камнем только с третьего раза. К убиению третьей и четвертой я подключил

своего фамильяра. Хотя интервал между его укусами был и большой, но процентов двадцать урона пришлось именно на них.

Уровень опыта пету выставил на 60 % — мне было интересно поскорее посмотреть, что у него будут за навыки и заклинания. На бй крысе, получив свой второй уровень, он прибавил в статах и самолично улучшил уже имеющийся щит. Теперь **доспехи** поглощали до 150 урона, срезая все те же 10 % с каждой атаки. Вспомнив про щит, попросил его навесить на меня. Сначала мое тело заволокла уже знакомая дымка, но потом все растаяло, став тонкой пленкой на моем теле. Раз этот навык имеет такое отображение, то его не будут сбивать атаки, от которых увернусь или заблокирую оружием. Нужно срочно проверить!

Крысу номер 7 я уже не приманивал. Она была последней в пещере и имела аж 4й уровень. Достав два меча я пошел на нее и для агра скомандовал змию атаковать. Тот прилевитировал к ней, сомкнул свои челюсти, и тут же растаял. Крыса, как и другие, побежала на меня и прыгнула с намерением отомстить. Но в этот раз я закрылся рукой и дал ей меня укусить. Урон пришелся на браслет, так что было не очень больно. Зато я увидел в логах, что крыса мне нанесла 9 урона (1 урона съел щит). Отбросив ее подальше, резко дернув рукой, стал ждать повторения атаки. В этот раз я попытался увернуться. Ну, у меня почти вышло. Резко развернувшись в бок от прыжка, не рассчитав силу и время, так что крыса меня задела лапками. Я получил 2 урона. Этот энергетический щит, как выяснилось, всегда съедает минимум 1 урона. И то, что я чуть не упал, запутавшись в собственных ногах, оказалось вполне достойной платой за эти знания. Оказавшись спиной к крысе, постарался как можно быстрее развернуться к ней, одновременно давая команду змию на атаку. Тот словно этого только и ждал, выстрелив из моей спины в сторону нашего противника. Своим укусом он прижал крысу к полу. Он что, учится у меня и повторяет тактику?

Раз выпал такой шанс, я потянулся к крови крысы и позвал к себе. И кровь отозвалась и потекла ко мне. Но — через моего фамильяра. Постояв так несколько секунд, я выкачал из крысы остатки жизни. А в финале еще и получил интересное системное сообщение.

"Сущность крысы поглощена — астральный змий получает бонусный опыт 5 едениц."

И тут же еще одно

"Желаете обучить змия заклинанию поглощение крови? Для демона этого типа оно будет преобразовано в **пожирание сути**."

Из описания понял, что фамильяр сможет взывать к крови противника. Дополнительный урон и подхил сохранялись, но была еще одна, важная особенность. Добывая противников под действием этого заклинания, их сущность поедалась демоном даруя ему бонусный опыт. Дойдя до этого пункта, тут же выбрал "**принять**"! Судя по опыту с крысы, это все те же, прям сакральные 10 %. И сразу, пока не забыл — понизить планку отдаваемого опыта до 50 %. Хотя нет. Как только выравниваемся в уровне, тогда и выставлю возможный минимум.

Зачистив второй зал, где были крысы уже 4-5го уровней, я взял себе бй, а пету — 3й. Вспомнив про лут, вернулся в первую пещеру. Там меня все еще ждали крысиные потроха и даже немного крови. В этой игре было два варианта сбора лута. Первый, чисто игровой: коснувшись трупа, просто отдаешь приказ на сбор. Тело рассыпается прахом, оставляя только "готовые к употреблению" вещи. А второй — более реальный. Разделявая тушки самому, что занимало больше времени, трофеи получаешь богаче и в большем объеме. В столь низкоуровневых мобах точно никаких редких ингредиентов не водилось, потому мой выбор пал на первый вариант.

После третьего зала решил передохнуть и восстановить жизни и ману до максимума. Крысы стали агряться по две минимум, а один раз ситуация стала критической. Спас ситуацию демон. Когда по мне оставалось удара два, он спрятался и отдал часть своих жизней мне. Оставшаяся крыса была на уровень больше чем у меня и просто невероятно ловкой. Теперь, получив перевес в ОЖ, я стал бить по ней обоими мечами. Хоть одним, а попаду. К такому напору противник не был готов и быстро откинул лапки.

После этой, не побоюсь сказать громкой победы, мой пет взял 4й уровень. И мне, наконец то, дали возможность принять участие в его развитии. Нужно было выбрать улучшение щита: 15 % поглощения урона или +150 к емкости. Мне было важно чтобы щит на мне висел постоянно. А увеличение процентного поглощения урона на данном этапе этому не способствовало. Мой стиль боя и навыки вынуждали вести затяжные схватки на истощение. А если щит будут сбивать за пару ударов, демон не сможет на меня его ставить "по откату".

Вновь отдыхая, решил распределить свои характеристики, набежавшие за уровни. Их у меня накопилось аж 21. Я и дальше собирался развиваться как мечник. Следовательно, ловкость и сила в первую очередь — для хорошего урона и быстрого передвижения. Следующий пункт — выносливость. Пусть от силы и капало по чуть в жизни, но выносливость была главной в этом деле. Да и грузоподъемность стоило немного поднять. Так что 9 9 3 был мой выбор. С интеллектом и мудростью решил повременить. В перспективе, конечно, нужно будет в них вложить сколько-то характеристик, но пока это было не критично.

После отдыха я продолжил очистку пещер от грызунов. Пройдя последние две получил таки 8й уровень и добил бй пету. Крыс в последней было много, и мне по началу даже приходилось их выманывать в соседнюю. Спровоцировать остальных во время боя означало вынести себе смертный приговор. Экипировка, как ни странно, не потеряла ни одной единицы прочности. Это натолкнуло меня на мысли о поломке только во время смертей. Или при более длительном использовании.

Набрав крысиных потрохов и выбросив уже не нужные камни, я направился обратно. Но вот, в первой пещере, благодаря моему зрению уже 3го уровня, в дальнем углу заметил маленькое свечение жизни. Это было странным, ведь я ее уже зачищал. Неужели какой-то подранок сбежал? Медленно двигаясь к точке свечения, я обнаружил в углу "**детеныша крысы 0 уровня**".

"Вы можете приручить детеныша крысы. Слот под боевого питомца занят. Желаете освободить?"

Жму нет.

"Приручение невозможно. Желаете развивать крысу как ездовое животное".

Думаю эльф, верхом на крысе — та еще картина. Вновь жму отказ.

"Ваш боевой питомец хочет поглотить сущность детеныша крысы. Принять?"

Ну хоть опыт халявный будет. Принимаю. Смотрим что из этого вышло: получено опыта — 10ед.

Ваш питомец получил 10 ед опыта, а так же улучшил свою атаку — дополнительный 1 % урон ядом. Минимум по 1ед урона в течении 5 секунд. С ростом уровней "**ядовитый укус**" будет так же развиваться.

Гмм, ну тоже хлеб. Если нет ограничения по пожиранию других петов, то это явный чит.

Сдав квест, и получив от коменданта еще каплю опыта, отправился к себе — морально я очень устал.

Новый день порадовал меня очередным нарядом на кухню до обеда, где выполнял мелкие поручения и поднимал кулинарию. Когда с ними было покончено — отправился к мастеру фехтования. У него поднял на пару пунктов владение мечами и обучился новой стойке. Ни стойка, ни два новых финта не отобразились как спецудары, а значит это было что-то типа обычных возможностей. Как обучение пользованием интерфейсом. С одной стороны, знания из реального мира и других ВиртММО не сильно теряют свою актуальность. С другой — новичкам будет тяжелее, ведь нет простого способа выполнять спецудары. Или я об этом не знаю? Ну мне пока и так хорошо.

После ужина, на котором я добил уровень до 8го на заданиях по готовке, отправился к коменданту. Первый опыт боевых заданий мне понравился и хотелось повторить.

— Завтра утром пойдешь в лагерь и найдешь охотников. Пойдешь с ними ловушки ставить. С крыс тебе потроха какие перепали? Вот их как приманку в ловушки и пустишь! У нас тут волки развелись — нужно будет подкоротить их численность. — Вывалил на меня один из заместителей Серого, когда я сообщил, за каким чертом прусь в комендантские покои. И тут же развернул меня и выпхал по направлению из донжона. Даже не представился, зараза. Ну и ладно. Главное — задание получил!

Утром следующего дня побежал к охотникам. По дороге к ним, зашел к Корнику и рассказал о своем пете и его возможности пожирать сущности врагов и как он этому научился. Он же мне поведал, что при получении петом уровня в зависимости от следующих действий или действий накануне, он может получить новое заклинание или навык, а так же получить весомое усиление уже имеющегося. Так что сейчас у него должно быть несколько не распределенных очков таланта, или свободных слота, что ли, для таких улучшений. Так что задачей номер один я поставил себе за время заданий с охотниками как-то эти таланты распределить. По-хорошему мне бы усилить его возможность пожирания сущности, при чем в сторону оттока маны — это добавит проблем противнику однозначно.

Охотники были предупреждены о моем появлении, и уже собраны в поход. Группа состояла из двух лучников 35го уровня, и одного трапера 38го. Как я понял, класс трапера занимался установкой ловушек, а основным оружием брал арбалет. В остальном — рейнджер с бонусами против зверей и в лесной местности. Он то и обучил меня навыку установки ловушек и выдал простую лопату и топорик.

— Значит так. Сейчас идем на одну опушку. Там полно деревьев под колья — давно заметил мето это. Запасаемся в начале ими, после чего пойдём по точкам готовить неприятные вещи волкам. Будем копать ямы и туда колья устанавливать. Рисс, старайся держаться нас и далеко не отходи — если кто на тебя выйдет, то прибьет с двух ударов. Мы в лес не умирать пришли! Уяснил?

Покивав в знак согласия, мы двинулись по намеченному маршруту. Вырубка и стругание кольев было делом скучным. Зато получил навык лесоруба, который ускорял рубку деревьев и давал на первом уровне плюс 1 % к урону по энтам и прочим созданиям древесного типа. Полезного, конечно, не много, но карман не тянет и кушать не просит. Заготовив острых палок под самый перегруз мы продолжили работать по намеченному плану. К первой точке мы дошли за 10 минут, и я, под грузом древесины, добил себе еще один бонусный балл в выносливость — есть польза от работы на свежем воздухе. Яму поручили копать мне, пока один лучник стоял на стороже, а трапер с другим отлучились проверить силки недалеко. Я

был совершенно не против покачать выносливость и силу, да и опыт мне охотники давали. Что заготовка древесины, что копание ям с установкой кольев были расценены системой как серия квестов с небольшим вознаграждением — опыт и репутация.

Через минут 20 я закончил копать и вылез за кольями. В этот же время мой охранник напрягся и натянул лук.

— Вижу, наши идут с "хвостом". Постарайся спрятаться и не влезай — надеюсь справимся.

Через несколько секунд и я заметил, что пара охотников бежит в нашу сторону и что-то орет. Это был шанс! Со всех сил крикнул им: "Дайте круг, минута, колья. Минута!" — стал закидывать палки в яму. Заметив, что меня поняли правильно и пара взяла в сторону от нас, сам прыгнул в незаконченную ловушку. Время поджимало, поэтому старался утыкивать дно как можно быстрее. Охранник сверху следил за ситуацией и вскоре дал сигнал.

— Бросай все, и поднимайся. Уже на нас ведут. Кажись — это кабаны.

Перед тем, как вылезти, я подтвердил системное сообщение о создании ловушки, типа **"яма с кольями"** на 1500 урона. Вот это я дал жару! Накрыть ее было нечем и некогда, так что не заметить ее мог только слепой. Или очень злой. Например — кабан. Заранее зная о ловушке трапер и лучник у самого края сделали большой прыжок, ловкость у них хорошо прокачана, и благополучно приземлились с другой стороны. А вот три кабана, которые дышали им в спину, так прыгать не умели! Или просто не успели сориентироваться и со всей дури влетели прямо на колья. Взглянув на них, трепыхающихся в агонии, теряющих последние капли жизни, я не мог не сдерживать улыбку! Ведь это были свиноклыки 50го уровня. Сначала одно, а потом еще одно сообщение о получении колоссальной суммы опыта — и я уже 11й. И это при том, что часть опыта была срезана из-за сильной разницы в уровнях, да еще и 60 % ушло демону, который взял сразу 5 уровней, став 10 м. Про то, что основная часть опыта пошла охотникам, которые кабанчикам еще и стрел добавили, я вообще молчу.

Несмотря на дикий левелап с навыками я решил разобраться позже, когда обстановка поспокойней будет. А сейчас нужно было забрать все ценное. Пока я и трапер вытягивали туши и разделяли их, лучники следили за обстановкой. К визиту новых гостей мы подготовиться не успеем.

К всеобщей радости все обошлось и небольшой забег распугал других лесных жителей. Мы спокойно закончили с разделкой на мясо, за что лично я получил еще немного опыта и пару кусков для себя лично. Нужно будет не забыть приготовить их и подкачать готовку. Остальное мясо, как и тушки зайцев и белок, за которыми и ходили изначально мы отдали одному лучнику. Договорившись, что он все отнесет в лагерь и присоединится к нам на следующей точке, приступили к нормальной установке кольев и накрыванию ловушки дерном. В этой яме решили оставить останки кабанов и заманивать волков на запах, а мои крысиные потроха приберечь для других ловушек.

Придя на следующую точку, в получасе ходьбы, уже сам вызвался копать яму. Мне понравилось получать кучу опыта таким легким способом. Пока шли, я не терял время зря и изучал логи. При повышении уровня, щит моего змия немного поднялся в сторону количества поглощения урона, а еще усилился навык пожирания сущности и ядовитый укус. Но усиления были небольшими и никаких особых навыков не появилось. Надеюсь очки талантов у него ждут своего часа. Свои 9 статов я разделил по 2 в выносливость и силу и 4 в ловкость. Как узнал у трапера, есть такой навык — акробатика, завязанный на последнюю,

который очень полезен всем воинам. По сути, он определял как легко будут получаться разные кульбиты, да и бегать по пересеченной местности с ним легче. Так что обучат меня ему, когда вернемся в лагерь.

Следующие две ямы с кольями мы установили без происшествий. С одной стороны я был рад спокойной обстановке. Все же мой уровень маловат для активных боевых действий. Да и опыта в этом мире, честно говоря, было мало. Но игровые боги за меня решили, что скучать на сегодня хватит. И на месте, где мы должны были вырыть последнюю на сегодня яму, нас ожидал сюрприз.

Не доходя до конечной точки первый из лучников замер и поднял руку вверх. Мы остановились и присели — это был знак, что впереди опасность. Притаившись за деревьями стали ждать, пока он разведает обстановку. Через пару минут, ситуация прояснилась. На выбранной нами полянке расположились на стоянку орки — четыре охотника в легкой броне и с луками 30го уровня и один непонятный орк 23го. Это было очень странно, ведь так рано в нашем лесу их не ждали.

- Я так понимаю выманить их в одну из наших ловушек не выйдет?

- Да, Рисс, у них наблюдательность лучше, чем у зверья. Да и ловушки мы на волков делали, а не на орков. Точно не попадутся.

- А что-то быстро под них сделать?

- Увы — не выйдет. Они отдыхают после охоты и скоро пойдут к своим. Просто не успеем.

- Давайте хоть последим за ними. Может один отлучиться, убьем его, а потом и остальных.

Упускать шанс сократить количество нападающих я просто не мог. Да и опыт лишним не будет!

- Не будь наивным, Рисс. Они во вражеском лесу. И пусть дозоров нету, но даже отлить отойдут в пределах видимости остальных. Так что давайте тихонько уходить и надеяться, что их загрызет ночное зверье. Уже темнеет, и в лесу скоро станет по настоящему опасно.

Мне такой вариант не подходил. То ли азарт, то ли просто дурь в голову ударила, но я хотел победить этих орков.

- Кстати насчет пятого. Кем он может быть?

— Очень похоже на шамана. Скорее всего ученик, что пошел в лес за травами и прочей растительностью.

- Как думаете, если нападём на них, он с ними последует?

- Не должен. Но и они от него далеко не уйдут. И, кстати, его я опасаюсь, — ответил трапер. — Шаманство у орков очень вредное для нашего здоровья.

— А если я возьму его на себя? Сможете отвлечь охотников?

— А получится?

— Ну, у него 23й, у меня же 11й плюс мой демон 10го. Справлюсь.

— В смысле, демон? — удивились все трое.

— Персональный фамильяр. Я же кровавый эльф, или вы не знали? А у нас у всех почти есть такой спутник. Змий, покажись.

В этот раз он появился и выглянул на моих собеседников из-за правого плеча. Охотники от неожиданности немного дернулись, но тут же пришли в себя. И трапер взял слово.

— Хорошо, давай ползи вон туда. Мы чуть отойдем и поставим несколько простых ловушек исключительно для отвлечения внимания. Как основные силы отойдут из лагеря,

нападешь сам. Если что не так, действуй по обстоятельствам.

Разделившись мы стали готовиться. Я полз минут 20 до своей позиции, а после еще столько же ждал начала операции. Орки, как ни странно, все оставались на месте. Уже спускались сумерки, а потому я перешел на астральное зрение. Пусть у меня был уже 11й уровень, но ману было все еще не на что тратить — а так зрение покачаю. Со временем, хотелось бы, чтобы манозатраты на это заклинание вообще пропали. А пока регенерация маны чуть-чуть не перекрывала поддержание зрения.

Все началось неожиданно. Болт от арбалета влетел в голову одному охотнику, и тут же, во вставшего другого орка влетело две стрелы. Если первый упал и умер через две секунды, то второй повалился на землю, но умирать не собирался. Отследив направление стрелы, орки спрятались за поваленным деревом, что служило им местом для хранения добычи. Я же был за их спинами. Все вышло очень удачно, а потому — плохо. Они не собирались высовываться. А моим охотникам нужно будет выйти на открытую местность, чтобы попробовать подстрелить затаившихся орков.

Так продолжалось несколько минут. Из раненого вытянули стрелы, шаман залил в него какое-то зелье, так что он перестал харкать кровью и просто тихо лежал. После этого началось шаманство, а это точно не к добру. Две стрелы влетело в дерево, но зеленокожие охотники хорошо спрятались. А вот трапер, судя по миникарте, побежал занимать более выгодную позицию. Потратив время на маневры, мы дождались, что жизни раненого орка начали ползти вверх. Блин! Это сводит на нет весь эффект неожиданности. Нужно действовать быстрее и наглее! Как только болт влетел шаману в ногу, заставив того прекратить распевать заклинание, настал мой черед.

После попытки подстрелить из лука хоть кого-то, один лучник тоже решил сменить позицию. Специально или нет, но он на короткое время вылез из густых кустов. Заметив маневр к нему двинулись два орка, оставив раненого товарища и шамана за деревом лечиться. Как только эти двое скрылись в кустарнике, я поднялся и в два прыжка оказался возле раненых орков. Напустив Змия на раненого охотника, дал указание сожрать его сущность. Для ускорения процесса, пару раз ткнул его мечами, опустив здоровье в красную зону.

После чего занялся шаманом. Я старался держать его спиной к скрывшимся оркам, чтобы те не подстрелили меня, пусть сам и закрывал обзор траперу. Шаман же оказался довольно ловким в обращении с посохом, и я не мог его достать, пока Змий "доедал" орка. Системное сообщение о получении уровня мной и змием отвлекло меня и шаман хорошо приложил меня по голове. Я услышал звон ушах и на секунду потерял равновесие — вот как тут оглушение реализовано. Упасть не успел. Но пока приходил в себя шаман успел прочесть заклинание и запустить фаербол. Отлетев на пару метров от противника, я таки упал на землю. Если б не щит — мог и помереть. А так — здоровье в красной зоне.

Забрав жизни у змия, и натравив его уже на шамана, я попытался донести до демона мысль, что нужно вытянуть не только жизнь из этого орка, но и магию, ярко представляя, как из него ко мне течет синяя субстанция. Фамильяр вроде меня понял, и вцепился в зеленого, начав со всей силы выкачивать из того пока только жизнь. Я же, поднявшись, потянул кровь из не док конца перебинтованой ноги орка на себя. И у меня вышло, да при этом очень хорошо. То ли сработал какой-алгоритм, то ли еще что, но бар маны ощутимо просел, а кровь аж брызнула в мою сторону, тут же став собираться и стремиться к моей груди. Орку такой поворот точно не понравился, и он начал творить новое заклинание, но

закончить мы ему не дали. С рыком я прыгнул к нему, и всадил один меч прямо в горло. Второй он отбил посохом, но это ему уже не помогло. Змий же вгрызся в окровавленную ногу, и смог сделать то, что я от него хотел — мой бар маны начал немного заполняться, что означало лишь одно — у него получилось вытягивать ману и часть передавать мне. Шаман еще пытался что-то сделать, но я не вынимал меч, а от его слабых попыток отбиться посохом уже было мало толку. Треньк — еще один уровень мне, и такой-же 13й у змия.

После того, как мы собрали трофеи, я посмотрел системки и обнаружил, что фамилляр научился вытягивать из противников ману. При чем значительно эффективнее, чем жизни. Но, делать и то и то одновременно у него не получится. Зато теперь у меня в голове начала прорисовываться тактика боя, когда я активирую драйн маны через змия, драйн жизнью через себя, и могу спокойно вести бой на истощение противника. Правда, что моя раса, что уже выбранный стиль боя с двумя мечами больше подходит ДД, а не танку, для которого такая тактика больше подойдет, но восполнение жизни во время боя лишним точно не будет. Пусть из меня вырисовывается гибрид все сильнее, но я всегда любил больше соло игру, и такой билд мне очень нравился. Да и универсальность в бою — это то, к чему я всегда стремился. И в общем, если навыки будут развиваться и будут такими же полезными и далее, то я буду практически неубиваем в ПВП. Но это пока только мечты.

"Способность чужая кровь повысила уровень. Усилена скорость перекачки жизнью." О — замечательно. Нужно поскорее повысить ее до 10го уровня, и тогда для нее можно будет выбрать некое улучшение. Жду не дожусь этого.

Но оставалось еще три орка-охотника, с которыми стоило помочь. Побежав в их сторону, увидел, что те схлестнулись в рукопашной с защитниками крепости в кустах, не успев обменяться выстрелами. Три орка теснили двоих лучников, так что я подоспел вовремя, ударив одному из зеленокожих в спину, и скомандовав Змию в начале укунуть его, запустив яд, и тут же принялся перекачивать мне его жизни. Само собой, напал я на самого побитого, пусть его жизни и были больше половины. Мое появление не осталось незамеченным, что сыграло нам только на руку — отвлеклись орки, и тут же пропустили по удару. Когда третий, подло атакованный мной, принялся только за меня, я старался лишь заблокировать его удары, пока Змий перекачивает жизни в меня.

Опыт других игр с полным погружением, а еще тупость моего оппонента (орки-НПС славились силой и живучестью, но не умом) не давали тому в меня попасть. Пусть, благодаря цифрам в атаке у него и в защите и ХП у меня, этот орк мог прибить меня с одного попадания, но мой опыт тысяч виртуальных сражений и особенности игры позволяли мне этого удара не получить. Танцуя вокруг него, и даже иногда царапая мечами, смог свести его здоровье до красной зоны. Но, подоспевший трапер, подло убил его впритык из арбалета, забрав большинство опыта себе. Оставшихся тоже по добивал не я. Несмотря на утерянный опыт, мы вернулись в крепость в приподнятом настроении настроении. Вещи с орков мне не понравились, да и требовали 20 уровень, так что свою долю добычи я тут же продал крепостному завсклада, получив немного наличности. Хотел тут же потратить деньги на обновку экипировки, но ничего, ниже 18 уровня на складе не было.

У кузнеца, за эти деньги, все же вышло выпросить немного подремонтировать мечи — а то лишиться оружия в бою было не самой хорошей перспективой — все же прочность после схватки с орками просела. Новый игровой день начинал в привычной уже келье. Первым делом стоило разобраться со своими заклинаниями. 'Похищение чужой крови' — уровень 2 (прогресс 10 %). Умение эльфов крови, использовать чужую кровь, как свою. Применяется

на всех живых существ. Радиус действия — до 3 метров. Скорость перекачки здоровья — 15 хп в секунду. Для активации требует 20 мп, и по 5 мп в секунду для поддержания. Скорость произнесения — мгновенно. Для активации цель должна быть видна. Количество целей — 1. Скорость перезарядки — 10 секунд. Возможно применение двумя способами. При количестве хп менее 100 %, способность будет использована для лечения. Если при активации способности хп было 100 %, то способность будет использована, как 'Новая плоть из чужой крови' — возможно повышение хп до 110 %. Бонус будет действовать в течении часа (на данном уровне умения). Сразу, пока не забыл, поменял активацию заклинания с непонятно-чего, на слово-ключ 'Кровь'. А то, проанализировав свой прошлый день, я так и не понял точно, как же я заклинаниями разбрасывался. Вроде система считывала мои мысли, что не совсем возможно. Так что, дабы не было неловких ситуаций в будущем, решил перестраховаться. Следующим умением был контроль своей крови, который так же имел двойную пользу. Активную часть 'остановка кровотечения', которую можно было применять как на себя, так и на других существ, если те были в радиусе двух метров. Уже из названия было ясно, что он останавливал кровотечение. При этом возвращая жизни, утраченные за последние 2 секунды из-за этого кровотечения. Так же узнал, что при прокачке увеличивалось время, на которое можно было откатить назад эффект кровотечения и вернуть больше ХП.

Была так же и пассивная составляющая, которая уменьшала шанс мне получить это самое кровотечение от физического или магического воздействия (сейчас он равнялся 5 %) и с таким же шансом активная часть могла автоматически быть использована на меня через 5 секунд, после получения этого дебафа (ну если я сам до этого времени не додумался ручками его использовать). Учитывая, что ману способность не тратит (если использовалась в автоматическом режиме) то это можно считать теми же дополнительными 5 % резиста от кровотечения. Да и так нужно было всего 10 мп. Впрочем, учитывая что я иду по воинской стезе, то небольшие манозатраты для меня очень важны, несмотря на эльфийский бонус к интеллекту и способности моего демона по ее восстановлению. Еще было астральное зрение, которое видело в радиусе 4х метров все в очень странном спектре — живых существ, подсвечивало как инфракрасное (а если у них была мана, то с синими элементами), но так же прорисовывало окружающее пространство в обесцвеченном свете. Как ночное зрение у кошек, но при этом одинаковое и днем, и ночью. В общем полезная вещь, которую я собирался использовать для прокачки постоянно — но вот в бою, где точно нет невидимок (а 'астральное зрение', в теории, их обнаруживало) планирую отключать — все же не стоит привыкать тратить ману попусту. Это пока могу себе позволить пользоваться всем, что есть, но дальше будет все по другому. Наверно — потенциала своего пета я все еще не знаю. Больше ничего в заклинаниях не числилось, но я пока решил сосредоточиться на развитии уже имеющихся. Защита от кровотечения будет только увеличивать свою полезность со временем, а против некоторых монстров станет вообще незаменима. Отток жизней — вообще одна из основных фишек 'кровавых' которая, как мне кажется, должна эволюционировать во что-то особенное. Все заклинания прокачивались до 30го уровня, при этом имея шаги в 5 уровней. На пятом уровне можно было выбрать усиление чего-то конкретного, но в значительной степени (если говорить о 'похищении чужой крови', то это будут радиус, сила перекачки, или уменьшение манозатрат). А так, с каждым уровнем, заклинания по чуть-чуть усиливали все направленности. Но с тем же 'оттоком' так не случилось, почему-то. Видать на следующем уровне будет увеличен радиус его действия. А

вот на каждом 10 м уровне заклинание всегда имело некую фишку. На официальном форуме в примере был огнешар магов — на 10 м он мог получить взрыв (дополнительный урон в радиусе от цели), шанс поджечь цель или ослепить ее на короткое время.

Проверив Змия узнал, что его пожирание магии работает так же, как отток жизней. Но в два раза мощней — уже на первом уровне отбирало по 20 мп у противника. Тратя на поддержание по 5 мп, Драйн на ману и хп по одному противнику не только компенсировал мои затраты на поддержание второго, но и пополнял мои запасы магии. Правда лишь до тех пор, пока мана будет у противника — низкоуровневые мобы не славились большими ее запасами. И это вроде бы и хорошо, но в моей ситуации будут проблемы с особенно 'жирными' противниками без большого запаса магии — своей маны на драйн хп надолго не хватит. Изучив описание навыка 'Захват сущности' подтвердил свои догадки о бонусных 10 % к опыту, а так же узнал о шансе аж в 1 % получить одну из способностей жертвы, преимущественно пассивную (если та не находится со мной в режиме боя). В общем набить Змию много полезных вещей, скармливая потенциальных петов, выйдет очень дорого. Но все равно чит, если только не окажется, что таких способностей может быть ограниченное количество. 'Отток жизни' у него то же был, моего уровня. Что значит, можно уже сейчас использовать это заклинание дважды на одного противника, увеличив ДПС за счет больших трат маны. А способность забирать у него 30 % жизни даст мне дополнительное лечение (при 'оттоке жизней' Змий первым делом лечил себя, а потом уже меня, но лишь в половину). Кстати я так и решил назвать своего демона — Змий.

Разобравшись с навыками, решил заняться их прокачкой. Сходив на кухню, обратился к главному повару, рассказав что хочу помочь в убивании свиноклыков, которых видел в клетках в лагере. Мне дали добро на двоих, но если я потом их сам разделая и принесу мясо на кухню. Я, конечно же, согласился и со всех ног побежал к обреченным зверушкам. Не все кабанчики убивались на месте — некоторых ловили живьем, и убивали когда была необходимость в свежем мясе. И очень удачно совпало, что на складе мясо закончилось (добытое во вчерашней охоте было приготовлено на завтрак). Два экземпляра были 25 уровня, но за них я получу только фиксированное количество опыта в рамках квеста, раз в 10 меньше, если б я их в лесу убил. Но мне от них нужно было другое — прокачать 'отток жизни', если это возможно. Активировав заклинание на одного, стал ждать. Когда моя мана закончилась, у него оставалось еще чуть больше половины жизней. Я с трепетом открывал список умений и был очень рад, обнаружив повышения навыка. Дождавшись восстановления магии, не закрывая статистику прогресса умений активировал драйн на второго. А через минуту попросил Змия помочь и заметил, что навык стал прогрессировать быстрее. Следовательно, мой пет может использовать мое заклинание! Это очень, и очень крутое открытие, особенно если он еще чего сможет активировать из моего арсенала. Так как у меня было 100 % хп, то заклинание работало как накопление мне бонусных жизней. еще одно открытие для меня было, что набрав максимум 'жира' в 10 % своего хп, по использованию 'оттока' еще раз, я продлевал длительность бафа. Сам баф выглядел как красноватая дымка вокруг меня.

Мучая хряков по очереди я мог развивать отток до капа, наверное, но у квеста было ограничение по времени. Так что домучив одного, принялся за разделку туши, а после убил второго. Мне, как раз, хватило их, чтобы повысить уровень этого заклинания и на третьем его уровне получить бонус в 1 м к дальности действия. Следуя логике развития, следующим будет или уменьшение затрат маны, или увеличение количества целей, если эти параметры

вообще улучшаются.

Подкачав свой уровень, и разобравшись с возможностями нового аватара, я стал более чем уверенным в себе. Думаю из-за убийства высокоуровневых, для меня, орков даже чуть не поймал 'звезду'. Но я уже совершал в прошлом необдуманные вещи возомнив себя уберубиватором и сейчас ошибок повторять не собирался. В общем решил что настало время переходить к прокачке героя посредством убивания разной живности. И как раз под мой со Змием 13й уровень были недалеко от форта жабы 9-10 уровня.

Оббежав всю крепость, так и не нашел никого, кому могут понадобиться 'запчасти' от них — все же получить квест на них было б очень хорошо. Уже отчаявшись, вернулся к моему почти другу Дариусу — главному повару.

— Может ты знаешь, кому могут пригодятся шкуры от жаб, или их мясо? А то уже и у алхимиков спрашивал и охотники сказали что толку от жаб никакого.

— Если ты собираешься охотиться на жаб, что живут у реки, то да — толку с них мало. Шкура тонкая, не сшить с нее ничего. Мяса мало и довольно специфический вкус. Но все же приготовить кое-что можно.

— Правда? — уже обрадовался я. По улыбке в глазах этого непися было ясно, что он точно сможет приготовить этих земноводных.

— Ну главный повар я тут или кто? У меня есть рецепт на обжарку их ножек. Если подобрать правильные специи, то вкус будет просто великолепным. Прямо идеальная закуска к пиву. Давай поступим таким образом — вот тебе рецепт.

Трыньк — пришло оповещение, что я обучился готовить 'лапки гигантских жаб с травами'.

— Посмотри его внимательно, — продолжил Дариус. — Пусть тебе пока сложно будет его приготовить, мастерство не то, но от тебя нужно лишь принести эти самые лапки и травы. Сбегай к охотникам и тем же алхимикам — пусть подскажут где они у нас растут нужные специи. Только после этого пойдешь жаб убивать — мне травки высушить в начале нужно, а мясо жарить нужно свежим. Как насчет того, чтоб приготовить 100 порций и закатить пир? Для такой закуси, уверен, наш скряга-гном выкатит пару бочек своего фирменного.

Квест 'Пир-на-весь-мир' я конечно же принял. За него я не получу опыта и денег, но если все пройдет удачно, то очень сильно поднимется репутация с солдатами форта.

Забежав к алхимикам, ведь они были ближе всего, получил на халяву профессию 'сбор трав' и отметки на карте, где и какие травы произрастают. Уже с первым уровнем, получил +1 к мудрости. Уточнив у них же насчет бонусов, открыл для себя еще один источник получения статов. С каждым следующим уровнем развития 'сбора трав' буду получать +1 к интеллекту и мудрости, и аж +5 на каждом пятом. Сначала обрадовался вроде как халяве, но потом, подсчитав сколько тонн сена нужно собрать для апа, отбросил идею бегать по лесу ради одних гербариев. В моей ситуации быстрый подъем уровня был важнее упорства в получении статистик.

Спокойно собирая травы, я вспоминал два пробных боя с 'жабами'. Хотя эти монстры имели очень мало схожего с нашими Земными прообразами. Во-первых местные жабки были чуть больше с кавказской овчарки. Такой упитанной, пишушей здоровьем овчарки. Во-вторых — почти вся спина была покрыта роговыми наростами то ли хитина, то ли особой жабьей коры, которая очень сильно мешала их убивать. Ну и аппетит у них был более солидный — наблюдая за первой жертвой, видел как она схватила своим языком кролика

второго уровня, что неосторожно пришел попить воды у ручья.

Но при этом это были очень хорошие противники для меня — они были очень медлительны и неповоротливы. Пусть атака из засады или прыжок казались молниеносными (хотя так оно и было, если честно), то после второго жабы очень долго разворачивались. В воде они были более проворны, но сражаться с ними в воде это нужно быть тем еще экстрималом.

Оббежав полянки и собрав нужное количество трав заметил, что до нового уровня профы травника совсем чуть чуть осталось. Так что решил немного задержаться и набрал ингредиентов чуть с запасом. В этой игре, как и во многих других, первые уровни всегда давались очень легко. Если говорить об уровнях героя, то первые 20 брались легче-легкого. Потом, до 50го, приходилось очень стараться, а вот путь с 50го по 100й был очень тяжелым и каждый Ап был небольшим праздником. А вот с отметки в 100 уровней начиналось настоящее испытание. Игре был уже год, но максимальным нынче уровнем был всего лишь 167й — уровень одного из альфа-, а потом и бета-тестера, который решил стать круче всех в игре при поддержке одного очень влиятельного клана. Так что мое заявление взять 100й уровень за пол года было довольно-таки самонадеянным — ни секретной или полусекретной информацией я не владел (официальный форум имел очень и очень мало данных), поддержки клана у меня не было, да и время для игры я вскоре стану выделять все меньше — месячный отпуск когда-то ведь закончится. А пока — +1 к мудрости и интеллекту за ап травника и бежать к жабам — мне нужно убить их минимум сотню.

Отдав травки повару забежал еще раз к алхимикам, купив несколько банок на исцеление. Перестраховка лишней не будет, ведь мне до конца не известно все, на что способны местные земноводные.

Еще одно важное отличие от Земных жаб — это расцветка. Не было ни одной зеленой жабы. Черные, с тонкими белыми полосами, были. Белые, с серыми полосами, тоже были. Даже оранжевые и красные водились, а вот зеленой — ни одной. В зависимости от расцветки, как узнал позже, у жаб был бонусный урон стихией: огня, земли, тьмы и так далее. Весь спектр, в общем. Но вот количество урона было, скажем так, очень смешное. Но это для меня. Жабы эти наносили в среднем за удар 35 урона физического, который частично нивелировала броня, и 10 стихийного, который можно было снизить за счет резистов, которых на данном уровне почти и не было ни у кого. И наносили они удары вполне себе шустро: то лапами ударят, то укусят норовят. И если бодаться с ними лоб в лоб, то не всякий мечник, или другой закованный в латы воин, сможет долго выстоять. Но было одно очень важное 'но' — они были неповоротливы. Просто невероятно неповоротливы. И тактика была у меня против них проста, но действенна — я кидал в одну жабу камень, привлекая ее внимание. В начале она пыталась достать меня языком, от которого приходилось уворачиваться. Не всегда у меня это выходило, так что бывало терял 50 хп из-за этой ее абилки. Потом следовало по этому языку ударить. Если жаба попадала, она пыталась притянуть жертву к себе, но получив мечем, тут же втягивала язык обратно. Оставаясь на месте или даже немного отступая назад я следил за своей жертвой, возомнившей себя охотником. Следующей абилкой был прыжок — отталкиваясь мощными задними ногами земноводное, словно массивное ядро из пушки, несло к своей добыче. И вот тут нужно было уворачиваться в обязательном порядке. Один раз я пропустил такой прыжок, интереса ради, получив 150 физического урона, 20 огненного (это была красная жаба) и 'ошеломление' на 5 секунд. Пусть сильно двигаться под этим дебафом не смог, но сил

выхватить лечебное зелье хватило — все же в полном погружении иногда и подлечиться в критическом состоянии бывает трудно. А вот дальше было очень и очень просто. На жабу кидались драйн маны и хп, и она медленно, но уверенно умирала. Я старался держаться с боку от нее, где она не могла меня достать ни передними, ни задними лапами, иногда испытывая ее броню на прочность.

После разделки первых жаб, я получил крошечный бонус к урону по ним, а так же узнал их слабые места. Но их глаза были настолько маленькими, что попасть было в них очень сложно. Да и спереди противника старался не держаться, чтоб самому не прилетело мешком по голове. А вот незащищенное броней пузо иногда удавалось задеть, когда этот мутант пытался повернуться ко мне. Чаще всего в таких танцах все и заканчивалось — жаба ко мне поворачивается, а я от нее. Но иногда, не иначе особо умные особи попадались, они отпрыгивали подальше и успевали развернуться, чтобы попробовать вновь словить своим длиннющим языком. В таких случаях приходилось быть очень осторожным и бежать к противнику изо всех сил, сокращая расстояние двигаясь по спирали. И пусть убивались они долго, ввиду большого запаса жизней, но действуя предельно осторожно сбор сотни лапок превращался в рутину.

Опыта за них давали совсем чуть, и после смерти 100й жабки я был всего-лишь 16 м. Конечно стоит принять во внимание, что Змий отжирал половину опыта, а убить жаб при помощи 'пожирания сути' почему-то удавалось очень редко. Но в любом случае это была удачная охота. Где-то на сороковой жабе я решил опробовать новую тактику. Еще при разделке заметил, что в месте, где у других существ просматривается шея, у этих монстров было несколько уязвимых мест. Но как к ним добраться? Правильно — запрыгнуть на спину. Конечно они не были столь огромны, чтоб можно было на спине этой усидеть, методично нанося удары в сочленения природной брони. Так что я иногда запрыгивал с одной стороны, бил в затылок и тут же спрыгивал с другой стороны. В среднем раза с пятого попадал — хоть так развлекался.

Когда была убита последняя, сотая жаба, Игра порадовала меня новым уровнем 'оттока жизни'. В этот раз я не угадал, и вновь был повышен ДПС — теперь аж 25 ХП в секунду. Вот и закончилась скоростная прокачка — теперь все будет очень долго, но, надеюсь, не нудно.

ПРОДА 16,08

— Еле донес. Забирай, Дариус, свои ножки.

— А я уж думал, Рисс, ты не вытерпишь столько их убивать. По правде говоря, хотел немного подшутить над тобой и если б принес меньше, то не обиделся. У нас никто в форте на них охотиться не любит — очень противные твари. Постоянно языком своим этим в воду затягивают.

— О как, — продолжил разговор с поваром, складывая добычу аккуратно на столе. — Ну я поначалу тоже чуть не искупался. Но потом пообвык и даже уворачивался от летящего в меня зыка. А вы не знали, если по нему приложить, они его тут же в рот прячут, чтоб совсем не потерять?

— Гмм. Они его убирали, да. Но мы как-то не докумекали из-за чего эт. Ну хорошо, что ты разобрался. Все, сотая. Красотааа. Ну я принялся за готовку, а ты иди доложи Гаркинсу об удачной охоте и что вечером будет небольшая гулянка по этому поводу.

Кивнув на прощанье, в начале побежал к кузне. Касс-берра был не очень большой крепостью, а потому рядом с кузней находилась и мастерская кожевника. Несмотря на то, что все говорили о ненужности кожи с жаб, я решил еще раз испытать удачу.

— Вот, смотрите что у меня есть — продемонстрировал свои честно нафармленные 48 шкур госпоже Сабине. — Меня Рисс зовут, я недавно в солдатах. С охоты вернулся и пусть мне говорили, что толку с шкур этих жаб нет, но решил в общем вот...

Не знаю почему, но при виде этой женщины стал смущаться как в школьные годы при виде очень симпатичной девушки. Сабина была не первой НПС женского пола, которую встречал в крепости, но так же как и над остальными уникальными НПС, над ее образом хорошо поработали. Она была вся перемазана в каком-то темном жире, в рабочей одежде, ни разу не подчеркивающей ее формы, но было в ней что-то такое. Сам и не знаю что.

— Оххх, повеселил ты меня, — рассмеялась она. — И порадовал, Рисс. Я — Сабина местный портной и кожных дел мастер. В общем мужланы, у которых ты спрашивал, правы. Кожа тонкая и на броню не годится. Но эти солдафоны только о войне и о том как пожрать думают. Вот только кроме драк и жрачки в мире еще много чего есть. Например — Красота.

— Красота? — с недоумением спросил я.

— Ну конечно. Не расстраивай меня и не становись одним из них, ты же эльф! Так вот, из этих шкур можно сделать замечательные дамские сумочки и клатчи. Но уверена, все эти вояки даже не думали об этом. Хорошо что ты ко мне зашел со всем этим. Если все хорошо закончится с осадой, то я хорошо заработаю на пошиве и продаже городским фифам сумочек.

— Тогда заберете все эти шкуры? Я очень рад помочь. Тут 48 штук.

— Ну не все они подойдут — материал и правда очень хрупкий, если так можно сказать о коже. Но вот расплатится с тобой сейчас не смогу — только после осады, да и потом время нужно для пошива. Плюс пока торговец приедет.

— А можно ли сейчас подобрать что-то из готовых материалов? Я был бы рад сумке хоть немного зачарованной на уменьшение веса.

— Есть у меня несколько таких. Так, сорок восемь шкур, это можно сделать сумок...

И бормоча себе некие, только ей понятные подсчеты, Сабина ушла в подсобку. Вернулась минут через пять, когда я уже успел заскучать, изучая все подряд в мастерской.

— Вот смотри что откопала. Даже не помню для кого делала и почему она тут осталась. Эта сумка уменьшает помещенный в нее вес на 5 %. И большая смотри какая. Но главное, увеличивает срок годности мяса, трав и еды в два раза. Просто идеальная вещь для долгой охоты, не находишь?

— Да я даже не мог мечтать о таком. — искренне восхитился я. И правда — стоит такая вещь могла очень много. Если просто сумка таких размеров увеличит мой инвентарь на ячеек 40, да еще и вес можно больший с ней переносить, то вот зачарование на еду/мясо/травы делает ее дороже раза в два. Пусть штука эта ситуативная и подходит не под каждый стиль игры. Но под мой она была что надо, ведь я собирался выходить в долгие фарм-прогулки, не заходя в город каждый день.

— Но она все же чуть дороже того, что я получу за твои шкуры. Так что отдам тебе ее только если принесешь еще шкур 5. Идет?

— А можно мне сумку сейчас отдать, а я Вам 6 шкур принесу даже. Честно честно.

У меня просто глаза горели, так хотелось ее забрать себе.

— Уговорил, но чтоб не позднее завтрашнего вечера.

Забрав сумку и тут же применив решил перебрать свой инвентарь. Даже небольшое облегчение ощутил, хотя 5 процентов уменьшения веса это не так уж и много поначалу. Итак, в инвентаре еще оставался разный хлам — камни, травки/корешки/грибы для

алхимиков, несколько шкур более мелкоуровневых представителей местной фауны, чем жабы и прочее условно полезное разное всякое. Еще с первых игр, в которые мне довелось играть, уяснил одно простое правило — ломай все, что ломается (и за что тебе потом по голове не погладят) и греби все, что гребется (в некоторых случаях применимо и к чужому добру).

Вспомнив про останки мелких и пушистых, тут же вернулся к Сабине и вывалил их на пустой стол 'в знак нашей дружбы и будущего сотрудничества', не взяв за них ничего. И оставив ее с большими глазами и открытым ртом ретировался, дабы проделать то же самое с одним из алхимиков — все равно ничего редкого и ценного с моим навыком сбора трав не получил бы. А так плюсик к личному расположению.

И только после опустошения инвентаря от ненужного мне хлама пошел к Гаркинсу.

— Наслышан о тебе, наслышан. Неплохо вы с орками подрались, а ты еще и поголовье жаб этих мерзких укоротил. Как начнем более активную эвакуацию очень хорошо будет, что местное зверье и монстры меньше досаждают станут. В общем за заслуги перед крепостью возвожу тебя в ранг старшего солдата. Когда немного подрастешь в силе, дадим тебе экипировку чуть лучше, чем планировалось. И еще, теперь можешь командовать двумя младшими солдатами — у нас таких немного, но если поищешь, найдешь этих лодрей. Коль я, или кто другой тебя на задание отправит — смело их привлекай в помощь.

Тут же появилась системка, дублирующая и поясняющая более детально сказанное Гаркинсом. А именно, что могу требовать помощи от нижестоящих по званию, а так же по достижению 20го уровня смогу подобрать себе комплект из минимум 'зеленых' вещей — у которых чуть лучше основные характеристики, да имеется слабое зачарование на статьи или эффекты.

— Спасибо больше. Мне по заданию нашего портного еще к жабам сбегать нужно, а потом уже вместе отведаем, что там из жабьих лап наш повар наготовил. Верно?

— А то. — улыбнулся мой куратор, явно предвкушая то ли вкусные жаренные лапки, то ли гномье пиво, выставить которое уговорили нашего завскладом. — На завтра на кухне помогать будешь, или вновь воевать?

— Я бы повоевал, если честно. С жабами неплохо натренировался, потому дабы не терять боевой настрой...

— Понял тебя, сам такой в юности был. — аж хохотнул Гаркинс. — Будет тебе боевое задание. Присоединишься к группе, которая пойдет завтра на гоблинов.

— Они что, уже тут? Как так, еще ведь почти месяц.

А паниковать я начал из-за того, что армия вторжения Орков состояла не только из них. Если быть правильным, то это была Орда, в которой основную массу составляли все же орки. Но так же с ними были их 'дальние родственники' гоблины, и один клан трелей, состоящий в этой армии в основном в роли шаманов-поддержки. В отличие от орков, у трелей не выходило точечных бафав/дебафов, на которых и специализировались шаманы — только массовые и только мощные колдунства. Потому их использовали только в больших битвах. А вот гоблины, да еще и на волках (в Игре разработчики не сильно ушли от канона, все же оставив 'оркскую кавалерию') были хорошими разведчиками и диверсантами. Так вот, раз рядом гоблины, то вся остальная орда будет очень скоро.

— Нет, это не основные силы. Скажем, на самой границе нашей, то есть крепости Кассбера, ответственности, стоит деревня гоблинов. Стояла вернее. Жили мы с ними, не то чтоб дружно, но не мешали друг-другу да и торговали понемногу. Но как пришла весть к нам

земли, что сюда идет Орда, они собрали своих жен и мелких, да и отправились к ней на встречу. Мы присылали к ним гонцов, хотели убедить уйти к нам в тыл, сказать что не тронем и знаем что они 'свои' гоблины. Но гонцы не вернулись. — чем дольше рассказывал, тем больше смурнел Гаркинс. Мне стали понятны его чувства — все же соседи, с которыми жили не один год бок о бок и явно было много совместных приключений, вдруг стали врагами. — В общем они сделал свой выбор и правильный он для них или нет — покажет время.

— Так там сейчас их лагерь?

— Именно. Они знают местность и подтягивают своих, то есть других гоблинов, чтобы подготовиться к нападению на нас. Может ресурсы какие подготовить, провизию. В общем задача номер один — разведка боем. Сейчас уничтожение лагеря — не в приоритете. Главное понять что они там делают и если нужно больше сил, то сформировать карательный отряд. Нам сейчас не нужны лишние потери, но уменьшить число нападающих будет очень хорошим делом. К сражению нужно готовиться уже сейчас.

А вот и первый квест, влияющий на мой шанс выжить в ближайшей бойне. Как понял, в этой вылазке есть шанс как укоротить поголовье местных гоблинов, что присоединятся к осаде и штурму, так и бездарно слить несколько защитников.

— Утром сходи к главе отряда Вайрну. Он в лагере пока живет. Получишь инструктаж и будет время подготовиться — выходите завтра сразу после обеда.

Вернувшись к месту обитания жаб быстро добил 'долг' за сумку. Даже перевыполнил обещание, принесся Сабине аж 8 шкур — мне повезло и получалось столько добыть с 10 убитых, а не как раньше, всего по шкурке с каждой второй. Было важно поднять у нее расположение, так как именно у нее я планировал завтра обновить свой гардероб — нынешние доспехи дышали на ладан, а наручи так вообще рассыпались еще при фарме 'первой сотни'. Тут же зашел к кузнецу и намекнул, что хотел бы завтра и у него полазить по закромах, в надежде получить два новых меча в преддверии вылазки — нынешние уже перерос. Он пообещал что-то поискать, но уже завтра утром — сейчас было полно дел по ремонту экипировки стражников и выковке оружия для будущих ополченцев из окрестных сел. Когда я уже развернулся бежать на праздничный ужин, он окликнул меня.

— Постой Рисс. У меня, вроде есть одна вещица, которая может тебе подойти. Сейчас. Подожди, закончу с этой броней и сходим ко мне наверх.

Решив, что просто так он не станет меня дергать, присел на лавке. Пока кузнец доделывал работу, я прошелся по своим умениям, с удивлением обнаружив там нечто новое — 'маскировка'. Эта штука уменьшала радиус с которого меня могли заметить если буду двигаться очень медленно и вести себя незаметно. Например — ползти в лесу. Так как она была второго уровня, да еще и прокачана на половину до третьего, то получил ее наверняка в охоте на орков. Проверил логи — так оно и было. Гмм, вместе с моей природной способностью быть менее заметным в лесу, это очень хорошее подспорье в предстоящей разведке.

— Все, закончил. Пойдем. Я уже давно не брал в руки этот меч, так что не помню точно, он это или нет.

Не зная что ответить на эти мысли в слух, лишь кивал кузнецу и молча следовал за ним на второй этаж, где он и жил.

— Погоди у двери, Рисс. Там жена с ребенком — не хочу их тревожить. Может спят уже.

Кивнув еще раз, остался у порога. Я надеялся получить редкий меч для 15х уровней. Как ни странно, но оружие 'редкой' силы встречалось относительно часто на каждом 15 уровне, начиная с 15 го же. И реально многое 'редкое' оружие с минимальным требованием уровня, кратного 15му, редко сильно превосходило 'необычные' аналоги. А туман, которого напустил кузнец, наводил именно на такие мысли.

— Пойдем вниз, рассмотрим вместе. Они у меня заснули, оказывается. — шепотом и с такой теплотой сказал он, что я спускался крадучись, дабы ненароком не разбудить его родных.

И хорошо, что мы спустились. Сдержатъ крик радости было очень и очень сложно. А дело вот в чем. Пусть у меня, по условиям спора, был доступ только к официальному форуму, на котором была информация только от разработчиков и статьи игроков, которые писались вместе с модераторами, чтоб не было много конкретики, но вот одно мне было ясно — градация редкости вещей. Обычные вещи были хорошими и распространенными. Если денег хватает, то можно их обновлять у НПС, торгующих ими и иногда 'необычными' — имеющими так же кроме обычных показателей (прочность вещи, броня/урон) еще некие магические свойства (плюс к статам). Потом были редкие — к ним добавлялось некая фишка, делаая их более уникальными. К примеру шанс нанести травму противнику или шанс срабатывания заклинания. Довольно распространенными 'редкими' вещами защиты были нагрудники с шансом, при получении урона на селф-баф в виде каменной/древесной кожи, что еще сильнее увеличивало защиту. Следом шли Мифические и Легендарные. Были они в Игре небольшим тиражом и разница в них была лишь в том, что легендарные были сетовыми вещами (мол с этими наборами обязательно связана игровая легенда). Ну и Легендарки чаще всего находились во время прохождения квестов, когда как мифические выбивались (с оочень редким шансом) с больших и сильных рейд-босов. И еще были уникальные вещи — всего одна штука в игре. Правда уники, в отличие от всего остального, всегда были палкой о двух концах — они давали как серьезное усиление, так и накладывали особые ограничения на своего владельца. Уникальные вещи, требующие уникального подхода.

Отдельным лагерем были крафтовые вещи. В зависимости от умения их создателя/создателей, затраченных материалов, фазы луны и местонахождения мастерской по фен-шую (последние два пункта не шутка — были особые магические места с бафом на то или иное производство, а так же, в зависимости от положения небесных светил, были небольшие бонусы при создании того или иного типа предметов) можно было изготовить от обычной до редкой вещи. Может и аналог мифического предмета можно было создать, но лично я про такое не знал. Но вот на легендарки и уники у Игры была монополия.

И еще одним лагерем были всеми любимые масштабирующиеся предметы. Они были желанны, редки и дороги. Как ни странно, но любой желающий мог позволить себе иметь такой. Вот только они делились по 'редкости' так же, как и обычные вещи. Вот только если предмет был масштабирующийся, то к нему можно было прибавлять один ранг, так точно. К примеру каждый мог купить или получить за некоторые квесты обычный масштабирующийся меч. И они по силе своей были на уровне необычного аналога уровня владельца. Но так как не нужно от уровня к уровню покупать новый, то и стояли такие вещи очень дорого. А вот редкие масштабки были по силе сопоставимы с мификами.

Собственно к чему я это все — кузнец держал у себя в руке Масштабирующийся Меч. И был он Редким.

Наверно я стоял перед ним пол часа с отпавшей челюстью. Немного собравшись просмотрел описание предмета и был совсем ошарашен. Дело в том, что это был меч первых кровавых эльфов. В общем очень подходящая мне штука.

На каждом 20 уровне он открывал новое (всего пять) заклинание с шансом срабатывания. Уже на 20 м была способность 'иссушение' — шанс убить монстра с одного удара. Не работала оно правда на нежить, големов и на боссов — у первых двух не было крови или ее аналога, а последние воспринимались сильно крутыми для такого заклинания. Что было дальше — пока не знал, так как уровня не хватало.

Обладал он стартовым уроном в 20 ед и бонусным за уровень в 5 обычного и 5 урона огнем. 'В этом мече сосредоточено мастерство эльфийских кузнецов и жар исчадий inferно' гласило описание. Также был и бонус к статам — по 2 силы и ловкости, основные характеристики для мечника. Итого, в моих руках 16уровневого эльфа крови (а только эльфы крови могли его использовать) он бы давал плюс 100 урона физического, еще 80 урона огнем и по 32 ловкости и силы, что так же добавляло ДпС.

— Эту вещь мне отдал один странный эльф. Когда-то давно, когда я еще не был ни женат, ни тем более не служил тут, мне довелось встретить его у дороги. Он был весь в крови, как своей, так и врагов, гору трупов которых я и приметил. Когда подошел увидел его еле дышащего, но держащего в одной руке маленькую мертвую эльфийку, а во второй — этот меч. Я сразу же попытался отпоить ее зельем восстановления, которые носил с собой в путешествиях, но было уже поздно. Так что спас зельем его. Когда он опомнился то рассказал, что не смог защитить караван и свою племянницу, пусть и убил всех нападавших. Узнав что я учусь кузнечному делу, он отдал мне этот меч, как вершину мастерства своего народа, по его мнению, дабы я сделал еще более лучшее оружие, которое сможет защитить. Или дабы я отдал клинок в более умелые руки, чем у него. Сам же он остался с той маленькой эльфийкой на дороге и дальнейшую его судьбу не знаю.

— Я так понимаю ты считаешь меня достойным этого клинка.

— Если честно — то нет. Только не обижайся. Ты показал себя за эти несколько дней с хорошей стороны. Но ты точно не более умел, чем тот эльф. Но с другой стороны, какой смысл оставлять хороший клинок пылиться, когда скоро будет битва которую мы можем и не пережить. Да и сколько я его не рассматривал, а понять как его сделали не смог. Даже близко, пусть я уже и не тот неумеха, что встретил полумертвого эльфа на дороге. Есть у меня к тебе предложение. Выполнишь — получишь клинок.

— Весь внимание! — упускать такую вещь было непозволительно.

— В трех часах бега от нашего форта, в горах, есть одна заброшенная шахта. Почти у самого входа есть ответвление. Вот там еще осталась руда. И не простая, а черное железо. Ты не сильно разбираешься в кузнечном деле, так что просто поверь — это один из самых лучших материалов с которыми только может работать кузнец. В общем шахта эта заколдована — войти в нее можно только ночью раз в месяц. И стала она такой, когда отрыли это железо. То ли оно наслало это колдовство, то ли еще что — не знаю, да и не хочу знать. В общем вот тебе кирка, покажу как ею махать, и беги ты к шахте, чтоб к утру вернуться ко мне с минимум 20 кило этого железа.

— Согласен, а монстры там какие водятся?

— А вот это еще одна неприятная вещь — живут там летучие мыши. Много. И видать под влиянием магии стали они жуткими кровососами, что и на людей напасть не боятся. Ну и на эльфов с гномами. Так что будь осторожен. Они вроде хлюпики, но кусают больно.

Пробежка за черным железом

Не удалось мне попить, увы. Забежав на кухню для объяснений, взял себе одну пару ножек и выпил кружку пива. Последнее оказалось и вправду очень вкусным. Мое любимое — темное. А ножки даже превысили мои ожидания! Конечно, сложно их описать — как курица, только более нежная и с легким рыбным привкусом. Пусть и странно, зато в новинку. И очень полезно — на три часа бонус к показателю выносливости и ее восстановлению. Взяв еще одну пару ножек, чтобы скушать перед возвращением, отправился бегом к пещере.

Неожиданный квест сильно портил мои планы хорошо выспаться ночью, но, слава богам, было время на отдых после завтрашнего инструктажа. Для бега выбрал среднюю скорость, при которой выносливость почти не тратилась, и “соскользнув” в режим автопилота, стал в очередной раз просматривать свои навыки и статьи. В том, что боя с летучими мышами мне не избежать, был уверен на все сто. Как бы замечательно не крался, а крался я очень посредственно, на звук работающего шахтера в моем лице точно соберется местная гадость. И начнет пить из меня кровушку — о чем наметнул кузнец.

Если судить по его словам, то эти магически измененные мыши обладают вампириком схожим с моим. Еще одна особенность: упор на урон, в ущерб плотности тушки. Но главная проблема — их много. Вот только массовых атак, которые мне оченьгодились бы против хилых дамагеров, у меня не было. У Змия тоже. Или я что-то пропустил? Так-с. Щит у нег подросток, значит будем пожирнее. Ядовитый укус тоже чуть лучше стал, но вот заклинаний по площади, как не искал, не было. И тут возникла идея! А что, если попробовать с ним поговорить? Он же как-то смог научиться оттоку маны, да и меня научить астральному зрению, которое пора б уже включать. Может чего дельного и посоветует.

Взвинтив скорость на максимум и начав проседать в выносливости, решил поговорить со своим симбиотом при отдыхе. Бежал я довольно шустро, ведь скорость максимальная зависит от показателя ловкости, которая у меня профильная. Шустро, но не долго — уже через 15 минут рухнул без сил.

— Появись, Змий.

Как и всегда, он вытек из моих лопаток и словно зная, что от него хочу, развернулся ко мне мордой.

— Значит давай проясним, ты меня понимаешь? Если да — то кивни.

Никакой реакции.

— То есть не понимаешь?

Все еще никакой.

— Ну сделай что-нибудь. Чтоб я понял, что можем с тобой поговорить. Ну или что-то вроде этого. Нууу!!!

И тут эта наглая морда, а по другому никак и быть не могло, взяла и облизала меня своим змеиным языком.

— От же ш гад. Ах ты ж скотина рептилоидная. Да я с тебя всю протоплазму откачаю и умирать оставлю.

Орал я долго и матерно. А все потому, что это было во-первых неожиданно, во-вторых

неприятно, а в-третьих — эта змеюка просто надо мной насмеялась.

— Я тебя вполне нормально понимаю. Но давай общаться мысленно — мы же с тобой в симбиотической связи, как-никак, — сквозь хохот в моей голове смог выговорить демон. — Мой речевой аппарат уже давно не приспособлен к общению, а с телепатией даже проще. Чего хотел, а то я тут подремать решил, знаешь ли?

А он у меня с характером, оказывается.

— Я мысли твои вообще-то читаю. Ладно, я понял — впереди потасовка. И нужно что-то против мышек этих. Сам, если честно, мало что помню — у меня, как в этом мире очутился, память отшибло немного и возвращается она с убиением монстров. Это, как его... — когда уровень поднимается, ты так это называешь.

— Это все очень интересно, но можно к делу?

— Да я вот к нему и подошел — есть для этого дела кольцо огня. Будем изучать?

— А продемонстрировать можешь?

— Смотри!

И вокруг нас полыхнуло огнем. И было это не кольцо, а самая настоящая Сфера огня. Правда, после того как пронеслась метра с два, мгновенно пропала. Соврал, не совсем прям сфера. Пока только вспышка. Пуфф — и нет ее.

— А ничего так. Что нужно чтоб выучить эту прелесть?

— Все готово уже. Теперь у тебя и у меня есть это заклинание. Потом, как прокачаем, переименуем в сфееру. Ахха хаа.

Странный смех демона пугал. Но испугался я не сколько жуткого голоса, а того, что это явно подросток, на которого я дурно влияю. Вот было ощущение, что все именно так. Или в его случае древний старец, что получил тело подростка и решил пошалить. Хотя в бою он вроде прилично себя ведет и делает все в лучшем виде.

— Ну что ж — если толпой на нас накинута, то толпой же и отхватят. Что там с уроном, мой дорогой демон?

— Фигня. Первый уровень же, хассяин.

— А ну брось кривляться и говорить словно ты настоящая змея. Был у меня в одной игре соклан ролевик, за рептилоидную расу играл. Так постоянно с этим “сссс” разговаривал. Бесит меня.

— Ну все все. Я же это, просто смеху ради. Не знал что больная тема.

Плюнув на развеселившегося демона, сам залез в меню и увидел следующее

“Сфера огня” (активируется словом вспышка). Наносит урон огнем всем вражеским целям в радиусе 3 метра. Базовый урон — 100.” Так, базовый это без модификатора интеллекта. А у меня его, как у воина, довольно таки много, так что можно рассчитывать на чуть более сильный урон. Читаем дальше — **“при попадании в область действия союзников 50 % шанс поджечь цель на 3 секунды с уроном 15 или дать усиление “воспламененная кровь” — плюс 10 % к силе и скорости атаки на 30 секунд. Применение — мгновенно. Восстановление заклинания — 50 секунд. Требуется 75 маны на применение.”**

А прикольная вещь. С повышением уровня можно и в рядах союзников активно ее использовать. Резисты на огонь обязательно будут, да и если это будут воины, им эта потеря в хп не сильно заметна будет. А вот плюс к ДпС в процентах — вещь интересная.

— Слушай, Змий мой дорогой. А если ты используешь сфееру, меня может поджечь или воспламенить мне кровь.

— Неа. Мы с тобой это, типа одно целое. Словно я твоя вторая голова. Или рука. Думаешь чего у нас так легко взаимообучение получается, да и заклинания одной силы?

— Да, точно. Не задумывался как-то.

— Правда не все мои ты сможешь выучить. Ну а я — твои. Так что губу не раскатывай. Вот щит я тебе не могу чего-то передать. Я над этим все это время и думал в основном.

— Эх, заболтались мы! Пора в путь. У тебя там на выносливость какого умения не найдется?

— Нету такого. И не будет. А вообще, если б ты ускорился и продержался на грани выносливости немного, то стал бы лучше бегать.

Его намек на получение навыка “бегун”, или как он в этой Игре называется, я не пропустил мимо ушей. Тут же ускорившись и заметив как выносливость стала таять, выбрал режим, в котором мне ее хватит на минут 5. Уже под конец отпущенного времени стал бояться, что делаю что-то не так, но на последних очках выносливости все же услышал долгожданный “треньк”.

“Бегун” 1го ранга. Скорость бега увеличена на 2 %. Затраты выносливости уменьшаются на 1 %

Не сильно много, но и то хлеб. За время этого квеста подкачаю до второго точно, и будет более ощутимо.

— А еще каких ощущений у тебя нет, мой дорогой Дед Мороз?

— А чей-то я дед какой?

— Этот дед раз в году на большой праздник подарки приносит. Вот ты мне уже два подарил, за что тебе огромное спасибо.

— Поняатно. Нету. Если что будет — дам знать. Я пока подремлю все же, ну а ты уж беги к пещере. На месте разбудишь.

И нырнув обратно в свое “гнездо” между моими лопатками, Змий пропал. Закончился и наш с ним сеанс ментальной связи — я ощутил, как небольшой фоновый шум исчез из моей головы. Хотя до этого все списывал на ветер в ушах при беге. Теперь буду знать когда у нас установлен контакт и мои мысли нагло просматривают. А вообще интересный мир вышел, с кучей новых, не встречающихся мне раньше деталей и особенностей. Не удивительно что он все популярнее с каждым днем.

Быстрыми, но короткими перебежками на грани сил добрался до пещеры — прокачивался бегун именно во время затратного по выносливости режима передвижения. Вход в квестовую зону был закрыт неким энергетическим барьером с характерным сиянием и размытостью изображения за ним. Астральное зрение вообще показывало огромную сияющую стену и за нее ничего не видело, так что я пока отключил его. Зайдя в пещеру тут же призвал Змия наказав ему бдиль. Он собрался, отбросив шутки-прибаутки и прочие ребячества и с серьезным видом перевел себя в боевой режим. Накинул на меня щит и включил зрение у себя — это скорость регенерации маны позволяла держать его чуть ли не постоянно включенным. Я же, быстро отыскав вход в нужное ответвление шахты, приступил к добыче.

На данный момент, благодаря сумке и скромным показателям силы и выносливости (именно они определяли максимально переносимый вес), имел в активе чуть больше 40 кило свободного места. И до перегруза я ощущал вес, словно легкую сумку с литровой бутылкой воды. Моя экипировка тоже занимала цифры в “переносимом” весе, но движений не стесняла и весила не много. Вот если б я со своими показателями полный тяжелый доспех

одел, даже не дойдя до перегруза, мне бы стало очень некомфортно — на тренировочной площадке ради интереса пробовал.

Это я к чему — если выйдет набрать больше 20 квестовых кило этого чудожелеза, то буду рад переработке. На сколько ценен этот материал, я пока не знал. Но раз доступ к источку открывается так редко, пренебрегать удачей не стоит.

— Приступаю к разработке жилы. Если заметишь монстров — дай знать!

— Принято, командир.

Коротко и лаконично. Вот нравится он мне все больше. Когда нужно, сама собранность, а когда расслабится можно, то не даст скучать. Очень хороший мне спутник попался.

Начав расковыривать жилу, быстро понял что шахтером-рекордсменом мне не стать. С самого начала не заладилось: то по ногам киркой ударю, то совсем крошечные куски руды отделяю. Сказывалось отсутствие опыта и экспресс-курс в горнодобывающем деле. В отличие от фехтования, в других играх не брал в руки кирку. Клевец — было дело. Но им то по головам противника бил, а не руду от жилы откалывал. Но 5 кило с горем пополам наковырял, когда Змий дал о себе знать емким “летят”.

— Раз летят, то встретим местных кровососов. Не хлебом, но мечом в рыло. Ибо нечего честных шахтеров от трудов праведных отвлекать.

Не знаю, оценил ли мою пафосную речь Змий, но первую мышку, еще не успевшую долететь до меня на расстояние укуса, он в воздухе перехватил. Сжав ее в пасти, он резко втянулся в меня, подведя ту под мой удар. Который она не пережила. Мышки и правда были не очень живучи — умирали от двух-трех ударов. Но было их много. Пока первые только слетались, мы с демоном старались бить по одной цели и быстро убивать. Только вот поток новой силы все не иссякал.

Наша тактика быстро сошла на нет, уступив место маханию оружием во все стороны, набрасыванием “оттока жизни” абы в кого попало, а так же постоянным бормотанием “моя кровь”. Именно на последнее словосочетание я установил активацию снятия кровотечения. Эти летучие вампирюги надрезали кожу острыми клыками и, держась крыльями-лапками, слизывали кровь. Было это очень, очень неприятно! С другой стороны, я был для них таким же неудобным противником, как они — для меня. Долго на мне повисеть им не удавалось — я быстро сбивал их. Да и быстро убить меня не могли — за счет “щита” и “оттока” мои жизни пусть и проседали, но очень медленно. При этом, они могли легко оттягивать своих раненых в задние ряды этой тучи, и достать мне их было проблематично. Пару раз мышки вообще разлетались подальше, и достать их чем-либо дистанционным не мог за неимением оного.

И тут до меня дошло, что подранков собралось много и настало время протестировать “вспышку” в бою. Пламя вырвалось из моей груди и за доли секунды разошлось во все стороны. Туча мелких кровососов, что облепила меня, стала редеть и осыпаться множеством трупов. Дааа! Я оказался прав и еле живых было большинство. Две трети точно спалил, пусть и первоуровневым заклинанием. Попросив Змию отбирать у мышек ману, стал теперь использовать вспышку по откату. Всего за 4 ее применения мы закончили бой. Внутриигровые часы показывали, что бой длился каких-то 10 минут, но они превратились для меня во многочасовое сражение. Быстро собрав лут, не тратя время на разделку для повышения количества выпавших вещей и шанса на что-то редкое, вернулся к шахтерскому труду.

Вторая волна мышей была больше, но к ее встрече я наковырял уже 17 кило руды. По

опыту первого сражения стал сразу же использовать вспышку. Вернее не я, а Змий — свою ману тратил исключительно на “отток жизней” и поддержание астрального зрения. Более того, заранее выбрал удобное место для битвы. Расположившись спиной к стене в одном участке в шахте, где был небольшой козырек, защитил и спину и ограничил возможность атаковать меня сверху. Как итог — это столкновение длилось пусть и дольше, но вышел я из него не с жизнями в красной зоне и потраченной хилкой, а всего лишь с опустошенной маной. В этот раз не стал уже забивать инвентарь останками для алхимиков, а сосредоточился на выполнении квеста. Когда Змий предупредил о третьей волне, я уже набил 25 кило железа.

Черная туча, словно дым, летела из недр шахты. Я всматривался в нее, а она, как-будто, пыталась поглотить меня, превратить в частичку себя. Количество нападавших было невозможно сосчитать в этом хаосе. Все что мне оставалось, это взять мечи и...закинуть их в инвентарь. Быстро развернуться и на всей скорости побежать к выходу из пещеры. Ну их нафиг, этих мышей. Инвентарь забит, опыта с них капля — они всего 11 уровня, а ласты я в этот раз очень даже могу склеить. Пока бежал, успел использовать еще раз вспышку. Она, как показал опыт, немного отталкивает монстров, так что удалось притормозить этот оживший сгусток тьмы и успешно свалить из шахты.

Чтобы отоспаться, нужно добраться до крепости. Ведь разлогиниться в полной безопасности смогу только там. Пусть лог-аут и занимает одну минуту, за которую могут прибить, но проблема не в нем. Залезть на дерево, привязаться и выйти это я могу (именно так и советовали делать на официальном сайте в лесах). Но вот что за звери будут в этом лесу утром, когда я в Игру зайду — это другой вопрос. На тропинку к шахте они что днем, что ночью не заходили, а вне ее меня очень даже могут принять за деликатес.

Но я был осторожен, поэтому добрался назад быстрее — и бегун второго уровня помог, который взял через пол часа бега обратно, и выносливость, еще в первом забеге апнулась на два пункта (один почти был выкачан). Дополнительно решил кинуть в нее 3 пункта, которые получил за уровень — пока дрался в пещере сработала ловушка на волков, про которую вообще забыл. Как раз опыта для апа и получил. Чем дальше, тем дольше приходится стараться для новых апов, что начинает меня немного беспокоить.

В крепости, поприветствовав ночных караульных, зашел в свою “комнату” и нажал лог-аут. Не выходя из капсулы завел будильник и уснул. Всего через два часа нужно вставать, завтракать и быстро обратно в Игру. Отсыпаться буду после инструктажа и сдачи квеста на супермеч!

Поход к лагерю гоблинов (часть 1)

Когда я наконец-то проснулся, было уже почти 12 часов. Решив уже не спешить на вводные к походу на гоблинов, которые точно пропустил, спокойно принял душ и нормально позавтракал. Залез в капсулу только когда в крепости уже начался обед.

— Привет Дариус, подскажи мне, кто из этих ребят собирается к гоблинам сегодня?

— А ты что, с ними?

— Есть у меня такое задание, есть. Вот только из-за одного ночного приключения не смог утром зайти к ним в лагерь за указаниями. Так к кому обратиться?

— Да вон они уже почти собранные сидят. За дальним столом.

Поблагодарив повара за наводку, направился к моей партии. Выяснив кто главный, смог узнать маршрут, что будем брать из необходимого инвентаря и кто какую роль в отряде играет. Мое предложение захватить побольше свежей еды с обеда, ведь я был счастливым владельцем чудосумки, все приняли с большим энтузиазмом. Дело в том, что в большинстве случаев чем лучше еда и по вкусу и по бонусным характеристикам, тем меньший у нее срок годности. Но моя сумка частично решала эту проблему и нам не придется брать только безвкусное **“вяленое мясо”** и **“хлебный сухарь”**, у которых и вкус был не очень и давали аж +2 и +1 к выносливости на час. Хотя для НПС, думаю, именно вкусовые качества имели приоритет. Готовить в походе не планировалось по причине безопасности. Пока будем идти к лагерю, костры жечь точно не будем, чтобы не выдать свое местонахождение. При обратном пути 50/50, в зависимости от удачности вылазки.

Я получил всю необходимую на данный момент информацию и срок в два часа на сборы. За то, что понесу много еды мне даже простили неявку на утреннюю планерку.

Первым делом побежал в кузню сдать квест. Встретил меня кузнец радостно и начал расспрашивать о подробностях ночного копания руды. Пообещав рассказать все за кружечкой пива но попозже, выгрузил обещанные 20 кило черного железа на стол, чуть ли не выхватил из рук столь дорогой ему меч и понесся к алхимикам. Уже у них, выгрузив все добро, обнаружил среди останков колечко **“+2 к интеллекту”** и ожерелье **“+3 % к защите от всех видов магии”**. А еще несколько медных колечек и цепочек, но без статов. Полезную бижутерию экипировал в пустующие слоты, а три банки мгновенного лечения и 10 банок регенерации закинул в рюкзак — в их оплату и ушли ненужные мне украшения и алхимический материал.

Следующим пунктом назначения была тренировочная площадка. Фишка в том, что мне нужно было привыкнуть к новому мечу для более комфортного игрового процесса. Игра была очень реалистичной, как и большинство игр за последние 20 лет. И пусть математика и цифры играли большую роль, но многие составляющие не стоило сбрасывать со счета. Новый меч, как новый автомобиль. Вроде такой же круглый руль, педали те же, но нужно время для той же уверенности в управлении. У этого меча, который я решил взять в правую руку, были отличные от прошлого длина, вес и баланс.

Под конец тренировки, за время которой совсем немного привык к новому оружию, забежал обратно в келью. В ней выкинул прям на постель остатки руды, опустошив по максимуму инвентарь. Кирку решил оставить — на всякий случай. Она, как и большинство

инструментов для крафта, занимала символические 100грамм веса и один слот в инвентаре. Конечной точкой моего забега была кухня, на которой любезный Дариус вместе с помощником подготовили жаренное мясо и свежие лепешки, сыр, овощи и еще не пойми-что для погрузки в мою чудо-сумку. Чуть-чуть до перегруза не хватило. Но я был им благодарен — так мы хоть немного увеличивали шансы на успех, за счет больших бафов от еды. Единственное, что сделать я не успел, так это найти своего наставника эльфа крови и расспросить про первых из нашего с ним рода. Их истории были мне, если честно, не очень интересны, ведь и так понятно чего отделились и почему пошли по такому пути. Но вот есть ли еще артефакты, вроде уже моего меча, или хотя бы намеки на существование предметов подобным ему — вот это другое дело. Эту информацию я бы впитывал с большой радостью и всем возможным вниманием. Надеюсь с ним ничего не случится до нашего возвращения.

Когда пришел в лагерь, ждали только меня. Остальные, подхватив с земли вещи, тут же сформировали подобие построения и двинулись вперед. Первыми шли два лучника, явно охотника. У них был большой обзор и маскировка, так что чуть позже они отойдут еще дальше вперед. Сразу на ними шло двое солдат в кожаных кирасах поверх кольчужной брони, со шлемами и щитами на спине — впервые получится повоевать на пару с воинским классом в игре. Возле них уже знакомые мне арбалетчики-трапперы. Эти ребята уже знали, что я обладаю минимальными способностями к созданию ловушек и мы договорились, что помогу им подпортить жизнь мелким гоблинам используя свои скудные знания в этом деле. Следующей парой в нашей колонне по два были маг и жрец. Именно они меня больше всего интересовали. Что ожидать от мага я немного представлял — судя по его одежде он относился к пироманам. Поверх его мантии с огненными мотивами была одета кольчужная рубашка с короткими рукавами вроде моей. Он не выглядел в ней, а еще в шлеме из тонкой кожи, кожаных же перчатках и сапогах странно и вел себя так, словно носил такую экипировку не в первой. Хотя так скорее всего и было. Жрец же был одет как и подобает шаблонному интовику — серо-коричневая мантия в пол, обруч на голове, что сдерживал длинные волосы до лопаток и двуручный посох. Следом шел я, а замыкающими были еще два лучника. У последних было меньше камуфляжных деталей в одежде, да и в ножнах болтались не кинжалы, как у первых дозорных, а полноценные одноручные мечи. Позже я узнал, что у них был класс не охотников, а снайперов — взамен бонусов в лесу и в сражении против определенного типа монстров они имели чуть больший урон, но универсальный. Радиус обзора тоже был чуть похуже, потому и были определены в арьергард. Я в этой вылазке, как и в первой, был на подхвате и самой главной задачей было не сколько помочь, сколько не мешать и не ставить отряд в невыгодное положение. Если говорить о уровнях, то главным бы траппер 39го, остальные плюс-минус два уровня в районе 30го и я со своим 17 м.

Через несколько часов ходьбы и небольших перебежек мы остановились на привал. Когда все уселись и принялись есть запасы еды из моей сумки, слово взял командир отряда:

— Давайте еще раз пройдемся по плану. Сегодня постараемся дойти до планируемого места ночевки. Не разжигая костров, переночуем и с раннего утра подойдем еще ближе к лагерю. Думаю за пол дня должны максимально сблизиться. Вторую половину потратим на установку ловушек по пути нашего отхода. Переночуем уже в другом месте, поближе к лагерю. На третий день подойдем уже к самой гоблинской стоянке. Первым делом посмотрим, каким силами они располагают. Если за длительное время не обнаружим всадников на воргенах то можно попробовать и навязать бой, отводя их в ловушки.

— А что такого страшного в этих всадниках.

— Дело в том, Рисс, что это не всадники на лошадях. В лесу они чувствуют себя вполне неплохо. К тому же тот участок, вокруг лагеря, это редкий лес. И там мы от них далеко не убежим. Даже ловушки не помогут.

— Наши действия, если встретим патруль?

— В этом случае действуем по обстоятельствам. В идеале затаится и постараться пропустить их, оставаясь незамеченным. Но если столкнемся нос к носу, то драться. Хотя, надеюсь, таких ситуаций не будет.

Отдельно проговорив роль каждого при столкновении и вкратце тактику боя мы закончили привал и продолжили путь. В этот день все прошло без происшествий и мы спокойно заночевали в небольшом овражке, к которому и шли. А вот через час похода на следующий день начались приключения.

— В пяти километрах от нас видели группу гоблинов. С ними двое на волках, может еще есть но не больше десяти. Сама группа довольно большая, около 30 мелких, а всадников всегда меньше.

— Молодняк или опытные воины?

— Всадники молодые, совсем недавно сели на своих варгов. Остальные тоже не ветераны, но это не первый раз как копьё в руки взяли.

Из слов разведчиков это означало, что всадники уровня тридцатого, а остальные — около 25го. В целом силы были примерно равны. Но нам главное было провести бой с минимальными потерями или вообще без них. Понимал это и командир нашего отряда.

— Меняем маршрут. Возьмем немного влево и накинем крюк. В дозор идет охотник и снайпер на прикрытие, меняетесь с таким же составом каждые пять минут. Нам нужно постоянно отслеживать обстановку.

— Позвольте наложу благословение — включился наш жрец.

— Благодарю — ответил за всех командир.

Что за баф был, я не знаю, ведь наложили его только на дозорные пары, но после него обеспокоенные лучники успокоились, а один вообще улыбнулся.

Продолжив двигаться, но уже в новом направлении, каждую смену дозорных мы узнавали, что идем правильно и понемногу отдаляемся от развед отряда. Но не могло быть все так хорошо. Через час дозор сообщил, что гоблины развернулись и споро двинулись прямо по нашему следу. И что к ним присоединилось еще два волчьих всадника.

— Они как-то нашли след. Нам нужно готовиться к бою. Траперы с Риссом раскидают капканы, может попадут в них волки. Будем их встречать. Остальные рассредоточтесь: воины в центре как приманка, лучники по флангам. Магу и жрецу держаться за воинами. Если вас выведут из строя, тут же придется отступать. Без магической поддержки нас просто задавят числом. Всем — за дело.

Получив три капкана от командира отбежал влево от нашего ядра и постарался установить с расчетом на то, что словить хочу именно всадника. Слегка замаскировал, но оставил на проходах между деревьями. Вернувшись, стал у левого воина немного сзади — если гоблины будут использовать луки или метательное оружие, буду прятаться за одним из них. Только сейчас до меня дошло, что нужно срочно обзавестись умением для сокращения дистанции. В других играх это были “рывок” у воинских и телепортация на короткие дистанции, она же “блинк” у магических классов. В этом мире аналог такого умения видел только у жаб. Хотя сказать, что у меня был прям богатый опыт тоже не могу. В общем стоит

взять паузу и помучать всех наставников крепости на предмет новых навыков.

— Приближаются. Встречаем!

Бежали на нас гоблины с короткими мечами и копьями наперевес. Метра полтора ростом, с длинными ушами и носами. И зеленой кожей. И кричали что-то, подбадривая себя. Мы же стояли спокойно, не паникуя — мои соратники уже видели их, а я встречал похожих противников в других игровых мирах. Когда нападающие сократили дистанцию до пяти метров, с нашей стороны в них полетел большой огненный шар. Попав в одного мелкого, он взорвался, немного разметав и так не стройные ряды. Пара гоблинов были в критическом состоянии, и тут же отправилась к праотцам, получив по стреле от лучников. Очень удачное начало для нас. Через пару секунд началась рукопашная. Отойдя немного влево, я призвал Змия, который тут же вгрызся в нашего первого противника. Против меня встал гoblin с абордажной саблей. Даже не знаю, где он ее достал. Не став с ним церемониться, присоединился к своему демону. Отбив атаку левым мечом, ткнул, целясь в корпус, правым. Броня у гоблина была не на много лучше моих обносков, так что новый меч легко вонзился в него. Вытянув меч и тут же, с минимальным замахом, ткнул в голову. Увернуться гoblin не успел, так что критический удар в уязвимую точку оборвал жизнь. Первый есть. Двоих воинов слева от меня не стали так недооценивать, так что все что они могли, это отбивать атаки и блокировать их щитами, медленно отступая.

А вот зря вы, мелкие и зеленые, не обращаете на меня внимания. Подбежав к месту схватки, вонзил сразу два меча в гоблина с копьем, который только что попытался задеть моего боевого товарища. Второй убитый. Теперь уже двое обратили на меня внимание. Отбить копьё первого, пнуть ногой в щит второго, заблокировать копьё, сблизиться, ударить в голову снизу, проткнув голову. Ударить левым мечом сверху по щиту. Оставшийся гoblin поднимает щит выше, чтобы я не достал его голову. На это и был расчет. Правым бью в ноги, задеваю. Змий же в это время облетел слева и вгрызся с **“оттоком жизни”** ему в руку. Гoblin открылся и тут же получил от меня укол в корпус. Четвертый готов.

Вместо того, чтобы продолжить наступление и вгрызаться в ряды противника, наоборот отступаю. Все так хорошо идет, пока у меня есть место для маневра и мало противников. Если же я не смогу контролировать их, опираясь на свой игровой опыт владения оружием, то меня банально задавят количеством и показателями уровней, которые были совсем не на моей стороне. Я отошел назад и за воинами перебежал на правую сторону, где убил еще двоих гоблинов. Первого подранка просто добил парой ударов, а второго держал на расстоянии и отвлекал, пока его грыз Змий. Он оказался лучшим фехтовальщиком, чем те четверо, так что все что мог сделать — это сдерживать его и не давать бить по демону.

Пока бегал туда-сюда, то бывало пропускал удары. Внезапность иногда играла и против меня. Но **“щит”** и **“отток жизни”** держали меня на ногах. Когда гоблинов осталось 15, а мы были все целы и относительно невредимы, прибежали два всадника. Один волк прихрамывал, не иначе в капкан попал, но второй был полон сил и жажды убивать. Они ворвались с права, когда я был на противоположном фланге. Под их атаку попал снайпер, которого два волка стали чуть ли не рвать на куски, пока гоблины-всадники старались ударить копьем кого-нибудь. К тому времени только у охотников были в руках луки — все быстро перешли на рукопашную, когда поняли что двум воинам долго не устоять. Завершив схватку с очередным гоблином, мне ничего не оставалось как побежать бить этих волчьих всадников.

Хоть варги и были более маневренные, чем лошади, но это были именно волки, пусть и

более крупные и более уродливые. Они сами рвались в бой и не сильно слушались своих неопытных наездников. Снайпера они, конечно, чуть не загрызли — еле вытащили беднягу. Вот только отступать волкам стало некуда — мы успели их окружить. Я стал атаковать того, с подбитой лапой. Ударив по ней своим супермечем, чуть не отрубил ее. Явно усугубил травму, наложенную при попадании в капкан. Волк этот завалился на бок, потеряв своего наездника. Правда добить его не успели — он смог встать и резким прыжком вырвался из окружения. Позже мы его нашли мертвым в одном из капканов. Со вторым всадником вышло не так радужно. Пехота гоблинов никуда не делись, так что приходилось воевать на два фронта. Этот волчий всадник был более умелым, и держал волка под контролем чуть лучше. Когда увидел, что напарник мертв, то начал пятиться к своим отгоняя нас копьем. Выждав момент, когда всадник закроется щитом от летящего в него огнешара, зашел к нему в бок и запустил в него два **оттока жизни**, всадил оба меча и скомандовал **“вспышку”**. Эффект был ошеломляющим. Для гоблина-наездника так точно. Его варг пошатнулся, постоял еще две секунды и упал на бок уже мертвым, утащив за собой гоблина. Не давая последнему прийти в себя, прыгнул к нему и добил. Пару огнешаров, пусть и принятых в щит, да и стрела в плече не сильно прибавляли тому здоровья. И вот мы вновь вернулись к схватке пехоты.

После такой бесславной гибели своей кавалерии боевой дух у гоблинов явно просел. Нам же он только добавил сил, пусть двое воинов и спешно отпаивались лечебными зельями. Лично я, осознав на сколько крут мой меч в нынешних условиях, без раздумий ринулся в битву. Это было рискованно, но ничуть не безрассудно — у меня все еще имелась быстрая перекачка жизней от Змия, да и эликсиры экстренного восстановления оставались нетронутыми. Нынешний противник хоть и был в большом количестве, но урон и скорость его нанесения были очень маленькими. Когда мои жизни падали до 60 % я просто уходил в оборону, выигрывая время для работы **“оттока”**. Продолжая помогать своим соратникам то на одном, то на другом фланге добивая гоблинов (откровенно говоря я просто воровал фраги для получения большего количества опыта) я не только добил к финалу 18й уровень. По моим подсчетам именно на моем счету было больше всего убитых, о чем, правда, я не распространялся побаиваясь испортить отношения с НПС — они тоже развивались и становились сильнее.

— Быстро лечимся, собираем трофеи и уходим. Рисс — пробегись и собери капканы, ты же вроде целый и в лечении не нуждаешься.

— Понял, сейчас только трофеи быстро подсоберу.

— Бегом! Нам нужно успеть отбежать как можно дальше. Скоро тут будут еще гоблины — два волчьих наездника не вступали в бой!

Сортировать приходилось трофеи на месте. Сумка была частично заполнена едой и все трофеи в нее запихнуть не вышло бы. В итоге брал с трупа только самое ценное, потом переходил к следующему и сравнивал с уже добытым. Вышло так, что сменил экипировку раза по три-четыре прежде чем остановился на финальном варианте. Из моего старого остались только новый меч и обруч. Даже старый меч сменил на саблю — будет удобней блокировать удары за счет более широкого лезвия. Но не все выбрасывал обратно и в итоге забил сумку почти полностью разными ингредиентами, просто дорогими побрякушками и бижутерией. Немало разных кулонов, амулетов, колец и сережек осталось не идентифицированными. С последними надеялся разобраться на привале, попросив помощи у мага и жреца.

Собрав капканы, как свои, так и трапперов, которые они указали на карте, вернулся к

уже подлеченным воинам. Хуже всего было снайперу — пусть количество жизней ему восстановили, но у него имело несколько сильных травм, которые пройдут только со временем. У жреца то ли не было сил и умений, или не захотел их тратить. Как мне объяснили, бежать он сможет с прежней скоростью, но от боев лучше воздержаться ближайшие часов 6. У остальных тоже, как выяснилось, было несколько травм-дебафов, но через час-два все должны пропасть — их время действия сильно сократилось благодаря разным лечебным эликсирам от алхимиков. Выходило, что я не только надобивал больше всех фрагов, но и остался невредимым. Стыдно мне за это не было и дело не в том что воровал убийства у НПС. С их уровнями они не получили бы серьезного прогресса, я же за эту схватку получил новый уровень. А еще — поменял экипировку. У гоблинов почти все вещи были зеленого, необычного качества. Вот только рассчитаны они были в среднем на 15й уровень. Для их 25х это было не очень хорошим выбором. Мне же были в самый раз.

Поход к лагерю гоблинов (часть 2)

— Ну что ж, как командир хочу сказать что все повели себя самым лучшим образом. У нас много раненых, но не тяжело. Главное — что все выжили. Два волчьих наездника так и не вступили в бой, поэтому предположим, что они пошли в лагерь за подкреплением. Им туда двигаться быстрее нашего и будут они там через пол дня. Итого у нас есть день, чтобы убраться. Правда, я даже на это не рассчитывал бы — гоблины не дураки и смогут подать сигнал раньше или выйти на другой патруль.

— Им нет смысла идти за подкреплением. Или предупредят в лагере о разведке и уже там нас встретят или объединят силы с другим отрядом, вроде этого, и начнут нас выслеживать — вступил маг. Раз командир не возмутился, что его перебили, то у того было такое право. Может, вроде зама. Как боевая единица он был точно выше нас всех — если я больше всех убил в этом бою, то вот урона нанес больше всех именно маг огня.

— Я вообще-то к этому и вел, Август. Нам не стоит надеяться, что у нас есть целый день, или даже больше. Часа три — вот что у нас есть. Двигаться будем еще сильнее в сторону от места битвы и стоянки гоблинов.

Все согласились с размышлениями командира и подобравшись медленно побежали за ним. В первый час решили не выставлять дозоров — все равно от этого не будет толку, да и дебафы у наших лучников не позволили бы им нормально носиться туда-сюда.

Обстановка была спокойной, что я объяснял банальной усталостью после битвы. Мы стали даже немного ускоряться, а дозоров так и не назначили.

Пока бежали, про себя удивлялся насколько живым выдался мир, особенно НПС. Они, как и игроки, были подвержены влиянию игровых особенностей — проще говоря статов. Но сама система характеристик была настолько гармонична, что если забыть про них и действовать как в реальности, ничего не поменяется. Ешь два-три раза в день, отдыхай после физических нагрузок и становись сильнее после них же — это и многое другое было “прописано” в игре. Кардинальным отличием было то, что все происходило в ускоренном варианте — быстрый прогресс всегда был одним из немаловажных факторов привлекательности в любой из игр.

Через три часа, отпущенных нам командиром, сделали небольшой привал, за время которого слегка перекусили.

— Уже скоро темнеть начнет — нужно побеспокоится о ночлеге. Гоблины хоть и довольно сносно видят в темноте, но не должны напасть. В лесу много ночных охотников, что с радостью съедят и нас, и зеленомордых. Особенно в этой части.

— Подтверждаю, — взял слово один охотник. — Когда гоблины ушли к орде, леса вокруг их бывшей деревни стало намного опаснее. Мы месяц назад одного тут чуть не потеряли ночью. Ящеры!

На это замечание все покивали, но вот мне было ничего не понятно.

— Какие ящеры? Расскажи поподробней.

— Небольшие, по пояс будут. Но вот прыгают и бегают очень хорошо. И клыки у них, как бритвы. Но главная проблема что минимум по трое бегают. А бывает собираются в стаи по десятку. Ночью выходят на охоту, а днем в норах отсыпаются. Чаще всего в норах их

жертв.

— Так что, мы, или большая группа гоблинов, не справятся даже десятком этих ящеров?

— Прибьём конечно. Но это если мы сможем их догнать. Твари эти очень умные и не нападают на более сильного первые. Если заметят нас или другую сильную группу, то или пройдут мимо, или кинут клич таким же ночным охотникам вокруг. И вот тогда они могут собраться и несколькими десятками. Мне мой дед, тоже охотник, рассказывал как они на лося охотились. Да не просто лося, а лесного царя. Тот сильно далеко из лесу вышел, к степи поближе. И вот три ящера его заметили, что-то проклекотали и бегали за ним часа четыре, а то и пять. И все это время к ним приходила еще и еще подмога. А когда было десятка три, тогда только и напали. Лесной царь конечно перетоптал половину, но его это не спасло. Как деда не заметили — даже он не знает.

Из этого рассказа мне стало ясно, что одному в лесу не стоит ходить по ночам. Загрызут!

Пока до места стоянки дошли, встретили двоих медведей. Разойтись мирно не вышло, так что я пополнил свой боевой опыт сражениями еще и с ними. Командир настаивал на уничтожении их одними стрелками, но мишки были очень толстокожими и мне удалось помочь в убиении. Я ничем не рисковал, пусть звери и были 35го уровня — нас было больше, у нас был жрец, плюс мои личные фишки на восстановление жизни. Только в сражении с ними нос к носу понял, что благодаря обновке оружия у меня в группе самый большой урон в ближнем бою. Воины старались больше сдерживать противника, а у дальников мечи и кинжалы были вспомогательным оружием со всеми вытекающими. Когда мы встретили второго зверя, то я сразу бросился к нему для отвлечения и перетягивания агро. Удар был сильный у этих зверей, но я, как всегда, старался избегать попадания по своей эльфийской тушке, прыгая вокруг противника и нанося урон мечами. “Отток жизни” ко всему прочему еще и держал уровень агро на приемлемом уровне. Как только вылетал крит у одного из стрелков, и косолапый уже разворачивался в поисках нового противника, мне нужно было всего раз ударить для возврата его внимания ко мне. В общем все было легко, но познавательно — я, оказывается, могу держать агро на себе. Думаю в будущем, когда выйду в мир к другим игрокам, смогу играть на разных ролях в группе.

Расположившись на небольшой поляне я и траперы разошлись вокруг для установки ловушек. Кроме капканов мы также решили выкопать по яме с кольями каждый. После обеспечению хоть такой защиты еще оставалось немного времени на разговоры перед логаутом.

— Помнишь, ты рассказывал о лесном царе, на которого ящеры охоту устроили? — обратился к охотнику. — А что именно его царем сделало и толку с этого вообще?

— Да много разного про царей рассказывают лесных. Но если встретишь такого, то сразу поймёшь. Точно могу сказать, что это самый сильный зверь в лесу, а еще у него словно золотое свечение. А вот какой именно зверь — это у каждого леса свой. У нас тут медведь. Видел его год назад. Еще известно что он первым никогда не нападает. Мы с ним так и разошлись то — не чета сегодняшним хилякам. Царь же!

— А если в лесу кто начнет безобразничать, все равно не нападет?

— Ну так тогда да, само собой. Ты же, считай, на его земле бесчинствуешь.

— А лесорубам как быть?

— Договариваться. Ну и больше нужного не брать у леса. Или убить царя, но тогда весь лес против тебя будет, пока нового не выберут.

— Царя выбирают?!

— В лесу да. Не всегда его потомок успевает стать вторым сильнейшим. А ты что, Рисс, царя убить хочешь?

— Сейчас нет, он меня лапой одной пришибет, раз ты говоришь что сильный очень. Но позже, как проверку силы своей.

— Тогда знай, что у каждого царя лесного есть на сохранении еще и артефакт редкой силы. Он им, в том числе, и помогает оставаться на престоле и лес охранять.

— А на сколько местный силен?

— Наш то? Ну раза в три-четыре сильнее медведей встреченных.

Значит уровня 60+ мишка мини-босс. Интересно что он охраняет? После этого разговора сам себе выдал квест на его убийство. В идеале — неписей попросить о помощи, но что-то мне подсказывает, они не захотят мне помогать. Уж с большим обожанием охотник про лесных хранителей рассказывал. Надеюсь есть в форте воины с противоположным мнением.

Новый день был спокойным. Забрав капканы и пару мертвых ящеров из них спокойно дошли к лагерю гоблинов. И то что мы там увидели нас не порадовало.

— Да их же тут несколько сотен.

— Около девяти, — ответил мне наш снайпер.

— И к ним еще придет подкрепление для захвата крепости. Что же нам делать?

Я начинал паниковать. Пусть времени на подъем уровней, поиск экипировки и улучшение умений хватало, но справиться с огромной армией. Нет уж, увольте. Это не прохождение данжа сбалансированной группой, когда есть возможность поэтапно истреблять разбитые на части кучки монстров. Вся эта толпа поперет на нас в одно время. И то, по заверениям других воинов, конкретно эта толпа это всего лишь пятая часть нападающих.

— Главное нам сейчас не вляпаться в неприятности. И не сложить понапрасну головы. На стенах крепости мы им дадим отпор. Не беспокойся Рисс — пытался успокоить меня командир. — А сейчас отходим. Вроде все рассмотрели.

— Погодите. Минуту. Змий, ты Это видишь.

Появился демон в этот раз тихо-тихо, просто проявившись у меня на плече.

— Они проводят кровавый ритуал.

— Сам вижу, что в жертву приносят животных каких-то. Но зачем?

— Демона вызывать будут. Нас, демонов, чтобы призвать, нужно много энергии. Гоблины с ее управлением плохо справляются, так что им ее нужно много много. Потому то так много крови и льют.

— И когда призывать будут? И кого?

— Я тебе что, всех демонов знать должен?

— Так, не вредничай. Идеи хоть какие есть?

— Раз кровь неразумных льют, то кого-то сильного, но тупого.

— Помешать им сможем?

— Легко. Нужно лишь всю эту толпу убить и смешать их кровь с жертвенной, когда призыв непосредственно начнут. Сейчас то просто этап сбора энергии для портала идет. Их круг призыва не справится с такой прорвой энергии и разрушится или демон внутри него будет очень сильный, разрушит круг и начнет убивать все вокруг. Можно еще попробовать разрушить сам круг, но это будет очень сложно и не успеется, думаю. Так что этот вариант

оставим на самый конец.

Ритуал гоблины проводили на границе лагеря и у нас были все шансы им его сорвать. Как же хорошо, что у меня есть такой умный Змий. Пересказав суть нашего разговора остальным, стали переползать поближе к месту действия.

— Давайте вот как поступим. Я пойду к гоблинам и постараюсь на месте им помешать. Наши лучники меня прикроют. Когда меня убьют, отступите. Или даже раньше немного.

— Но как так то?

— Я же пришлый, не забыли. Если умру, то стану слабее немного. И возрожусь прямо в крепости, в храме. Через день, правда.

— А вещи твои?

— Я еще не переступил той грани, когда мои вещи будут оставаться, а возрождаться будет только тело. Так что не переживайте. Я, конечно, постараюсь не умирать, но вы пообещайте, что не полезете меня спасать.

Перед сегодняшним сеансом игры как всегда, читал официальный сайт. Что я, что остальные встречали все более серьезную опасность и шанс умереть возрастал. И вот что вычитал — до 20го уровня Все вещи переносились в храм с аватаром. Потом, после 20го, был шанс что-то потерять, если оно не было привязано к “душе” аватара. И вот на 20 м же выдавался одноразовый артефакт для привязки. Некоторые вещи изначально привязывались, а вот такие редкие, как мой масштабирующийся меч — не всегда. Иногда такие артефакты-связыватели давали за квесты, они падали с боссов. Может в большом мире они и не были редкостью, но я об этом не знал. Потому потерять меч было для меня ужасной перспективой. С другой стороны привязанный артефакт нельзя было продать. Хотя уверен, разработчики сделали “отвязку”, но за очень хорошие деньги и точно неигровые.

Говоря о перерождении, то на него требовались одни сутки. Были варианты ускорить этот процесс, игровыми же артефактами и навыками (какими конкретно — не знаю).

— Мне Змий говорит, что они будут сейчас начинать. Напомню, я ничем не рискую — так что не вздумайте лезть.

Призыв демона нужно было остановить любой ценой. Ибо еще и такое усиление Орды...нет нет нет. Демоны будут сражаться на нашей стороне и только. О! Уже как истинный эльф крови начал думать. Вживаюсь в аватар, вживаюсь.

Все что нужно было сделать, это пролить в круг призыва много крови. Чтобы призванный демон оказался сильнее, чем планировали гоблины. Учитывая, что кровь жертвенных существ будет в основном от монстров и животных, демон должен быть довольно глупым. Добавка крови гоблинов, которые не могут похвастаться большим запасом интеллекта, ощутимо на баланс не повлияет. В идеале призванный монстр должен начать крушить все вокруг. А вокруг были гоблины. Много много гоблинов. И пусть местные демонологи и отошли немного от лагеря, но такие меры безопасности были чисто символическими и реального толку при неудачном вызове демона было мало.

— Пора.

Пригнувшись, чтобы хоть немного укрыться за высокой травой и как можно дольше побыть незамеченным, побежал. За мной выдвинулись и лучники — им следовало подойти на дистанцию выстрела и помочь мне в сборе кровавого урожая.

— Змий, руководи. С кого начнем?

— Нужно убить вон того, в перьях и с барабаном. Он руководит остальными. Так выиграем немного времени.

— Принял!

Меня не замечали до самого появления на площадке. А явился я феерично — разогнавшись, выпрыгнул за спиной главного шамана-демонолога и уже полубившимся приемом всадил ему под лопатки оба клинка. Чтобы он не сполз (система автоматически пыталась как-бы вытолкнуть инородные предметы из тела) и продолжал получать урон даже приподнял его на мечях. То ли ошеломленные внезапно, то ли сосредоточенные на ритуале остальные гоблины не обратили на это никакого внимания и дали мне выждать несколько секунд, пока их координатор умрет. Спихнув тело с оружия в круг ногой, ринулся влево. Тут же в гоблина вошла стрела. Прямо в голову. После такого мне оставалось лишь полоснуть его по спине своим правым и так же подтолкнуть в круг. Еще одного добить, после попадания стрелы в грудь.

— Давай быстрее. Круга все еще хватит удержать кого-бы они не призвали с этой энергией! — решил поторопить меня Змий.

— Знаю! — огрызаюсь в ответ, перерезая горло следующему, поглощенному в ритуал, гоблину. — Помог бы лучше.

— Да я и так занят — пытаюсь найти слабую точку, если придется разрушать этот беспредел. Каким местом они рисовали все эти знаки? Как вообще это все работает? Руны угадывать приходится! Давай режь их быстрее, криворуких!! — возмущался Змий.

— Толку с тебя...

Хоть я и бурчал, но в данной ситуации знания демона были важнее его помощи как бойца.

Поняв, что гоблины никак на меня не реагируют, стал без спешки, методично резать одного за другим. Теперь я не рубил призывателей, а подходил со спины, делал 3–4 быстрых укола для снятия основной части ХП, а после перерезал горло и сталкивал тела в круг. Еще и призывая кровь к себе, как учил мой наставник по магии крови, я 100 % вызывал кровотечение. Гоблины после таких манипуляций наполняли круг большим количеством крови, а значит и энергии. Через десяток убитых гоблинов новым способом услышал в своей голове: “Мы набрали больше энергии чем может удержать этот круг. Уверен в этом. Но ты продолжай, для верности.”

Убив одного гоблина, а за ним и второго, внезапно замолчавшего, понял — кровавый ритуал что в моем, что в исполнении гоблинов, закончен. От лагеря уже бежала толпа копейщиков, неслись всадники на воргенах. А я просто спокойно смотрел на огромный красный портал из которого вот-вот должен был выйти демон.

— Вот мы и сделали свое дело. Валим? Или посмотрим на представление.

— Ну давай убедимся, Змий, что демон точно выйдет из круга.

— А смысл? Подчинить его не сможем. Гоблины с ним тоже не совладают — всех убили. А если среди новых есть кто сильный, из демонологов, то ты ему точно не помешаешь. Можешь для успокоения совести защиту таки подпортить — нашел одо слабое место. Рубани по нему воот тут.

Рисковать своим снаряжением не стал, мало ли — подхватил саблю одного из шаманов. Ею со всей силы ударил по кругу призыва ощутив отдачу словно он не в земле вырезан, а из камня выточен. И правильно сделал, когда использовал трофейное орудие. Сабля раскалилась, проржавела и осыпалась трухой в одно мгновение. У меня же здоровье упало в красную зону и небольшой волной воздуха отпихнуло от барьера, что возник вокруг демонского портала. Этот барьер был словно из стекла и мои действия пробили в нем

маленькую трещину. Не став больше отвлекаться на зрелище и феерию, начавшуюся в этой сфере, побежал обратно в сторону леса. Как раз круг призыва скроет меня немного от преследователей из лагеря. И только достигнув первых деревьев развернулся. Любопытство свое сдержать не смог, хотя знал, что пожалею об этом. А посмотреть было на что.

Гоблины, что всадники, что пешие, плюнули на меня или не знали о диверсии вовсе. Они, вместо преследования, собрались вокруг купола. И ждали, как и я, что же из него выйдет и выйдет ли вообще.

Защитную сферу, как в случае и с моим демоном, заволокло дымом. Когда он начал рассеиваться, в нем стал виден монстр, что пришел на зов. Выглядел он как огромный жирный человек. Даже не человек, а бесформенная туша из мяса с гуманоидным силуэтом. На крошечной, на фоне всего остального тела, лысой голове расположилась зубастая пасть, а в ней — еще одна. Большая пасть так же присутствовала в месте, где у нормальных гуманоидов находится живот.

— Да это ж Пожиратель плоти — услышал я голос Змия в своей голове. — Обожаю их. Сильные, живучие, но тупыееее. Ни о чем, кроме еды, не думают. Так что начнет сейчас пожирать вокруг все живое. И мертвое, что недавно живым было, тоже схарчит.

— Так он что, всех гоблинов сожрет?

— Лучше, что б не всех. А то за нас примется после, при этом изрядно набрав в силе.

Опомнившись после призыва, демон окинул окружающих взглядом и попробовал дотянуться до одного из гоблинов. Из-за купола у него это, понятное дело, не вышло. Заревев, он стал бить в купол руками. Всего с одного удара оставленная мной трещина расплзлась на пол купола. Ударе на десятом демон обрел свободу и стал, как комбайн, пожирать гоблинов, не сильно обращая внимание на их сопротивление. Зеленые быстро смекнули, что тупо навалившись не смогут ничего сделать. Они разбежались в стороны и стали стрелять в демона из луков, кидать в него копья и камни. Даже несколько огнешаров видел. Но Пожиратель плоти быстро поедал мелких и за счет свежей пищи восстанавливал жизни с невероятной скоростью.

Не став дожидаться чем все закончится, я побежал в сторону планируемой стоянки. Надеюсь отряд не встретит меня “дружественным огнем” и я не помру глупой смертью, после того как чудом выбрался из всех передраг.

Поход к лагерю гоблинов (часть 3)

— А мы уж решили ты там остался. Там в небо светом кааак полыхнуло! Архидемона призвали, не меньше.

— Ой я Вас умоляю, какой еще архидемон. Всего лишь Пожиратель плоти — встрял Змий.

— Стой. Ты что, говорить умеешь?

— Таки да. Мы там, убивая гоблинов, опыта получили ого-го, так мне открылась магическая возможность проэцировать свои мысли в звук. Говорить, как гуманоиды, но при помощи магии — это для непонимающих.

— Эй, Рисс и Змий, это Вы сейчас о чем вообще?

И правда, уровень получил. Да не один — как раз 20й. О! И системное сообщение — зачли выполнение ситуативного квеста. Часть опыта за смерти гоблинов от рук демона достались мне и Змию. Это ж сколько он их там поубивал?!

Сосредоточившись на шкале опыта отметил, что она медленно, но пополнялась — значит демон пока жив и продолжает жатву. Но явно на последнем издыхании.

— В общем смысл сказанного — там сильный, но не очень страшный демон. Не из высших. Мы, то есть я и Змий, стали сильнее. Последний обрел возможность говорить, используя особый магический навык — до этого он мог только со мной ментально общаться. Еще новость — демон, которого гоблины на свою беду призвали, пока еще живой. Уверен — недолго ему осталось. Так что ноги в руки и быстро побежали. Как только гоблины с ним разберутся, начнут искать виновников срыва ритуала. Учитывая, что у них есть какая-никакая кавалерия, найдут нас быстро.

— Вот все ты правильно Рисс сказал, — взял слово командир. — Молодец, научился головой думать!

— Благодарю, — потупился я, поняв, что раскомандовался. Но, благодаря солидно выросшей репутации у воинов и командира в частности, мои слова были восприняты с хорошей стороны.

— Если сместимся к горам, то сможем пройти по одной пещерке. Она нас проведет в сторону нашей крепости, вот только придется на путь потратить в два раза больше времени. Крюк солидный, но, когда гоблины встанут на след, мы в лесу от них точно не оторвемся. Разворошили осиное гнездо на свои головы!

Несмотря на опасность и все уменьшающиеся шансы на выживание было видно, что эти НПС счастливы. Они радовались моему возвращению да и не так опасались Змия, приняв его как странного, но еще одного члена команды.

Через час забега, когда шкала опыта перестала наполняться, я сообщил командиру об этом и ориентировочную цифру потерь у гоблинов. Три сотни — вот сколько полягло от рук демона. Опыта, правда, я получил явно не за всех. Но два с половиной уровня — тоже хлеб.

— Это очень серьезный вклад, Рисс. Считай, что ты в одиночку этих гоблинов убил. Уверен, еще и лагерь частично был разрушен и припасов у гоблинов стало меньше. Удачнее такого развития событий я даже придумать не мог. Если нас догонят и убьют, то будет даже не обидно.

— Ну командир, вы что. Какой умирать? Там только гоблинов еще шесть сотен осталось. А сколько еще орков по нас придет. Вдруг, еще и тролли заявятся. Нам нужно целыми добраться до Касс-Берра, так что ведите нас в пещеру.

— Мне нравится твой настрой, Рисс. Правда, очень нравится. Рад, что ты к нам присоединился в этом походе. Я доложу командованию, если вернемся, о твоих заслугах. Так что тебя будет ждать вознаграждение и повышение в звании.

Кивнув в знак благодарности, мы закончили наш небольшой разговор. Повышение это очень даже хорошо. Если еще и предмет какой выдадут, будет вообще супер. Да и нужно же еще прошлые забрать, зеленого грейда. А то все в трофейном абы чем хожу. Хотя сабля гоблинская хороша. Вообще у гоблинов местных какая-то страсть именно к этому оружию — даже у шаманов были.

Пока бежали по лесам, прерываясь на короткие стычки с местным зверьем, я мысленно общался со Змием. Получив 20й уровень он “вспомнил” много нового о себе и тем, каким он может стать. Именно так реализовалась разблокировка его веток умений и талантов. Первое и вроде как не сильно важное, это появление разных “социальных” умение, вроде возможности нормально говорить. На 45 м появится возможность временно отделяться от моего тела, что увеличит возможности Змия как разведчика и бойца. С 30го уровня можно будет начать развитие бестелесности — будет так же шанс промаха по Змию заклинаниями, имеющим физическое воплощение (большинство заклинаний магии земли и воды). На 70 м же появится возможность воплощения в гуманоидную форму — по заверениям демона он будет похож на местную расу разумных рептилий. Зачем эта возможность, лично я пока не знаю, но раз есть, значит пригодится.

Из боевого и точно полезного — управление демонами на 40 м уровне. Мой Змий парень не простой (да, узнал что он все же парень) и принадлежит одному из видов высших демонов. Так что управлять низшими это у него в крови. На практике — это усиление призванных демонов более низкого происхождения (до 100 уровня высших не попадалось даже), меньшие затраты по энергии при их призыве, а еще — возможность переманивать демонов у противника. Как показал опыт, силы Орды тоже практикуют демонологию и будет неудивительно, если у штурмующих сил будет несколько сородичей Змия. Так что прокачка этого умения стала одним из приоритетов.

Способности по отъему маны у противников так же получали развитие — “**взрыв маны**” с 25го откачивал по 10 процентов текущей маны противника, нанося им такой же урон. 75 процентов полученной маны передавалось мне. Изначальный радиус — 5 метров.

А самое самое, как мне сейчас показалось, “**щит маны**” на 35. Еще один щит, активируя который можно было нивелировать 50 процентов урона, тратя свою ману. Со временем развитие соотношение мана/заблокированный урон увеличивалось с 1к1 до 1к2 и дальше. При этом первый “Щит” все так же можно было использовать. В общем, становился все более живучим, и обязательное прокачивание интеллекта стало явным плюсом. Я буду просто неубиваемым! В теории, конечно, и при активном отборе жизней и маны у противников. Хотя сейчас понимал, что нужно также искать защиту от дебафов и особенно контроля — если меня смогут зафиксировать и не дадут отжираться жизнями и маной, то помру я быстро. Или какое очищение накинута на меня, что снимает все бафы — без них я довольно “тонкий”. Характеристики распределил все равно в ловкость и силу для повышения атакующих способностей и урона. Сила, конечно, давала небольшую прибавку к жизням, но это лишь держало баланс с ростом уровня.

— Вот тут должен быть вход в пещеру. Давно тут небыл, так что давайте разделимся и поищем его.

— Кто-то знает, как сказать на эльфийском “друг”? — ни с того ни с сего заявил Змий.

— Прости, но я, хоть и эльф, только общим владею. А ты вообще к чему это?

— Да сам не знаю. В голове мысль появилась, что если сказать так, то вход тут же найдем.

Никто в нашем отряде эльфийского не знал, так что проверить догадку Змия не вышло. К всеобщей радости, этого и не потребовалось — через пару минут поиска ход был обнаружен.

— Выстраиваемся в колонну по два и идем вперед. Сегодня нам не должно встретиться никаких ответвлений. И смотрите под ноги — проход этот нерукотворный и сломать ногу можно очень легко.

— Командир, а светить чем будем? Факелы доставать?

— Сейчас наш уважаемый Авгус позаботится об этом.

В начале и конце колонны зажглось по небольшому шару, и стало видно, что пещера была когда-то руслом ручья — небольшие камешки и характерные вымоины в камне. Решив, что можно и астральное зрение прокачать, раз стычек не будет в ближайшее время, включил его — оно давало лучший обзор чем эти светляки.

Двигались мы медленно и тихо — пусть тут не ожидалось никого встретить, но это не значит, что никого тут не было. Если наш командир узнал об этой пещере несколько лет назад, то что мешало каким-то бандитам устроить тут схрон с ловушками, или зверью облюбовать уголок под жилье? Но мы, следуя указаниям, шли точно по руслу, не отвлекаясь на небольшие пещерки и коридоры — если и был кто в них, то мы его не тревожили. В итоге дошли до большой пещеры, в которой и расположились на ночь. Раздав всем еды я быстро лег спать и отказался от установки ловушек сославшись на усталость после событий с гоблинским демоном. Настоящей же причиной было то, что в реальном мире уже была поздняя ночь и спать хотелось невероятно — окончание отпуска все ближе и стоит выравнивать график сна.

— Дальше идти будет только труднее. В русле скапливается вода, так что идти будем еще и с мокрыми ногами. Следите за тем, чтобы не поскользнуться.

— Да, командир.

— Гоблинов не слышно, но не стоит надеяться что они про нас забыли. Моя интуиция подсказывает, что если не сегодня, так завтра мы с ними встретимся.

От таких соображений все приуныли. Конечно, никто не питал иллюзий, но вот желание избежать сражения было у всех — неизвестно переживем ли. После всего того, что натворили, зеленые не будут нас недооценивать и бросят в бой максимум сил. Но долго играть в молчанку никто не смог. У меня как раз назрело несколько вопросов к командиру, как самому прокаченному персонажу, пусть и НПС. Он шел во главе колонны, чтобы показывать путь, так что я с хвоста нашей формации переместился к нему.

— Разрешите обратиться?

— Давай, Рисс, что у тебя? Скоро будет совсем трудный участок и будет не до разговоров.

— У меня несколько вопросов по навыкам и специализации. В последней стычке, с демоном, я перешагнул грань и стал достаточно сильным для выбора более узкого направления в развитии пути воина.

— Ну, это тебе к нашему коменданту или кому из его замов. В отряде у всех есть специализация, но, увы, обучить тебя не можем. Да и не думаю что тебе пойдет что-либо из нашего. Ты не типичный воин, точно не охотник, траппер или снайпер. Прости, но придется подождать с этим делом.

— Спасибо, я в общем и сам так думаю. Ну, что ваши пути мне не подойдут. Но можно в общих чертах?

— Ну если в общем, то все понятно из названия. Если брать воинское направление, то ты сосредотачиваешься на чем-то одном. Например на одноручном оружии и щите. При чем одноручное тоже не любое — два-три варианта, не более.

— Ну так и не имея специализации можно так экипироваться.

— Все верно. Но выбирая специализацию, тебе присваивается твой первый класс. Который позже можно развивать, становясь еще более узким специалистом, и получая особые классовые умения и заклинания.

— Вот в чем дело, в умениях! Как я и сам не догадался?

— Да, именно в них. Вот продолжим с воином со щитом. Получив класс пехотинца он будет лучше управляться с мечами, топорами и булавами. Одноручными, само собой. При этом будет ли на нем тяжелая броня, или средняя — никакой разницы. А вот дальше у него будет выбор. Если ему захочется проявить себя в атаке, то нужно брать класс универсального пехотинца. Там помимо развития работы с оружием также есть атакующие умения для щита. Вернее их больше а старые получают небольшие улучшения и изменения. Класс брони также не важен. Тяжелый пехотинец уже предпочитает тяжелую броню, более защищен, но все так же сосредоточен на атаке. А вот Гвардеец — это уже развитие пехотинца в сторону защиты. Он при желании может вообще оружие на двуручное древковое сменить — алебарду или копье.

— И это только про варианты щит плюс одноручное, да?

— Вооот. А их еще оного сколько. Так что пусть тебе комендант расскажет как оно все устроено. Это очень важный выбор и принимать решение впопыхах не стоит.

— Убедили. Тогда про навыки вопрос. Мне нужно что-то, что позволит быстро сокращать и разрывать дистанцию с противником. Я слышал, что воины некоторые умели с места, словно натянутая стрела из лука выстреливать, приближаться к противникам. Рывком. А маги — создавать на доли секунды разрывы в пространстве на короткие дистанции. Правда, что такое возможно? Если да — то хотел бы научиться такому.

— Ну, в целом слухи верны. Не все воины могут так, рывком к противнику приблизиться. Только те, кто пошел по пути атаки. Насчет магов — это пусть тебе расскажет Август.

— Достопочтенный. Поделитесь знаниями? — обратился я к магу, что шел рядом с командиров. Получив от того разрешение, Август начал:

— Могут такое маги, могут. Но знаешь — не только маги. Кто угодно, лишь бы запасов магических сил хватило. Могу даже тебя обучить.

— Неужели мне так повезло? Вот прям сейчас получу столь долгожданный навык?

— Через полчаса будет привал, там подойдешь ко мне. А пока, оставь нас — нам с командиром нужно обсудить планы на дальнейшее продвижение.

— Довольный, как слон, я вприпрыжку пошел обратно в конец колонны. Блинк. У меня будет блинк. Если это стандартный вариант “прыжка” как и в других играх, то я стану ну очень сильным. Но игра решила, что хватит мне меда, пора и дегтя отведасть.

На привале, когда пришел к магу, тот просто прикоснулся к моей голове руками, закрыл глаза и стал шептать заклинание на неизвестном мне языке. Голова резко разболелась, но так же резко боль ушла, а перед глазами возникло полупрозрачное системное сообщение о получении нового навыка. “Мерцание” — вот чему меня научил маг огня. Я тут же решил испробовать навык и переместился вперед аж на полтора метра. Или меньше. При этом: потратил больше половины маны (а ее у меня очень много, по меркам других воинов), пусть и мгновенно, но преодолел расстояние, как мой широкий шаг, а главное — я банально растерялся и упал, не сумев сориентироваться. Открыв описание, понял, чего же с таким ехидным лицом маг рассказывал про общедоступность “мерцания”. Чтобы его эффективно использовать, требовалось много мудрости, ведь оно жрало просто невероятное количество маны (в расчете на дальность телепортации). Но даже если взять воинский класс, который будет иметь хороший запас маны — паладинов, то и у них не выйдет использовать нормально это заклинание — максимальная длина прыжка определялась интеллектом. А вот ни один воин, как успел я понять из рассказов НПС на привалах, не делает упор на эту характеристику. Большинство воинских умений завязаны на показатели урона и силы/ловкости. Как все, что требует маны, они, конечно, получают бонусы от интеллекта, но совсем крошечные. Другое дело умения магов, или же — заклинания. Тут интеллект играет ключевую роль. Ну а мудрость — на втором месте.

— Привал и обед. Если хотите, можете вздремнуть. Как заметили — все это время мы шли вниз, а вот дальше будет подъем. Так что еще немного и можем не опасаться, что нас догонят на воргенах — они дальше не пройдут. Но вот обычные гоблины — дело другое.

Упускать возможность выйти в логаут, пусть и сценарно ограниченный, на пол часа я не собирался. Продукты в моей сумке уже почти кончились и часть рациона составили безвкусные сухари из припасов остального народу. В реале же я быстро размялся, массажер в капсуле не панацея, и шустро перекусил. Пока вспомнил, позвонил на работу и объяснил, что выйду из отпуска на пару дней позже — мол старые болячки обострились и нужно профилактику сделать. Очень неудачно, что под конец отпуска. Начальник, конечно поворчал, но информацию принял. А завтра нужно будет еще и в больницу наведаться к врачу, чтобы реально больничный открыть. Мне и вправду стоило пройти ежегодный курс капельниц и кое-какой физиотерапии — последствия трагических событий пятилетней давности. Но делать это все будет моя капсула — в том числе и за расширенные медвозможности я ее и взял. Она не только сможет влить в меня лекарства в срок, только загрузить необходимое нужно, а и работает с моими мышцами — почти полноценный курс физиотерапии. И все это — пока я в образе кровавого эльфа Рисса веду войну против Орды.

— Ну и горазд же ты дрыхнуть, Рисс. Еле разбудили — только тебя и ждем.

— Ох, такой сладкий сон снился — не мог не досмотреть его!

— Ну и даешь ты. У нас на хвосте гоблины, а ты сны рассматриваешь.

Охотник, что будил меня, уже беззлобно рассмеялся — явно сказывалось напряжение.

— Так, собрались — взял слово командир. — Есть две новости, и все плохие. Первая — за нами точно идут. Август оставил несколько сигнальных заклинаний по пути. Вторая — среди преследователей точно есть маги, и не слабые. Ведь сигналка сработала только сейчас — до этого их видели и обезвреживали.

— Много у нас времени? — спросил за всех один из трапперов.

— Тут они будут через два часа.

— Даже через полтора — они на волках. Сработал еще один сигнал, вот только что —

пояснил Август.

— Дальше им волки не помогут — как только заберемся на ту стену. Пошли!

Пока я "спал" уже все подготовили к подъему. Наверху даже один охотник был, который помогал остальным взбираться по отвесной стене. Затрудняло и замедляло нас то, что веревка, достаточно длинная для этого участка, была только одна. Первыми пошли трапперы и я — пока ждали остальных, решили подготовить хоть какие-нибудь ловушки. Для этого дела и пригодилась моя кирка и опыт в горнодобывающем деле — я откалывал большие куски камня, с которыми потом возились остальные, сооружая "подарки" для гоблинов. Также я предложил при помощи подобной тактики обрушить свод или устроить завал, но участок, подходящий для такого дела попадетс нам чуть ли не у самого выхода.

— Кстати, а почему мы не приняли бой там на стене — через слово выговорил я, пока мы бежали, пусть и медленно, но под уклоном вверх. — Могли бы закидать их стрелами и болтами. Да и если б они на нас полезли, сверху то обороняться легче.

— А про магов ты забыл? У нас их, скажем так, всего двое. Их же там неизвестно сколько. Просто количеством нас задавят.

— Ну хорошо, допустим мы сейчас оторвемся от них. Но как только мы остановимся на отдых — нас нагонят.

— Ну ты гоблинов то не переоценивай — они даже меньше нашего по выносливости. Даже если учесть, что их к точке нашего последнего отдыха волки несли, то им еще взбираться нужно, а потом и с ловушками нашими что-то делать. Так что два часа есть. Будем бежать, пока есть силы, а потом еще чуть-чуть.

Разговор с трапперами, рядом с которыми я бежал, вынужденно прервался — нам стоило карабкаться на очередную двухметровую ступеньку. Когда я первый раз заходил в эту игру, я ожидал монотонного истребления монстров разных мастей, исследования пещер в поисках сокровищ и лесов ради редких ингредиентов. Да даже выслеживание редких животных и охоту, но никак не забеги то в одну, то в другую сторону. Стоило назвать игру "Увлекательные забеги по живописным мирам", чесс слово. Хотя, может при нормально старте, а не в ивенте, как у меня, так бы оно все и было?

— И все же, как нам быть, когда нас нагонят?

— Принимать бой, как же еще. Если и нагонят, то небольшие силы — и все что нужно, это бой не затягивать. Ну подумай сам, Рисс, сколько тех волков пройдет по пещере? Ну, допустим, по два гоблина они пронесут. Отряд максимум в сорок зеленомордых. Причем в основном из сильных воинов и шаманов. А что те, что те точно не глупые. И думаешь они дали бы нам расстрелять их в той пещере? Ну убили бы мы двоих-троих, просто из-за внезапности. А потом они бы спрятались у входа и смотрели за нами. А мы — за ними. Вот только, пока мы так в гляделки играли, к ним пришли б основные силы. И потом пойдут они все вместе на штурм, который мы не пережили точно. А так, пока бежим, есть шанс что мелкие в пеще какие потери понесут — если не сами убьются, так об одну из магических ловушек, что месс Август ставит. Если не все сигналки увидели шаманы, то может в "огненный капкан" попадут.

— Куда?

— Заклинание школы огня. Небольшой круг, чаще всего. И если в него вступить, то из него столб огня такой ушшш. А ты думал чего месс Август так часто от нас уходит, или задерживается, а потом догоняет? Неужто подумал что ему отлить часто хочется?

— Да не думал я вообще об этом? Хорош ржать!

— Да и мы стараемся простенькие уловки делать — растяжки из проволоки хотя бы. Пару гоблинов так уже точно угодила в пропасть.

Только сейчас я понял, что многого не замечал во время этих забегов, погруженный в свои мысли и разговоры со Змием ни о чем.

— А почему перед именем Авгуса добавляете месс?

— Это уважительное обращение к магам от не магов. Мы думали, ты знаешь. Вот к тебе так не обращаемся, ведь ты воин, пусть и владеешь магией, и довольно хорошо.

— Тогда чего же меня никто не поправил, что Авгуса просто по имени называю?

— Ну, лично я думал, что по той же причине — мол ты ж не совсем немаг.

— Блин, спасибо ребята. А то я думаю, чего ж он меня все время подколоть пытается, когда с ним говорю. Словно я ребенок, а он седой старец. Пойду к нему.

— Месс Август, — о, а вот и удивление на лице мага огня.

— Слушаю тебя, фен Рисс — ага, а вот и уважительное от невоина к таковому.

— Месс Август, я хотел бы узнать о вашем огненном капкане, и можете ли вы меня обучить этому или другому виду магических ловушек. А то чувствую себя бесполезным.

— Хоть ты и обладаешь хорошими магическими способностями, фен Рисс, и даже начал практиковаться в мерцающем шаге, — не удержался от подколки маг огня, — но заклинанием огненного капкана владеют только маги огня или более сильные, по классу, последователи пути магии. Так что я не могу и не имею права обучать тебя ему. Но, могу обучить более простому виду магической ловушки, а в данных обстоятельствах даже может и более полезному.

— Полезнее чем столб огня?

— Да. Дело в том, что я, имея специализацию огня, трачу относительно мало сил для довольно сильного огненного капкана. Да еще и действует он долго. Что не отвлекает меня от слежения за противником при помощи установки еще и ловушек-сигналок. Тебя же я обучу взрыв-ловушке. Какой у тебя числовой показатель интеллекта.

— Около 30. А что? — это впервые меня НПС спрашивал о статах, да еще и так открыто.

— Это количество минут, за которые продержаться ловушка. И не делай такое удивительное лицо. Нам, местным, пришлось научиться пользоваться некоторым вашим терминам, когда Боги призвали вас помочь нашему миру. Так что нет ничего удивительного, что мы знаем кое-что про вас. Признаться, числовые показатели и характеристики — довольно удобная система. Мы даже начали применять ее к себе, правда, не очень точно. Вот у меня, по вашему, на 40 м уровне, около ста интеллекта. Прости, но более точно не могу оценить свои силы по вашей системе.

Вот это открытие так открытие. НПС в открытую пользуются статами. При этом осознавая себя вполне хорошо. Они верят, что вполне живые. Что, вообще, не ново, но вот так рассуждать о системе характеристик — это что-то новое. Этот мир меня поражает все сильнее и сильнее своим реализмом. Но вот с уровнем он приврал — у него был всего лишь 39й.

— Значит огненные ловушки будут держаться сто минут?

— Из-за моей специализации — три часа. А вот потом просто исчезнут. Или могут взорваться. Вот последний вариант предлагаю использовать и тебе. Если гоблины не дойдут до твоих взрывных ловушек, то те просто разворотят часть скалы и может замедлят гоблинов на несколько минут. Даже это пойдет нам пользу.

— Спасибо. Постараюсь поискать для установки ловушек максимально удобные места.

Ставить ловушки взрыва куда угодно не выходило — одна такая сжирала почти всю мою ману. А вне боя пополнять ее мне было негде. Да, родной реген это хорошо, но его не хватало. Большие ступени все еще продолжали попадаться, и на них решил ставить, если хватало маны, по одной “взрывной мины”. Урона она наносила всего две сотни, что хватит убить разве что самого слабого гоблина из возможных преследователей (хотя не думаю что такие будут среди первой волны). Но главное было в другом — создавался довольно неплохой взрыв при активации и жертву, ко всему прочему, отбрасывало в сторону от мины. В случае с маленькими и легкими гоблинами, это должно быть метра два-три. Так что расчет был на то, что при полете, а потом и ударе, гоблин убьет себя о сталактит или сталагмит — эти природные колья стали все чаще попадаться в этой части пещеры. Или вообще свалиться в пропасть — пару таких мест тоже было. Ко всему прочему, я ставил ловушки с активацией по истечению срока жизни. Так что, даже если ее никто и не активирует, она, взорвавшись, сможет устроить хоть небольшое, но препятствие на пути гоблинов.

Как и обещал командир, шли мы максимально долго, почти не прерываясь на отдых. За эту игровую сессию я вымотался, как никогда до этого — приходилось не только активно лазить внутри скалы, максимально концентрируясь на том, чтобы не сорваться, но и на поиске хороших мест для “мины”. Все характеристики получили хороший прирост, наверно самый большой за все время, что я в игре. При этом это были статы после первого, почти что халявного, десятка. А еще способности “скалолаз” и “бегун” прокачал. В итоге — вполне сбалансированная прокачка статов и уровня.

Вышел из игры я уже хорошо за полночь и так и остался спать в капсуле, переведя ее на режим кровати. Перед этим заведя будильник на “пораньше” — если просплю выход из лагеря, то рискую остаться одни против толпы гоблинов — ждать меня никто не собирался. Потерять же опыт и прогресс в навыках из-за такого я не собирался — хоть меч не забыл привязать к себе.

— А ты рано, фен Рисс. Проснулся раньше всех, считай.

— Боялся проспать, месс Август. Скоро выдвигаемся?

— Да, через пятнадцать минут. Сейчас остальных начну будить. А ты пока поставь мины. Гоблины успеют сюда добраться до того, как они сами взорвутся — через пол часа уже будут тут.

— Твою же ш. Простите, месс Август.

— Да ничего, понимаю. Все, что нам нужно — успеть добраться до места, про которое мне вчера рассказывал наш командир. Там сможем принять бой, и даже выиграть, если подготовимся. Но тут, надеюсь, гоблины тоже понесут потери.

Оглянувшись вокруг при помощи астрального зрения, заметил, как много ловушек, и не только огненных капканов, установил маг огня. Даже что-то жрец сделал — его ловушки подсвечивались не желтоватым, а белым. Но думаю, будь они не в одной со мной группе, мог всего этого и не увидеть.

Я тоже решил внести свои каплю в это море — хуже точно не будет. И не зря — уже почти достигнув места будущей битвы в получасе бега по пещерам, мне пришла системка о получении опыта за убийство. То ли добил кого, то ли самостоятельно взорвал гоблина. В это же время на лице Августа расплзлась просто широченная улыбка — явно устроил зеленым огненный ад.

— В этом проходе и будем их встречать. Тех, кто остался. Мне Август рассказал, что на месте нашей последней стоянки погибло не меньше двадцати гоблинов. Надеюсь среди них были и шаманы.

— От моей ловушки умер минимум один, — решил похвастаться и я.

— Вот, тебе Рисс, отдельный приказ. Возьми кирку свою и наковыряй камней побольше. Нам нужно сузить этот проход. А этот вообще закрыть!

Место и правда выдалось удобным для сражения. Узкий коридор с, на удивление, гладким и вполне ровным полом, а рядом — балкон, на который можно нормально зайти только с нашей стороны. Посередине было расширение, которое и должно было стать местом сражения. Один выход охраняли мы, слева от нас, на некоем балконе высотой в три метра от пола засели стрелки. Им сделали даже хороший борт, за которым можно спрятаться от стрел. Еще накидали камней так, чтобы вход, с которого будут идти гоблины, был максимально узким. Так что у нас будет место и для маневра, и огневая точка, а вот у гоблинов — нет. По крайней мере второго. Главное — мы нивелировали их преимущество количестве — им придется выходить по двое против наших двоих, а то и троих воинов. Маленькую лазейку, через которую гоблины могли как-то пробраться нав в тыл, вообще заблокировали.

— Значит так, народ. Сейчас начнется. Стоим грамотно, осторожно. Как только устанете — меняемся. Вперед не рвемся — наша сила в занятой позиции. Рисс, в первую тройку пойдешь?

— Да, если можно.

— Тогда первый состав — Рисс и два наших защитника. Стрелки — займите позиции сверху и работайте в первую очередь по магической поддержке. Потом — их стрелки. Слышите? Начинаем!

На самом деле начинали мы не с тройки, а с двойки. Когда гоблины поперли на двоих воинов со щитами, те, под их натиском, отступили назад, дав мне место в ряду с ними. Стоя слева и тыкая в гоблинов только правым мечом в какой-то момент схватка превратилась в рутину. Пару раз, конечно, жизни воинов падали в красную зону — сразу после попавших в них огнешаров и копий из льда. Тогда они быстро менялись с арбалетчиками, которые стояли сзади в ожидании как раз такого момента, с мечами наголо. Но тут же, после демаскировки, шаманов убивали лучники, сосредотачивая урон по одной цели. Пока защитника-воина отпаивали зельями и подлечивали заклинаниями, я занимал его место — во время замены гоблины неслись в атаку и заставляли отступить на несколько шагов. Но когда на острие атаки вышел я, то напирать стали мы — на входящий урон я не обращал внимания, а задействовать мог уже и второй меч. Щит, отток жизней и вспышка. Ну и крик, чтоб еще сильнее напугать гоблинов и уверить, что я тот еще берсерк.

Так что мое настроение менялось в зависимости от картины боя. А она менялась туда-сюда — то я скучал, монотонно ковыряя зеленых, то с весельем врубался в их ряды. Уровень последних не сильно превышал мой, а вот за счет вещей да бафов нашего жреца и мага, так вообще был даже сильнее.

Настал момент, когда лучники перестали бить вообще, заявив что гоблинов осталось совсем мало, как и боеприпаса у них. Да и то, магов не было. Если второе было и так понятно — давно в нас не прилетало ничего особо страшного магического происхождения, то количества противников было не видно. Убили мы много, и перед нами, по хорошему, должен был быть завал из трупов, но тут была одна чисто игровая условность. Трупы лежали

на земле около часа. Но, если их “обыскать” на предмет добычи, или использовать навыки разделки (на зверях) или что-то похожее, то труп испарялся через 5 секунд. Как только гоблин падал мертвым нам в ноги, я тут же забирал с него все ценное, и выкидывал за спиной. Когда инвентарь стал забиваться, просто выкидывал все за спину.

Так вот, когда нам дали отмашку на прорыв, я получил просто невероятно мощное усиление от жреца. Держал он его или для быстрого финала, или для контратаки — плюс 50 % ко всем показателям на 1 минуту имели часовой откат и требовали очень много маны. Этой минуты мне хватило, чтобы телепортироваться мерцанием вперед, в центр к гоблинам, дать вспышку, и начать активно орудовать мечами — гоблины в красной зоне уже через пару секунд. Когда воины сзади меня добились своих противников, они не остановились и снесли еще и свежих гоблинов, стоящих за моей парой фрагов. Выбежав на большую площадку перед коридором мы попали в окружение. И тут бы нам запаниковать, вот только я уже превратился в настоящего берсерка. Продолжив разбег я подпрыгнул над гоблинами и применил мерцание. Маны мне хватило на пол метра но не это было главным — я к тому времени научился разворачиваться, используя это заклинание. Оказавшись за спиной всего одного ряда из гоблинов, начал вырезать зеленых и ушастых. Первого — уже полубившимся приемом просто насадил на два меча и приподнял. Щитовики не растерялись, и тоже врубались в мелких. За ними выбежали и арбалетчики. Так и не поняв, куда же я делся, гоблины сосредоточились на основной силе противника. Может еще и агр от защитников какой сработал — еще не разобрался в их криках. В любом случае, второго гоблина я убил так же безнаказанно со спины. А вот дальше, явно набрав критическое количество урона для переагга, меня стали замечать. Но было уже поздно — к нам пришло все возможное подкрепление и мы перебили остатки противника.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

После боя, быстро отобрав самые ценные трофеи, мы вновь выстроились в колонну и продолжили забег. Следовало как можно быстрее наверстать отрыв от основных сил противника.

— В одной из пещер я поставил довольно хитрое и мощное следящее заклинание, — начал Август, когда мы сели перекусить на привале после забега и карабканья по пещерам, — и это заклинание увидело очень много гоблинов. Там несколько сотен, а не четыре десятка, как тут.

— Ну, сколько их, это не так важно. Второго боя мы устраивать не будем.

— Дальше что, нет такого же коридора? — удивился я.

— Да вроде есть нечто похожее, но дело в нашем снаряжении. Походной кузни нет, как и кузнеца — без ремонта не выдержат ни щиты, ни доспехи.

А я уже губу раскатал на толпу халявного опыта. Не судьба, значит. Хотя и так что-то разбаловался — больно все хорошо складывается и вместо смертей я все в выигрыше и выигрыше. Посмотрев на свои вещи, согласился с мыслями воина-защитника — только мой основной инструмент, меч-масштабка, имел больше половины прочности.

— Все, на самом деле, очень хорошо. Через пол дня будет узкий, а главное, не высокий коридор. Там мы приостановим забег и при помощи кирки Рисса и заклинаний Авгуса добудем достаточно камней для обустройства хорошего завала. Этого хватит если не оставить гоблинов, то надолго задержать — заклинаний со взрывом вроде ж не замечали у их шаманов.

— Верно, разве что будет адепт земли. Тогда быстро справятся. Вот только гоблины

очень редко рождаются с этим даром, в основном огонь и ветер, — дополнил командира маг.

В итоге все вышло, как и планировали — сделали завал и спокойно выбрались из пещеры на следующий день. Я все надеялся, что особо шустрый отряд гоблинов прорвется и подарит мне еще немного опыта, но увы — следящее заклинание установленное сразу за завалом так и осталось неактивированным. До крепости мы шли еще один день, по ходу дела проредив популяцию местных волков. Мы так расслабились после гонки в пещерах, что по глупости чуть не поумирали от обычных волков. Они напали в первую очередь на тонких персонажей, переагриваться не хотели, по неведомой причине, да еще и критовали через удар с последующим кровотечением (была такая фишка у волков). И если дебаф легко снимал что я что клирик, то вот жизни всем восстанавливать тот не успевал. Плюнув на свою жабу, я начал раскидывать сопартийцам зелья мгновенного, и не очень, лечения. И все равно вышли из боя пусть и живыми, но две трети отряда — в красной зоне.

Получив за это подзатыльников от командира, дальше шли с оружием в руках через одного, правда больше никого и не встретили. Была и приятная вещь — я добил 21й уровень. А так же получил какое-то оповещение, с которым решил разобраться до прибытия в крепость — оставалось совсем немного, а отвлекаться от слежения за враждебным лесом не хотелось.

— Змий, надо поговорить.

— Что хотел, Рисс?

— Расскажи ка мне, что ты помнишь из своей демонической жизни?

— Ну, это надолго. Пока все в тумане, если честно. Есть фрагменты событий, но многие их них не связаны в одно целое. Как что интересное и важное будет, я тебе сразу расскажу, не переживай. Давай конкретное что-то спроси и посмотрим, может и отвечу?

— Тогда вот тебе конкретика — у демонов есть кузнецы?

— Ну, наверное да. В астрале, моем родном измерении, я таких не видел. Ну или не помню сейчас, чтобы видел.

— Я все это к чему. После боя с волками вчера, ну у самых ворот Касс-Бера почти, вот что открылось:

“Пожиратель крови” (меч) убил свою первую сотню. Выкованный эльфами и демонами он может быть улучшен в “пожирателя душ”. Для этого нужно призвать демона-кузнеца и договориться с ним об улучшении. Уже сейчас меч будет получать по 1 % энергии души с каждого убитого им противника (максимум 10 000 на нынешнем уровне развития).”

— Вот как это понимать? Что это за энергия души?

— Ах, это. Ну знаешь, почти у каждого живого существа есть душа. По сути — большой такой генератор энергии. И, вопреки всеобщему мнению, демоны не могут душу эту сожрать — только немного отобрать у нее энергии при смерти существа. Есть, конечно, сильные демоны и демонические артефакты, что могут довольно долго удерживать душу и энергию эту тянуть. Но это — исключеня.

— Так что, “пожирание души” у тебя это не пожирание в прямом смысле?

— Именно. Я всего лишь пропускаю душу убитого через себя. Секунды на три всего могу задерживать перед отлетом в мир иной.

— Отсюда у тебя и прибавка в опыте... Теперь ясно.

— Да, все именно так. А твой меч теперь может делать это на секунду, наверно, раз так мало энергии будет брать.

— Тогда такой вопрос — какова ценность, энергии этой, для демонов?

— Ну, зависит от силы демона. Для призыва низшего демона потребуется тысяча энергии. Это уровень 5-10й, как повезет. Знаешь, есть идея — давай подкопим в мече энергии, потом круг призыва сделаем, крови туда нальем и призовем еще кого-то. Как у гоблинов!!! Будет нам в помощь! А?

— Слушай — идея суперская. Но может сразу кузнеца, чтоб он мне меч улучшил?

— Знаешь, Рисс, погоди с ним пока. И расспроси у своего сородича лучше. Я смотрю на меч твой и такой мощью от него веет. Пока запечатанной, но все же. И уверен я, что демон-кузнец очень оччень сильный персонаж. Рано нам с такими связываться.

— Раз ты так считаешь, то ладно. Все равно толку пока мало — демонологией ни ты, Змий, ни я не владеем. Пойдем разузнаем у наставника что да как, а потом — на охоту за энергией душ.

— Выйдя из кельи я поразился морозному воздуху. В реальности лето шло к своему завершению, тут же, на севере империи, уже начиналась осень. Очень холодная, судя по температуре, осень.

Пока шел в призамковый лагерь к наставнику, почти все солдаты пытались как-то поприветствовать меня: махали руками, улыбались, кивали в знак приветствия, а двое, пока мне не знакомых, так вообще предложили выпить за обедом. Отказываться от такого предложения не стал, да и пора прощупывать почву на предмет новых квестов и возможного похода на лесного царя.

— А вот и наш герой, призыватель демонов и убийца гоблинов пожаловал.

— Да ладно вам, наставник, — так же, улыбаясь и радуясь встрече, поприветствовал я кровавого эльфа. — Вот почему ко мне такое внимание оказывается.

— А ты думал? Давай сразу к делу, а? Выкладывай с чем пожаловал! Мне еще много чего сделать нужно.

— Ну, собственно за демонов поговорить. И меч.

Я достал своего пожирателя и протянул ему.

— Ого. Он хочет стать пожирателем душ. Слышал я про такое, слышал.

— Он уже, если честно, стал сам на этот путь.

— Но полностью преобразиться поможет лишь демон кузнец. Знаю и это. Когда еще маленьким был, ходила история. Вот сейчас только вспомнил — пришел в общину одну эльф, из наших. Весь в крови, с мечом наголо. Чуть не пристрелили его. Отряд, в котором он служил, пересекся с бандой одного человеческого барона. Последние решили, что караван из раненых эльфов — хорошая добыча. Вот только это были наемники, возвращавшиеся с карательно задания. Были они пусть и уставшими, но не расслабленными. В общем, выжил только он, а от баронского войска даже лошади живой не осталось. Тогда его меч так же возжелал стать пожирателем душ.

— И что, удалось призвать кузнеца?

— Удалось. Было в общине два сильных демонолога. Вот только после призыва на месяц они слегли от усталости. А сам эльф, как ходит слух, расплачивался с демоном 50 лет. Душами убитых и разными магическими артефактами, за которыми он все время охотился. Пожалуй это все, что знаю. Может, если удастся, то других эльфов поспрашивай. Вдруг подробности какие выяснишь.

— Поняаатно, — протянул я. Мда, а думалось, смогу меч улучшить еще до заварушки. Но, не все ж уберплюшки как из рога изобилия будут на меня сыпаться. — Тогда расскажешь, может, как демонов призывать?

— Прости, но не владею я этим. Только ритуал призыва расового демона знаю, но его уже проводили. Как твой поживает?

— Да нормально я. Ношусь с этим вот, грозой мелких зеленых уродцев. — вклинился в разговор Змий.

— Ого, никогда не слышал, чтобы демон разговаривал.

— Ой да много ли ты знаешь? Сам же сказал — не разбираешься в демонологии!

— А ну не дерзи, Змий. — пришлось приструнить гада. — А то отзову и будешь неизвестно где. Помнится, ты просил призывать тебя как можно чаще и не отзываться. Значит в небытие не нравится?

— Ой, только не надо угрожать. А вообще, может у тебя, наставник Рисса, есть какая книга или свиток про демонологию. Хоть что-нибудь? А мы с Риссом разберемся. Я, вроде

как, тоже демонолог, но что-то не помню ничего.

— Вообще знаешь, Змий, или как там тебя, — решил высказать свое пренебрежение в ответ Корник, — Есть. “Основы демонологии” — вот так книга и называется. Но продам вам ее за, скажем, сто золотых.

Тут же посмотрев в свой игровой кошелек, что был строкой в интерфейсе рюкзака-инвентаря, узнал что у меня уже есть 35 золотых три серебрушки и 17 меди.

— Идет. Тогда я пойду набирать нужную сумму?

— Давай, Рисс. А пока денег не будет — даже не заходи с этим гадом — сильно обиделся наставник на Змия.

У меня были все шансы получить недостающие деньги довольно быстро — трофеи еще не все разобрал. Надеюсь выйдет сбегать кузнецу и алхимикам честно завоеванное. Немного поковырялся в сумке и поменял кулон да пару колец. Первым делом решил зайти в кузню. По пути пожурил Змия за его острый язык и неуважение к эльфу. На что он просто спрятался во мне — добровольно ушел из этого мира, так сказать в самонаказание.

— За все — 30 золотых. Мне и так нанесли много вещей с этого похода. Так что увы, дать больше не могу.

— Ну, и на том спасибо, — разочаровал меня кузнец. Алхимикам удалось сбегать пару посохов и непонятные корешки еще за 15. Итого — не хватало 20 желтых плиток (тут деньги были в виде маленьких слитков) до такой желанной книги.

— А могли бы и бесплатно книгу получить. Дешевле — так точно. Вот где теперь денег еще взять, а? Может знаешь? — накинулся я на Змия от разочарования.

— Сходи к коменданту. Ты же награды не забирал за повышение. Да и самого повышения не получил, которое командир отряда обещал. Ну тот, который траппер.

— А ведь и то правда.

И тут то меня ждало несколько сюрпризов.

Во-первых, я получил звание младшего сержанта. Во-вторых, набор некой универсальной формы под свой уровень, рассчитанной на война-универсала. Кожаные доспехи с металлическими вставками — полный комплект. Удобные сапоги-ботфорты, в которые я сразу засунул по метательному ножу и по традиции — диадема. Она не была частью набора, зато давала приличный бонус к интеллекту. При этом сет доспехов был зеленый, что в полном виде (а у меня был как раз такой) равнялся по статистикам синей сборной солянке. Я конечно понимаю, что синие вещи кроме статов зачастую имеют некие особенности и бонусы к навыкам. Но в моем случае хороший прирост статистик был даже лучше. Оружие тоже дали — меч “синей” редкости под мой уровень, с модификаторами на силу и ловкость — тоже универсальная вещь для большинства воинов. Но было и третье — под мое крыло, добровольно принудительное, направили троих парней. Простых солдат, даже не ефрейторов. По словам главнокомандующего — тех еще лентяев. Он надеялся что я, пришлый, найду на них управу. На этом раздача “слонов” закончилась. А я так надеялся на денежное поощрение!

Переодевшись в новый сет, а старые вещи продав кузнецу, мне все еще не хватало 10 золотых.

— Пошли Змий, друг мой и спутник, отобедаем. Заодно и покумекаем где денег взять.

— Да, и алхимики и кузнец заданий на деньги не дадут — мол и так полно ингредиентов и материала.

— Может у повара попросить за мясом в лесу погоняться? Хотя тоже не вариант —

охота ведется в ускоренном темпе на случай осады.

Так, переговариваясь и понимая, что вариантов нет, мы с грустным выражением лица добрались до кухни. Запахи вкусной, пусть и цифровой еды, сразу привели меня в чувство.

— Поздравляю с разгромом гоблинов, — поприветствовал меня сам шеф-повар. — Рад что все вернулись живы.

— И я рад тебя видеть. Ох, как нам грустно было в последние дни без нормальной еды. Уверен, в первую очередь из-за нее мы так спешили. Хотя и пришлось побегать от гоблинов кругами.

— Не льсти мне, хотя и приятно. Рассказывай, Рисс, чего грустный был?

На мой вопросительный взгляд продолжил: — Я увидел, как ты с демоном своим говорил, пока сюда брел. И без настроения был, но поход же хорошо завершился.

— Лучше и придумать сложно, вот только есть одна проблема — денег нет. Вернее не хватает 10 золотых на одну важную книжку.

— Гм, так продай трофеи!

— Уже. 100 золотых нужно отдать, а с трофеев только половину выручил.

— Ого. Это очень много, скажу тебе.

— Ну в любом случае мне эта книга очень нужна. Не подскажешь, где можно денег подзаработать?

— В Касс-Берра, я так понимаю, уже всех опросил? Так что пора наведаться тебе в ближайший поселок. Давай карту, покажу где они у нас находятся.

Сделав три пометки на карте, я получил информацию поселениях. В Подгорный, самый близкий населенный пункт от крепости, следовало зайти в первую очередь. Но вначале нужно закончить обед. После — сходить к коменданту за специализацией. При выдаче заслуженных наград он выпихал меня очень быстро, сославшись на большую занятость.

Как же я был зол, когда пришел к донжону! Стражники объяснили мне, что комендант вместе с заместителями собрались на супер важное заседание. Освободятся поздно вечером очень уставшие, так что с моими просьбами лучше завтра уже. После обеда. Совещание у них, ага. Решили отпраздновать столь удачную вылазку к гоблинам — сидят и заливаются вином. Аж на улице слышен звон кубков. Видать, не все плюшки сразу.

В итоге, опять расстроенный, побрел на кухню взять немного еды в дорогу — топтать пусть и пол дня в этот Подгорный, вот только себя я знал. Этот путь увеличится во времени за счет охоты на местных животных. Пол дня, это самый минимум, за который я в Подгорный доберусь.

— О, а вот и Вы, сержант Рисс.

— Пока, младший сержант. Чем обязан? Решили угостить меня пивом?

— Так точно, младший сержант Рисс, — выкрикнули одним словом два парня, с которыми виделся утром. При этом, они еще и вытянулись смиренно. — А также сообщить, что солдаты Марвин Ван и Карл Штуц поступают в Ваше распоряжение. Сирс Маврий прибудет с минуты на минуту.

— Агааа. Так это вы, те три раздолбая, ни на что негодные, которыми мне предстоит командовать. Ну будем знакомы. Присаживайтесь, но, в начале принесите обещанное пиво, — с улыбкой произнес я. То, что они ленивые, я бы мог поверить. Но в их бесполезности только что разуверился — было в них нечто эдакое, пока сложно объяснимое.

Выслушав всех троих узнал, что они наследники влиятельных императорских домов. Не сильно важные — всего на 4 м-5м месте в рейтинге своего дома. Иначе за ними было бы

больше присмотра и больше спроса. А так — деньги и власть есть, а требований — нет. Ведь не им быть главными наследниками, а значит, главными представителями своего дома. Но вот настал тот момент, когда их родственники решили одуматься. И отправили тех в армию. Мол армия, уж она то исправит этих лодырей и гуляк. Да и у каждого из парней был дедушка/дядюшка/троюродный кто-то еще, который рассказывал в детстве сказки про свои ратные подвиги. Тут то они эти истории и вспомнили, прониклись и решили — пора становиться мужчинами и вообще за ум браться. Все это было во время нагнетания ситуации с Ордой, так что, абы ребят не загубить, отправили тех служить в центральном округе. Поближе к Императору и подальше от возможности проявить себя в бою. Но они то решили стать прославленными вояками! Так что, уже используя свои связи и за свои деньги они подкупили канцеляров и перевелись на север. Поближе к возможным схваткам. На свою голову. Правда и тут их никто в бой не пускал, но уже по другой причине. Они мне начали жаловаться, мол все знают, что они из знатного рода, поэтому берегут их как детей. И заставляют помогать на кухне, колоть и таскать дрова и выполнять прочую бытовую фигню. А им де сражения. Они же с пеленок учились фехтовать и мечем, и с другим оружием обращаться могут. И магии обучены, как в теории, так и на практике — почти все аристократические роды нынешней империи имеют магический дар.

— Несмотря на свою образованность, вы явно пропустили один момент. Я уже присмотрелся к народу в Касс-Берра и могу заявить, что большинству плевать на ваше происхождение. Тем более в такой ситуации. Знаете почему вас не пускают на боевые задачи? Хоть какойнибудь сложности?

— А ну скажите, младший сержант Рисс.

— Потому что вы — идиоты. В армии что главное? Дисциплина! Подчинение и выполнение приказов. Ваша физическая форма, умение сражаться — это все потом. Раз вы не можете выполнить простой приказ — принести дров, то что от вас в бою ожидать? Ладно сами погибните — от потери дурачья, как вы, форту хуже не будет. Так товарища ж подставить можете! Просто потому, что не можете выполнить приказ. Но раз мне вас поручили, то уже сегодня пойдем воевать. А там разберемся — помрете, так помрете. Если понизят из-за вас в звании, то не страшно. Я и так не планировал никем командовать. Пол часа на сборы и выдвигаемся. У каждого чтоб был комплект оружия с полной прочностью и брони. Минимум одно зелье мгновенного восстановления, еда и вода на два дня, огниво. На троих взять топорик, 20 метров веревки, котелок. БЕГОМ! Время пошло.

Сказать, что все трое были ошарашены моей переменной в настроении с поддакивающего и веселого, пьющего пиво с ними вместе на злого командира — это ничего не сказать. Они еще несколько секунд переглядывались, осознавая, что я не шучу, а потом побежали собирать все необходимое. Я же спокойно допил свою кружку легкого светлого пива и пошел к шеф повару. Мы оба улыбались, он — устроенному представлению, а я — в предвкушении веселого приключения с этими тремя. Само собой, что я не рассчитывал, что они справятся вовремя и справятся со всеми пунктами. Еды я закупил на всех четверых, зелий, еще продавая трофеи, брал с хорошим запасом, а котелок и огниво с топором взял еще утром — в любом случае собирался выйти на день-два в лес на охоту. Уровень позволял немного подсократить популяции местных видов, да и заданий боевых не предвиделось. К гоблинам мы точно в ближайшее время не пойдем, а кроме них явных врагов в окрестностях не было.

— Вы меня удивили. Опоздали всего на 5 минут. Ничего не забыли?

— Все взяли, кроме зелий. Обежали всех алхимиков, но кто-то уже скупил зелья мгновенного восстановления, а военный запас они нам продавать не захотели — мол в звании маловаты. Поэтому только 30секундные. Остальное — все, — отчитался за всех Карл.

— Гмм, очень может быть, что этот кто-то я. По неведенью было, так что наказания за опоздание вам не будет. Хех, обидно. Ну ладно — вот вам по зелью от меня. Кстати, чуть не забыл. Может вы подумали, что я отношусь к роду светлых эльфов. Так вот, разочарую. Я — эльф крови. А это мой демон-фамильяр Змий. Покажись!

Все это время эта рептилоидная морда пряталась внутри меня и заливалась смехом. Из-за этого мне сдерживаться и ломать комедию было все сложнее. Кажись, сдерживая смех, я даже скалился, от чего мое лицо только более грозным становилось. И нагоняло больше страха на парней. Но тут Змий не подвел и продолжил спектакль. Вокруг меня разлился клубами дым. Начал сворачиваться, по нему побежали молнии — даже я проникся. А потом резко, за доли секунды, исчез и воплотился в Змия. Он проявился перед лицом Марвина, что стоял справа от меня, а потом перевел взгляд на Карла и Сирса. Карл, к слову, чуть не обомлел и от всего этого шоу.

— Пахнуттт вкуссно, людишшшки, — вернул свои змеиные замашки Змий. Но тут они были кстати.

А нет, все же потерял сознание наследник рода Штуц.

— Так, Марвин — приведи этого в порядок. Я к коменданту, или кто его функции временно исполняет, и выходим.

Отрапортовал, что с отрядом уйду на два-три дня на разведку к Подгорному, забрал с кухни своих горе-воjak и с поднятым настроением отправился в поселок. Настало время приключений, опыта и золота.

Партизаны и восставшие (часть 1)

Само собой, устраивать парням жуть я не собирался, но припугнуть и расписать все как есть было необходимо. Им нужно осознать, почему все именно так, как сложилось. Ближайшие стычки им только помогут — поймут, что риски высоки. А как дойдем до деревни, то увидят, что они тут не только ради личной славы, но и для защиты более слабых. По крайней мере надеялся, что такая программа контрастного душа сработает на них, ведь в целом они производили впечатление очень хорошее.

— Идем к Подгорному. Бывали там?

— Бывал, — начал Сирс, — небольшой поселок, но стена есть. Даже из камня участок. Народу не много — там всего одна шахта рабочая, и то недавно только открыли. Еще не развели до конца. Жителей — сотни две-три.

— Значит, в этом поселке и остановимся на ночь. По пути постараемся сработаться как команда. По порядку называйте уровни и кто-что умеет.

Приятным удивлением было для меня то, что партия вышла вполне сбалансированная. Сирс был траппером. Вернее собирался на него выйти — ему не хватало совсем чуть до 20го. Марвин, 21го — пехотинцем, что собирался идти по пути атаки. Карл же, тоже 21го, наоборот — собирался в защиту идти. Но также признался, что последнее время стал больше времени уделять религии и думает скорее о пути паладина. Даже провел несколько месяцев в храме Эн-ры, богини жизни, где выучил два заклинания восстановления жизней. Еще перед отправкой в Касс-Бера. Он же и просветил меня, что паладины, как и жрецы, отрекаются от статусов по рождению и не могут заниматься политикой. По крайней мере, в общем понимании и в открытую. Орден паладинов светлых богов был довольно влиятелен и его представители все же имели вес на политической карте. Если взять в расчет то, что он был 4 м сыном и крупное наследие с титулом ему не светят, то карьера паладина очень даже приветствовалась в его семье. Чем остальные будут заниматься после службы в армии, они пока мало представляли. В первую очередь им хотелось дожить до завершения войны с Ордой, по ходу дела на совершать геройских подвигов и вообще. А вот оставаться в армии после всего и строить карьеру в этой сфере или же уходить в мирные дела — точного ответа не было.

Остановившись на небольшой поляне, до которой дошли за разговорами, провели несколько спаррингов. В целом у моих подчиненных были хорошие навыки, но чего-то им явно не хватало. Я смог победить всех троих — сказывались более высокие статы и опыт, что ли. Кроме того, убедился, что чем ниже уровень НПС, тем хуже он дерется. Количество характеристик явно сказывалось и на манере поведения, в том числе и в бою. Именно так объяснил себе разницу во владении оружием этих троих и других солдат. Но и криворукими не были — по легенде они имели крайне мало реального боевого опыта, зато занимались с преподавателями “танцев” в детстве и юношестве.

— У меня 21й, но из-за вещей и более прокачанных навыков сильнее буду — вынес вердикт после этой мини-тренировки. — Марвин, твоя задача в группе будет отвлечение противника на себя, и только после — нанесение урона. Надеюсь есть навыки для этого?

Кивок в подтверждение.

— Хорошо. Позывной “танк”. Карл, теперь к тебе. Пусть к стилю Марвина стремишься у нас ты, но ввиду обстоятельств твоя главная задача — лечение. В зависимости от ситуации, будешь помогать бить врагов. Но, как только у кого здоровье уходит в желтую зону — начинаешь лечить. Позывной — “хил”. Сирс, ты получаешь позывной “ДэДэ”. Вот твоя задача — убивать противников, нанося урон. Вот только ты вступаешь в схватку последним, когда монстров, или кого встретим, оттянут на себя “танк” и “хил”. А как только на тебя начнут обращать внимание — перестаешь атаковать и меняешь позицию. Это, так сказать, шаблонные установки. Если что не так, буду отдельно корректировать.

Дальше рассказывал парням про формации, в которых будем выступать и несколько других, шаблонных тактик. Моя же роль в партии была тоже ДД, но в зависимости от развития боя могла и на танка измениться. Я тут вообще самым гибридным был. Да еще и не нуждающимся в дополнительном лечении со стороны.

Через час забега по условно безопасной дороге мы набрали на двоих волков — что-то очень они расплодились. И парни меня в очередной раз приятно удивили, выполнив мои инструкции лучшим образом. Мне даже вмешиваться не пришлось, так быстро и грамотно они расправились с зубастыми. Не иначе хотели показать мне, что зря их так берегли и они могут достойно сражаться. Сместившись в лес мы нашли несколько нор, в которых засели рапторы. Выманивая тех из временного убежища и убивая по пять-шесть штук, наконец-то добились 20й нашему арбалетчику. Разделать туши и набрать немного мяса я, конечно же, не забыл — крохотные бонусы и халявная еда всегда хорошо. А пару шкурок пойдут на продажу в поселке — вдруг одной охотой выйдет наскрести золота!

— Командир, может пора уже сделать привал и перекусить? — начал Карл, когда солнце уже начинало садиться. — А то после всех этих охотничьих мероприятий от обеда ничего внутри не осталось.

— Идея здравая, а потому принимается. Сейчас находим полянку и располагаемся на ночлег. Спать, увы, будем в лесу.

— Ну, мы можем успеть дойти и сегодня — тут немного осталось. Но перекусить не мешает. И немного отдохнуть. Это вам, пришлым, усталость почти не грозит.

— Раз так, то полчаса на отдых и в путь. А я пока пробежусь вокруг, посторожу вас от лесных жителей.

Покинув группу, дабы не делить с ними опыт если найду кого, пошел искать себе жертв. И нашел — двух медведей 30го уровня. Если раньше проигнорировал их, или даже убежал, то сейчас все было иначе. Выпустив Змия и получив свою “дозу” бафов, ринулся в атаку. Привлек внимание мишек, вывел на удобный мне участок леса и уже там начал с ними танцы. Бегаю вокруг двух толстых сосен, что росли очень близко друг к другу, я не давал им меня атаковать одновременно. Нанося удары то по одному, то по другому, тянул жизни и ману только у одного мишки. Когда тот сыграл в ящик, переключился на второго. При этом спрятав оружие вообще — запаса маны хватало на то, чтобы выкачать из него все жизни только “оттоком”. Да, это было долго, но, во первых, я качал умение и ловкость, а во вторых — такие танцы были максимально безопасной тактикой против сильных, но не очень маневренных противников.

Разобрав на ингредиенты охотничьи трофеи, пошел обратно по большому кругу собирая разные травы да корешки. Навыки травника стоило развивать — минимум это бонусные статьи и небольшой приработок, а как максимум мог найти что-то очень редкое и полезное. Греб все подряд, ведь у меня появилось немного относительно спокойного времени. Да и

лишний медяк за сбагранные ресурсы не помешает. Я так увлекся, что проблуждал в два раза больше времени. А у самого лагеря еще и саблезубого зайца 15го уровня встретил. Мирно с ним, конечно же, не разошлись.

— Итак, думаю часа вам точно хватило на отдых, — решил превратить свою ошибку в командирское решение. Авторитет терять никак нельзя. — Выдвигаемся. Надеюсь вы додумались взять факелы? Мне что ночь, что день — все равно.

Факелы они не забыли и через минуты мы взяли курс на нормальный ночлег. Постоялый двор, пусть и маленький, в поселке был.

Включив астральное зрение я шел впереди — мало ли. Все равно вижу намного дальше и успею предупредить. Дошли быстрым шагом всего за два часа, убив по пути всего лишь одного раптора. Вообще их было трое, но как только один умер они как задали стрекача. Мы же их преследовать не собирались.

— Доброй ночи, путники. Кто такие будете? С чем к нам пожаловали.

— Меня зовут Рисс, я младший сержант. А это — три моих подчиненных солдата. Все мы из Касс-Берра к вам.

— Как же вы вовремя. Местные твари жить не дают. Неужто дошел до вас гонец, которого утром отправили?

— К сожалению — нет. По крайней мере я об этом не знаю.

Увидев, что стражник поселка сильно погрузтел, попробовал его утешить. Может этот посыльный был его родственником или близким знакомым — очень расстроился стражник.

— Мы вышли в обед к вам. Так что может просто разминулись с гонцом. Не переживайте.

— Да, наверно так и было. Проходите. Идите к центру, увидите деревянный двухэтажный дом. Вон крыша его торчит. Это старосты, он вам и расскажет что у нас за беды.

То ли в каждом месте наткано по квесту, что активируется при появлении игрока. То ли я очень удачлив. Договорившись в первую очередь о ночлеге, отправил парней отсыпаться — мне то сон в этом мире не нужен. После чего выслушал старосту. Дела у них и правда были не очень. Во первых, шахта. Они шли по жиле и докопались до прохода в старую шахту. Причем настолько старую, что сведений про нее не было. И не просто нашли старую выработку, а и жителей в ней — нежить. Судя по восставшим трупам, это была оркская шахта. Вот только орков на этих землях пока еще не было.

Единственное разумное предположение, что это рабы-орки. Но почему они восстали в виде нежити? Короче, задача минимум — подчистить от восставших мертвяков новую и пару залов старой шахты. В идеале — найти и устранить причину восстания мертвецов. Во вторых — нашествие монстров со стороны леса. Волки и медведи начали ни с того ни с сего действовать сообща. Уже троих охотников задрали. При этом по ночам ходят у самого частогола. Один охотник, что остался жив после такого, сообщил что видел как волк один руководит себе подобными. Он предположил, что это оборотень, но не из местных. Так что лучше поговорить с очевидцем самому, но утром.

Распрощавшись со старостой, я пошел на постоялый двор, где оплатил постой за себя и моих подопечных. Не забыл и за их завтрак расплатится ведь завтра у меня игра начнется ближе к обеду — нужно и про реальный мир не забывать.

— Итак, у нас есть две задачи: нежить и звери. Начнем с непонятной активности в лесу — руда и подождать может, а вот запасы еды пополнять нужно все время. К тому же нежить

вполне себе мирно сидит в шахтах, а вот звери все активнее и активнее ведут себя.

— Что известно о противнике? — задал самый правильный вопрос Марвин.

— Известно то, что ничего неизвестно. Так что за подробностями пойдем к одному охотнику, которому удалось пережить организованное нападение странных зверей.

Он был очень и очень напуган. Этот выживший охотник. Если отбросить разный бред, то суть вот в чем. Звери, не только волки и медведи, но и ребята поменьше, стали собираться в группы и нападать на людей. При этом, они словно обрели разум — действовали тактические верно с распределением ролей в “группе”. Или же ими кто-то руководил. Причем у охотника была даже версия — оборотень-волк. Седой, со шрамом на правом глазу. И при этом больше обычного волка в два раза.

— Эхх, повеселимся! — начал я, когда мы вышли на улицу после опроса. — Имели дело с оборотнями?

— О чем Вы, младший сержант. Мы так похожи на охотников за монстрами?

— А вот я — имел. Правда не с вашими. Премемерзкие твари — умирают долго, быстрые и сильные. А с возрастом настолько хорошо контролируют свою звериную суть, что во время битвы им хватает ума вовремя отступить. Очень сложный противник.

— Я слышал о том, что они живучие очень, — решил поделиться Карл, — но вот про возраст впервые.

— Может вы и про серебро не знаете? Хотя — тут может серебро и не понадобится? Пойдем за информацией обратно в вашу гостиницу.

По классике жанра самым информированным был бармен, по совместительству владелец постоянного двора и забегаловки при нем. Дабы не тягать кота за причиндалы, я сразу же заказал у него пива парням, а себе бутылку виски. И закуси немного — мой аватар с самого появления требовал еды для поддержания шкалы сытости. Минус два золотых, но информация того стояла — все остальное так, бонус. Бутыль, само собой, раздавил на пару с барменом — так удалось выяснить больше интересного. Первым делом начал издалека, узнав места обитания ведьмы-травницы, кузнеца и торговой лавки “Все необходимые товары от гнома Нивуса” в которых я планировал сбывать лут. Немного порасспрашивал о нашествии умных зверей и мертвецов, по ходу дела узнав, что когда-то тут все же был поселок. Лет 400 назад. Так что версия с рабами-орками была очень вероятной. Более того, они могли восстать просто из-за мести. Ну или там был какой магический артефакт, что напитал их силой и поднял — короче это не новая, а очень старая проблема. И если она подождет с решением пару лишних дней, то ничего страшного не будет. А вот про оборотней узнал много нового. В этом мире они были духами леса. Животные, которые сами по себе были очень даже не слабыми, случайно натыкались на места силы и получали магические навыки. И умнее становились, к тому же. Короче тут оборотни были природными минибосами с прокачанной магией и манерой поведения. То, что они имели свиту из себе подобных, тоже было в порядке вещей — как самый сильный представитель вида, оборотни закономерно становились местными альфами. Но вот то, что вокруг волка-альфы собирались медведи, барсуки и даже белки — вот это уже что-то новое. И то, что они дружной компанией начинают терроризировать местное население — тоже в новинку. Оборотнями их называли потому, что могли принимать гуманоидную форму, а не полностью превращаться в человека (или другого разумного). Из практических советов по их умерщвлению, как уже сам догадался, ничего эдакого не было. Что на серебро, что на железно и магию реагировали одинаково. Хотя тут изгаляться не придется. А вот нежить, та

да — имела отрицательные показатели в сопротивлении серебру и дробящему оружию. Особенно скелеты — что, опять же, вполне логично.

Еще одной причиной начать со странных животных было то, что они были живыми. Основа моего стиля заключается в откачке крови. Но вот крови у нежити не было. Следовательно придется быть с ними осторожным. Так что если возьму уровень в квесте с оборотнями, да и солдат подкачаю — будет только легче. И денег стоит заработать — идти против нежити будем с серебряными болтами у арбалетчика и булавами у наших воинов. Хил, как будущий паладин, уже сейчас осваивал одноручную костедробилку, но вот тратится на перевооружение оставшихся двоих придется. Да и себе, если будет возможность, поменяю “синий” меч на зеленый серебряный — против нежити так будет выгоднее. Видел такой у гнома, когда сбегивал ему шкуры.

— Раз все мелкие дела закончили, информацией обзавелись — идем на охоту. А то до вечера сидеть будем. — раскомандовался я на пьяную голову. Удивительно, но факт — цифровой вискарь меня немного вставил. Шел я, пошатываясь и был навеселе. Странно, что иконки дебафа нет. Гмм. Вру — есть. Опьянение средней тяжести. Но ведь я ж За-ку-сы-вал. Как так то? Еще десять минут. Целых десять минут штраф к интеллекту и ловкости (вот чего меня так шатает) но зато плюс к удаче и силе. Ох ты ж ешкин кот. Ясчас все это вслух?

— Так точно, командир.

— Офигееть. Так, забыли всю белиберду, что я тут говорил. Идем воеваать!

После этого случая я зарекся пить сильный алкоголь в этой реальности. И в таких дозах. Пока пил пиво, получал всего лишь плюсы, поэтому решил что весь алкоголь в этой игре так работает. Как же я ошибался. К моей радости, вместо того, чтобы смеяться с пьяного меня парни наоборот собрались и не давали мне далеко убежать в лес. Когда на нас напали три саблезубых зайки 17 уровня, даже оттеснили меня за свои спины и сами разобрались с пушистиками.

Точного ориентира у нас не было, так что мы просто шли глубже в лес от деревни, параллельно горной гряде. Чаще всего нападения организованной звериной банды были именно с той стороны. Почему банды, а не банд? Все просто — один из посетителей таверны, ну местный алкаш, был в лесу недели две назад и видел картину точь в точь как охотник — звери всех мастей собрались в круг и смотрели на седого волка со шрамом на глазнице. Вот только вместо того, чтоб рассказать это всем, он списал увиденное на свой пьяный бред — выпил в тот вечер он прилично, отчего и заблудился в лесу. Но в свете новых событий его история не была столь бредовой.

— Все, ребята, меня отпустило. За то, что грамотно себя повели — новая экипировка в поход против нежити за мой счет. Подарок будет.

— Спасибо, Рисс, но мы и сами не бедные, — начал было марвин, но Карл благоразумно прервал его на этом тычком локтя в бок. Видно понял, что дело тут не в деньгах, и жест с моей стороны — это благодарность.

— Спасибо, командир, будем очень рады — тут же исправился Марвин, — но ведь еще оборотня нужно убить. Уверены, что справимся?

— Конечно. Вас в бой ведет не абы кто, а гроза гоблинов, Кровавый эльф Рисс. Повелитель страшного Змия и владелец легендарного меча — Пожирателя душ.

На этих словах Змий проявился, предусмотрительно скрываясь во мне, пока мы шастали в поселке. В отношении демонов не все были таких же прогрессивных взглядов, как эльфы крови — могли и прирезать меня, на всякий случай.

— Рассдерем мелких животныххххх. Съедем их сердтсааа. Выпьем ихх крофффь.

— Ладно, хорош ломать комедию. Ребята вроде не глупые.

— В смысле комедию? — не понял Сирс.

— Змий вполне себе адекватный демон. Более того, он, как и вы, из древнего аристократического рода. Из какого конкретно, мы с ним пока не выяснили, но что из древнего и благородного — это наверняка. И души он не пожирает. Хотел бы, конечно, но не может. И кровь не пьет — у нас этим только я занимаюсь. Вот теперь уже без шуток.

Кажется, вместо того, чтобы успокоить ребят, я только сильнее их напряг. Ну а что, неординарным солдатам неординарного командира.

— Ладно, — немного погодя начал я, — меня вы можете не бояться. Как и Змия — ничего вам плохого не сделаем. Что же до оборотня, — его тем более не стоит бояться. Опасаться — да. Но бояться... У него, как нам известно, в подчинении Медведи, волки и белки. Косолапые, говоря терминологией пришлых, имеют в среднем 32й уровень. Волки — 20й, а остальных вообще считать не будем. Следовательно оборотень имеет уровень 40й, может чуть больше. Иначе собрал бы себе более внушительную свиту и давно разгромил поселок этот.

— И что из этого. Мы то все 21го. Ну у вас, как вы же выразились, за счет вещей можнс считать что 25й. Этого все равно мало. Медведей минимум два, еще волков с десятков. Это уже грозная сила.

— Правильно говоришь, Сирс. Но выводы не совсем правильные. Мы что, собираемся на них лоб в лоб идти? Да ни за что!

— А как тогда?

— Хитростью. Тактикой и стратегией. У тебя ловушки есть, у меня ловушки есть. А еще топор, лопата и лес вокруг. Будем делать то, чем я занимался в первые дни в этом мире — копать ямы да колья точить.

Через три часа ходьбы по лесу мы так и не нашли признаки лесной банды (я решил так назвать эту аномальную группу). Так что решили передохнуть на поляне, на которую только вышли. Какое-то внутреннее чутье мне подсказало, что на ней и нужно готовить место для битвы. Такие же ощущения были у подчиненных. Так что споро перекусив и получив такие нужные бафы на выносливость, стали валить вокруг небольшие деревья. Неинициированный трапер побежал расставлять капканы из своих и моих запасов. И только через час работы я понял, что же меня так встревожило — это была та самая поляна, про которую рассказывал пьяница. Ровная круглая площадка, да еще и с вытоптанной в середине растительностью. Мы почти закончили запланированные подготовительные работы, как вдалеке услышали вой нескольких волков. Не знаю почему, но услышав их я улыбнулся. Парни, увидев меня, даже отпрянули. И вправду — кровожадный я последнее время.

— Заканчивайте поскорее. Я побежал на звук — приведу их сюда. — и передав Сирсу колья, что планировал установить в одну из ям, отправился к нашей добыче.

Как же я ошибался. Гр****е белки. Те самые, которых я даже в расчет не брал. Как закончу с этими делами, устрою им геноцид! В общем все как было — толпа разного зверья, под главенствованием того самого волка аж 45го уровня шла к поляне. Выбежав к ним наперерез, я тут же мерцающим шагом впрыгнул к ним в самый центр, дал огненную вспышку уже 3го уровня. Солидно попортил шкуры как волкам с медведями, так и пятерым кабанчикам. Две белки, барсука и Бобра! вообще убил. Пока они не опомнились мерцающим шагом из центра ушел дальше. Пусть 90 процентов маны и потратил, но гарантированно

сагрил всю эту банду. После этого кааак побежал. Плутал не долго, водя их по капканам и ямам, ожидая пока восполнится мана после выпитого зелья. Звери и вправду были разумны — если замаскированные капканы они никак не могли обойти, то после того, как в яму с кольями кто-то падал, они обходили ее. Не каждое дикое животное так могло в этой игре — уж я проверял. Волк же, главный самый, вместо того, чтобы возглавить погоню, оставался позади — руководил всей этой братией. Но самое интересное было впереди, когда начался бой на поляне. Мы держали заранее занятые позиции, а нашими “стенами” были ямы. Сделав траншею с кольями, мы стояли на Т-образном островке. Имея только узкий проход ни оставшиеся после забега волки, ни медведь с кабанам не могли на нас накинуться всей толпой. Мелкие звери, конечно, запрыгивали на нас, используя своих более крупных товарищей как трамплин. Но большого урона нанести не могли. Еще пара волков пыталась перепрыгнуть ров, не без этого. И им бы почти удалось. Но один раз я, а один — Сирс, еще в воздухе столкнули их в яму. Все же болт впритык это не шутка. Наш танк, как и положено, танковал. Его подлечивали, по необходимости, а я просто выкачивал жизни из его противника, следя за обстановкой и страхуя от “прыгунов” спину арбалетчика. В общем та же тактика, что и с гоблинами. Но был один нюанс. “Стены”, которые вроде и не давали противнику заключить нас в плотное кольцо собственно стенами не являлись. Вот тут белки и показали всю свою мощь. Они просто забрались на деревья вокруг и стали кидать в наш шишки, а потом и небольшие камни. Пусть урона было и не много, но он не прекращался. Что меня, что арбалетчика за весь бой так и не достали “милишники” медведи, волки и кабаны. Но из-за белок пришлось потратить два зелья жизни — иначе трапер Сирс бы помер. Хил все это время “держал” себя и танка, а я восполнял жизни “оттоком”. В один момент белки меня так достали, что я выпил еще одну банку с маной, дождался полного восстановления, и повторил трюк с прыжком-вспышкой-прыжком обратно. Смерть десяти белок особо ничего не поменяла, но мне на душе стало легче. Когда у противника в живых остались только два волка, главный воем скомандовал отход. Пусть он и проиграл битву, но вот в войне собирался брать реванш. Представив, что можно сделать с нами, если они захотят начать партизанить, мне стало страшно. Белки, как бы смешно это не звучало, были грозной силой.

Партизаны и восставшие (часть 2)

— Живы? Целы? — начал опрос, как только последняя рыжая тварь покинула поляну.

— Так точно, командир!

— Тогда так. Сирс — беги за ними первый. Смотри, куда отступают. Нельзя дать им уйти. Через минуту за тобой идет Карл, за ним — Марвин. Чтобы отслеживали мне общее направление, куда бегут! Если они перегруппируются или спрячутся до лучших времен, мы их по лесам искать можем вечно. Я быстро соберу трофеи и за вами. При малейшей опасности отступайте, но старайтесь не упускать из виду братию!

Всех детально обыскивать времени не хватило бы, так что разную мелочь, вроде барсуков и лисиц, автообыском превратил в трофеи. А вот медведя и волков решил “разделить” — их шкуры были хорошим и ценным материалом и при моем уровне разделки выпадали со стопроцентным шансом.

Причиной такой погони по цепочке было то, что на карте можно было отслеживать своих членов группы только в небольшом радиусе. Отправив Сирса вперед одного, мы бы его просто не нашли. А так, одного за другим, я вначале нагнал Марвина, а потом и остальных. И прокачанный “бегун” и моя эльфийская суть делали эту задачу реальной. Бежали за отступающими больше часа, пока выследили логово. Вот правда, не то название у игры! Не передает суть. Уже закат, а мы только вышли к огромной пещере на краю леса.

— Следы ведут в нее. Это же какого она там размера?

— Не знаю, Сирс, не знаю. Метров 70 точно. Это больше грот, чем пещера.

Вход и вправду был огромен. Где спрятались звери видно не было. Я очень опасался засады, так что сразу включил астральное зрение и шел медленно, сканируя каждый метр. Но никого в радиусе навыка не было видно и оставалось идти по оставленному следу вглубь.

— Собрались! Мне все это очень не нравится! Тааак. Впереди, за поворотом, вижу одно большое пятно. Это что-то живое, возможно, наш волк.

Сменив шаг на еще более медленный стали подниматься вверх, идя по узкой тропе. Это был единственный замеченный путь к “живому” пятну, что я засек своим навыком. У поворота перед небольшим залом, где и находилась цель, услышали:

— Я вас чую, лудииии. Аррр. Заходите.

— И тебе привет, седой одноглазый, — не став скрываться, я первым зашел в этот зал. Мы не ошиблись и это был предводитель банды.

— Что вам нужно? Зачем вы на рнаашей земле?

— А с чего ты возомнил себя землевладельцем? Этот участок формально принадлежит Империи. Или ты конкретно про эту пещеру?

— Это наша земляааа! Вы — захватчики! — распинался волк.

Вернее, не совсем волк. Вот представьте, что наш, классический оборотень начнет трансформацию в человека и остановит ее на пол пути. Вот нечто такое было и предо мной — голова вроде волчья, но какая-то уродливая. Руки и ноги заканчиваются когтями, но само тело и конечности вроде человечьи. Только очень, очень заросли шерстью. И еще от него воняло. Собакой. Если кто был возле больших псов, то знает о чем я.

— Пришли в наши земли! Вырубили леса, убиваете наших братьев! Мы не просили вас

приходить. Не звали в наш дом!

— Ну, логика у тебя есть, но вот поселок, который ты начал терроризировать тут уже больше 50 лет. А значит уже точно не твоя земляааа, или как ты там говоришь.

— Вы! Вы захватили у нас ее!

— Может и так. Но захватили настолько давно, что уже считаем своей. Если постараться, то найдется точка во времени, когда вместо леса, вроде твоего, тут были только горы. И сидели тут разные элементали да камни пинали. А потом выросли деревья. И пришли в лес волки, белки, кабаны и прочие твои братья. А за ними пришли люди. И гномы, и эльфы. А скоро и орки придут. Так что мотивация так себе. Признавайся, кто ты или что такое? Ведь для защиты интересов леса тут есть местный хранитель и поселковые с ним вроде в нормальных отношениях.

— Да как ты смюешь. Захватчик. Умриии.

И вот тут началось нечто невероятное. В руке этого оборотня появился посох, из которого в меня ударила молния и снесла мне 70 процентов жизней. Когда он замахнулся рукой, в которой был сформирован огненный шар, я опомнился и телепортировался к нему за спину. Шар подплавил камень, на котором я только что стоял, а рука оборотня с посохом отлетела в сторону. Отрубленная. Так как он был 45 м уровнем, то быстро я его не убил был. Не с одного удара точно. А так хотьне сможет молниями кидаться — солдат нужно беречь! Их то он с одной такой убьет. Уже на автомате, как только я вышел из мерцающего шага, в оборотня полетели отток жизней и отток маны. В него впился Змий, а как только отлетела рука, еще и вспышку дал. Седого откинуло к моим парням и они в очередной раз доказали мне, что их сильно недооценивали как бойцов. Сирс разрядил свой арбалет, танк принял тело на щит, а хил зашел чуть сбоку от него и обрушил свою булаву на голову мохнатого защитника природы. А вообще, было забавно видеть, как Змий резко растягивается за телом оборотня. Хех. Как позже узнал, что удар щитом, что удар булавой — это были абилки с шансом на стан. И вторая прошла успешно. Именно поэтому наш противник так и не двинулся, дав мне себя добить. Точнее, повезло Змию — именно на его пожирание пришлось последние капли жизней, так что опыта отвалило солидно.

— Как то все очень легко, не думаете, командир?

— Почему же легко? Просто конкретно этот оборотень специализировался не на бое, а на поддержке своей армии. Думаете, просто так белки могли камнями в нас кидать? Да те камни были с половину их веса. А мишку вспомните. Да я двоих до этого убил быстрее, чем мы всей толпой его одного били. Так что если не заклинания, то ауры для усиления союзников — вот основное оружие этого седого борца за права. Но вот с отрубанием руки мне очень повезло!

— Нападения закончатся с его смертью?

— Надеюсь, Марви, очень надеюсь. Знаете, а я его понимаю. Когда он был лишь мелким волчонком его мир, его лес был другим. Со временем все вокруг изменилось, а волк перемен не захотел и получив силу решил все вернуть как было. В его случае — выгнать людей и вернуть лес животным. Вот только если и вышло бы, то орки у него лес опять отобрали бы.

— Но зачем он отпустил армию свою.

— Не знаю. Может хотел нас в ловушку заманить, но что-то не вышло? Ну да неважно. Давайте уходить.

Забрав странный посох — все что осталось от оборотня — мы пошли обратно. Что это за артефакт узнаю только в поселке — моего уровня не хватало для его распознавания. А

вообще очень удачно сложилось — и у ребят абилка на оглушение прошла, и у меня вышло отрубить тому руку, реализовав призрачный шанс на нанесение травмы. Пусть этот мини-босс и был бафером, но он был элитным мобом более высокого уровня. А для таких шансы схлопотать дебаф еще сильнее режутся.

На выходе из пещеры мы узнали, что были на волоске от смерти. Там было столько разного зверья — не перечесать. И вряд ли мы бы сумели долго против них продержаться. Но на нашу радость, оборотень не совладал с эмоциями и атаковал раньше, еще и в одиночку. До того, как нас заперли в пещере. Вот только после смерти предводителя вся звериная масса, потеряв контроль, разбредались обратно в сторону леса. Удивительно, что между собой не начали драться — были там и травоядные и хищники! Переждав немного, дабы ненароком не сагрить кого на себя, мы побежали обратно в поселок. Возвращаться после захода солнца входило в привычку.

— Разобрались со зверьем?

— Да, староста. Банду эту, лесной братвы, солидно проредили. Главаря — убили. Но вот гарантию того, что больше никогда не появится похожего лесного мстителя дать не могу.

— Ну, и на этом спасибо. Как мне отблагодарить то вас?

— Не буду врать, что ничего не нужно. Нужно! Деньги и снаряжение. Именно ради этого мы к вам и направились — взяться за работу какую. Нужно 15 золотых, две серебряных булавы (себе я тоже такую одну решил взять) и болтов, тоже серебряных, штук 20.

— Значит возьметесь за нежить? Спасибо вам! Давай вот как поступим с тобой, служивый. Снаряжение нужное получите, как награду за лесную банду. Сейчас же расписку кузнецу выпишу. А вот золота даже 20 монет дам. Но, только после того, как нежить выгоните.

— Идет. И вот еще. У главаря, который оборотень, вот какая вещь при себе была. Не знаете, что это такое? — и передал ему посох.

Староста нахмурился и посох у меня отобрал. Пообещал, что через два дня вернет и расскажет что это такое — нужно было посоветоваться и кое-что проверить. В целом, я был доволен наградой! Забрав расписку отправился к кузнецу, но на месте меня постигло разочарование. У кузнеца было закрыто — ночь же. Это только пришлые не спят. Значит, в гостиницу "отсыпаться" и только с утра — за обновками. Да и шкуры звериные нужно отдать — инвентарь освободить да прикупить может еще какое снаряжение. И старое отремонтировать.

Утром, после плотного завтрака, всей толпой из 4х человек и заявили в местную кузню.

— О, герои наши. Доброго вам здоровья.

— И Вам не хворать. Мы за обновками зашли, староста говорил что есть все что надо. И расписка от него вот, держите.

— Знаю, забегал ко мне перед вами. Болты забирайте, связка на столе лежит. А вот булавы...В общем, только одна есть готовая из серебра. Но второй, увы. И вам же срочно нужно, верно?

— Да, я бы хотел идти на нежить с подходящим оружием. А то мечи, вроде как, не очень удачное решение.

— Есть у меня один моргенштерн. Но еще покрыть бы его серебром, тогда будет толк. Но для этого нужно день поработать над ним. Пойдет?

— Пойдет. Деваться нам все равно некуда. Покажете его?

— Пройдемте, на складе стойки.

— Так, парни, — обратился я к подчиненным — забирайте обновки и на площадку тренироваться. Сирс, поучись новые болты быстро заряжать, а Карлу и Марвину тренироваться с булавами!

— Так точно!

Двуручный моргенштерн мне понравился сразу. Длинная металлическая рукоятка завершалась сферой со штырями. Шипы эти были сантиметров по 10 в длину, так что проблем оружие это доставит не только мертвым, а и живым. Научиться теперь с ним обращаться и можно идти одному против всей Орды.

— В этом оружии использован особый сплав и магическая закалка. Это работа другого мастера, сам я магией не владею. Баланс у него очень хороший сейчас, но после покрытия серебром немного нарушиться. Тут ничего не поделает, хотя и попытаюсь минимизировать разбалансировку, как смогу.

— Мне впервой будет его держать, так что я и не замечу разницы, мастер. Но вы уж постарайтесь сделать как можно лучше и побыстрее. И шипы эти — как бы мне самому о них не убиться. Может чуть меньше сделать?

Лесть в меру всегда помогает делу и в реальном мире и в этом, виртуальном. Пренебрегать таким знанием я не собирался.

— Конечно. Вы же идете нас защищать, так что чем можем — поможем. Шипы я и так собирался немного укоротить. Не для человека, или эльфа, это оружие делалось.

Странная оговорка, про моргенштерн. Неужто кузнец с орками тайно торгует — им это орудие в самый раз будет. Ну да неважно, главное что мне теперь послужит! Также, из приятного — инвентарь удалось опустошить, получив три золотых монеты и дополнительно 5 серебряных болтов.

— Доблестные защитники Подгорного, — начал я, когда мы вышли за стены поселка в сторону шахт, — сегодня на повестке дня разведка боем. У самой шахты дежурит несколько местных стражников, дабы нежить не вылезла. Вот их и попросим проводниками побыть. Посмотрим маршрут в старую шахту, попробуем повоевать. Нужно понять что ожидать от противника и как можно себя с ним вести.

Расспросив охранников узнали, что нежить не выходила за пределы старой шахты. Даже в новую, если и забредала, то случайно и вскоре возвращалась. Самое странное, для меня, было что охранники эти сами не смогли разобраться с угрозой. Никто не был убит — зомби и скелеты двигались довольно медленно. Из оружия у них были только кирки да палки какие-то — не серьезный противник, ну совсем. О чем и поведал “стражникам”.

— У нас в поселке все, кто хоть как-то умеет с оружием обращаться уже в Касс-Берра активно тренируются. Как только узнали про Орду, так и выдвинулись. А мы так — взяли в руки остатки из арсенала и сторожим. Может и расправились бы с этими немертвыми, так страшно. А вдруг толпой навалятся и не сможем убежать. Мы же шахтеры простые, воевать не обучены.

— Если там никого сильнее нет, то и вам хватило бы сил упокоить восставших. Ну да ладно — раз мы тут, то теперь это наша забота. Проведите нас к границе старой шахты и возвращайтесь на пост. Мало ли. Не факт, что за сегодня сможем во всем разобраться. Так что покараульте еще немного.

Вход в старую шахту был огромной дырой в потолке, что образовалась после обвала. Стараниями шахтеров из камней было сделано подобие лестницы. За что им огромное

спасибо — не пришлось изображать из себя скалолазов, взбираясь по семиметровой стене. Отпустив провожающего, у которого заметно стали подрагивать ноги, мы зажгли еще один факел и пошли на встречу к немертвым оркам.

— Командир — начал Сирс, — вот убьем мы нежить, а потом что? Если тут какой артефакт есть, что вновь ее подымет, как быть то?

— На этот случай я закупил у кузнеца немного горючей смеси, которую он для смазки металла использует. Как убьем кого, тут же и сожжем — кузнец утверждал что горит очень хорошо эта гадость. Пепел не должен превращаться в нежить. Так ведь?

На мой риторический вопрос все дружно закивали — никто не горел желанием убивать противника по несколько раз. И вот, первых кандидатов на сожжение мы нашли уже через полчаса. Десять зомби-орков заметив нас тронулись навстречу. Настолько медленно, что мне сразу стало все ясно — это будет легко. Даже слишком легко. Убивать их отправил только ребят, а сам решил посмотреть со стороны. И правильно сделал — умирали эти зомби как-то очень долго. А когда одного все же подпустили к нашему танку и дали ударить по щиту, то быстро об этом пожалели — Карл чуть не упал. Настолько сильным был удар. После такого на эксперименты никого не тянуло, так что действовали осторожно, не подпуская противника очень близко. Благо, медлительность противника играла в нашу пользу. После убийства первой группы мы собрали тела в кучу и сожгли. Пройдя дальше по шахте встретили еще две такие группы, с которыми разобрались без проблем. А вот на четвертой нам попался новый противник — скелеты. Они были намного быстрее Зомби и заставили нас понервничать. Расслабившись, в чем был виноват в первую очередь я, как командир, мы просто вылетели на противника. И новый вид нежити нас удивил. Десять скелетов смогли продержаться достаточно, дабы их союзники зомби окружили нас и сделали по удару. Такой координации у нежити мы раньше не замечали!

— Прорываемся и отступаем. Я первый!

Ну а дальше были вспышка, прыжок за спину и максимально быстрое расчленение зомби, что перекрыл нам выход. Он упасть не успел, а парни развернулись в сторону от своих противников и побежали за мной. Выбравшись из окружения и немного оторвавшись от толпы зомбаков я развернулся и приготовился контратаковать. Маны после прорыва не осталось и нужно было положиться только на мечи. К всеобщей радости дальше все вновь стало рутинным — теперь мы понемногу отступали, рубя то одного то другого зомби. Именно рубя — булавы показали себя хорошо против скелетов, но вот зомби лучше умирали от мечей. Отток маны работал, что странно, только вполсилы, а отток крови не работал вообще. Яд от укусов Змия тоже наносил только 10 % урона. В итоге вроде бы простого противника мы убивали пусть и гарантированно, но тааак медленно.

К встрече следующей сводной группы подготовились как следует. В начале я сагрил всех своей вспышкой огня и отвел в сторону скелетов. Они бегали быстрее зомби, поэтому раньше являлись в засаду к моим солдатам. Мы уже прочувствовали на своей шкуре, что могут вместе эти два вида нежити и решили убивать их отдельно друг от друга. Но уже третья сводная группа, из 20 зомби и 15 скелетов, попыталась сопротивляться нашей хитрой тактике. В начале все было хорошо и стандартно. Скелеты солидно отделились от своих немертвых союзников и вступили в бой. Но как только половина костяных воинов погибла, оставшиеся отступили. В итоге пришлось три раза их агрить и уводить от более плотных зомби — история с бегством после потерь продолжалась. К слову, скелеты были не только орочьи, но и человеческие. Да и были у них мечи и кинжалы через одного, пусть и ржавые.

— Командир, может вернемся. Хватит на сегодня? — обратился Марвин, смотря как разгорается очередной холмик из трупов. Плохого запаха, как ни странно, я не чувствовал.

— Да, пожалуй. Я бы еще одну группу уничтожил, но раз вы устали, пойдете назад. Пусть я и говорил, что от вашей смерти вреда не будет для крепости, но и толку загонять вас не вижу. А вообще — вы молодцы. Сколько мертвых упокоили!

— Дело не только в усталости, но в ней в первую очередь. Вы заметили — чем дальше, тем более сильный противник. Если там таких групп еще много, то вчетвером не справимся. И они словно наблюдают за нами, становясь умнее и стараясь не повторять ошибок других.

— Я тоже заметил изменения в поведении. Думаю, ими кто-то все же руководит.

— Лич? Если так, то нам не помешает подкрепление. И помощь дополнительно мага или жреца.

— Хотите местных стражников привлечь? Идея интересная, но мы ее не принимаем. Раз они даже от пары зомби бежали, то такие толпы им не осилить. А вот заручиться поддержкой какого мага был бы рад. Нужно еще с барменом выпить и поговорить на этот счет. Да и к знахарке заглянуть — она намекала что у нее есть зелья усиления, правда не совсем законные ввиду отсутствия патента алхимика. Ну зато дешевле должны нам достаться.

Когда парни посмотрели на меня большими от ужаса глазами, я быстро сообразил из-за чего такая реакция. Чтобы наверняка их успокоить пообещал крепче пива с барменом-информатором ничего не пить, а зелья алхимика-самоучки вначале на себе протестировать. Какое из двух объяснений попало в точку не знаю, но главное, что они успокоились.

Хотя вся встреченная нежить была ранее бедными шахтерами и золота или чего ценного у нее не было, то и добычи ценной взять не вышло. Ну почти — кирки да и не сильно проржавевшие мечи тоже чего-то да стоят! Хотя бы на переплавку пойдут, и то плюсики. Так что первым делом, как вернулись в поселок, зашли в кузню. Пока торговался за товар узнал, что с наличностью в Подгорном не очень хорошо. Кузнец, конечно, выдал мне три золотых, но цена за все трофеи была больше. Кирки да мечи ему очень понравились — явно большая ценность для кузнечного дела была в них, мне только невдомек, какая. И он был настроен все их получить. Потому начал предлагать свои услуги и товары для обмена. Но кроме моргенштерна, заранее “оплаченного” старостой ничего мне нужно не было. Серебряных болтов тоже хватало.

— Нам сейчас нужны зелья и маг в помощь. У тебя зелья есть? Или может мага знаешь?

— Нету, но могу договориться со знахаркой. Ей нужно, чтобы я кое-какие детали для ее алхимической лаборатории сделал. Напишу расписку, пусть она за своим инвентарем зайдет через недельку, а вам — зелья выдаст. В оплату моих стараний. Она же и с магом кое-что посоветует.

— Вот деньги ж изобрели именно для того, чтобы убрать этот ваш натуральный обмен. А вы все по старинке да по старинке

На мой упрек кузнец лишь развел руками. Да и ну его — главное что все довольны остались.

Про мага детальнее узнал от бармена. Был тут один самоучка с “сырым” даром. Мог что-то кааак наколдовать, что половиной поселка последствия разгребали. Были прецеденты уже. Поэтому отдали это дарование знахарке, в услужение и обучение. Магией пользоваться категорически запретили, но вот чутье на магию, довольно сильное как для необученного мага, пользы приносило немало. По словам бармена, благодаря магическому чутью в округе

он нашел немало редких растений и даже несколько древних артефактов. Эти сокровища удачно продал гном-торговец проезжающим караванам и за счет этого удалось частично компенсировать нанесенный ранее ущерб. От “прорывов сырой магии”.

— Так почему не отпустите парня на обучение в город, раз такой сильный дар? Или в столицу, в гильдию археологов, не отправите?

— Во-первых, кто сказал тебе, что это парень? А во-вторых — знаешь сколько стоит обучение мага? Или просто дорога безопасная до столицы? А родители у девушки бедные. Были. Отец в прошлом году умер, даже знахарка не смогла помочь. Собственно тогда Амира и пошла учиться не магии, а зельеварению. И остепенилась — от ее магических экспериментов было очень неочень нам всем. Сейчас она тоже иногда практикуется, но в горах безлюдных или лесу, когда ищет ингредиенты для знахарки.

— Мне как раз за зельями нужно зайти. Спасибо за информацию. Пойду я.

— Вот только не отпустят с вами девчулю ни мать ее ни знахарка. Ты же, Рисс, хочешь ее против нежити использовать? Она хоть сырая магичка, но мы за нее переживаем. Пусть и снесла несколько старых домов да заборов своей буйной магией, но был случай один.

Тут Тайлин, а так звали бармена, запнулся — продолжать или нет.

— В общем, бандиты пришли к нам, требовали денег с поселка. На штурм пошли даже — а у нас мужики почти все в шахту только ушли, точно выжидали момент. И вот вышла Амира да запустила льдом в них. Они и остались стоять у главных ворот — все 30 тати. Поселковые в шоке были таком, что не тронули их до прихода мужчин. А как тронули одну статую ледяную, так рассыпались все! С тех пор стали ее бояться, но и уважать стали — народ втихаря помогать пытался, продуктами в основном.

— Местная защитница и все такое. Сам понимаю, что не нужно рисковать лишней раз. Но если она как маг хоть что-то умеет, постараюсь убедить присоединиться — для вас же стараемся. Раз до сих пор с крепости никого не прислали в помощь, то могут и не прислать вообще. А после сегодняшнего боюсь, как бы мертвяки не устроили контратаку — мы их там хорошо проредили и завтра-послезавтра нужно заканчивать с этой вашей шахтой!

Партизаны и восставшие (часть 3)

На меня махнули рукой — мол делай как знаешь. Я был очень упертым и если что-то решил, то переубедить меня было сложно. Раз тут есть маг, то обязательно нужно ее заполучить в команду. Правда, иногда коса находит на камень — знахарка ни в какую не хотела отпускать юную Амиру с нами. Даже поговорить с девушкой не давала, мотивируя тем, что задурю голову и она с нами пойдет на верную смерть.

— Ну вы же понимаете, что это в интересах всего поселения? Пока нам в шахте встречались не очень сильные противники, но их много и убивать их долго. Если все продолжится в таком же темпе, мы там неделю провозимся или больше. А при помощи мага должны расправиться с мертвяками намного быстрее! Если хотите, чтобы шахта перед эвакуацией поработала хотя бы с неделю — дайте поговорить с девушкой.

— Зачем тебе о ней вообще рассказали? Ты понимаешь, Рисс, что если про нее узнают за пределами Подгорного, то заберут от нас. Она сильна, правда. Очень сильна. А как мы без защитника? Вон с форта только вас и прислали. А как увидит ее маг какой, так и отправит против ее воли в столицу, или еще куда, на мага учиться! Заберут ее у матери, у поселка заберут! — начала давить на жалость Зарина.

— Я обещаю никому про нее не рассказывать и за своими прослежу. Вот только вскоре тут будут орки и всем придется бежать под защиту стен крепости. А там маг ее точно увидит и поймет, что она из себя представляет.

— На этот случай найдем решение. У меня зелье есть, что временно подавляет магическую силу — должно помочь.

— Тем более. В шахте она опыта боевого наберется и будет вам лучший защитник. Слышал, она практикуется в горах да в лесу. А сейчас есть возможность отработать навыки в закрытом пространстве. Это ей только на пользу!

— А если не углядите? А если погубите ребенка!??

— Он прав, тетушка Зарина. Нет смысла таится, ведь вскоре пойдем в Касс-Берра. Нам же там найдут место?

— Конечно, Амира. Места для всего Подгорного хватит, и других поселков — тоже. Сейчас активно ведутся работы по очистке и расширению пещер. Так что не переживай — может и тесно будет, но всех примем.

Оказывается, всю нашу перепалку девушка подслушивала, прячась на закрытой кухне.

— И про то, что пора мне испытать себя в реальном бою с монстрами, тоже прав. Не только на кабанов да зайцев охотится. Я решила — пойду с вами завтра!

Как удачно то совпало — мои доводы и желания этой девушки были одинаковыми. Смерть всей нежити! Сожжем их фаерболлами, или что там у нее есть в арсенале.

— Рисс. Присядь на минуту, — раздался голос Змия в моей голове.

— Что такое? — так же мысленно ответил я, присаживаясь на стул возле Зарины.

Желаете изучить навык **“Чутье на демонов”**? Пассивный. Позволяет выделять демонов среди прочих существ в радиусе видимости. Когда демон скрывает свою суть, отображает ее, если уровень чутья равен или больше уровня навыка сокрытия демона.

Штука узкоспециализированная, но полезная. Раз Змий советует изучить, значит надо.

Жму “принять”.

— А теперь посмотри на девочку.

Вот это поворот. Наш милый подросток Амира 35го уровня получил приписку **“ледяной демон, кварталерон”**. Перевожу взгляд на Зарину. Опаньки, да она же в курсе. И того, что ее подопечная на четверть демон, и того, что теперь я в курсе. Как в лице то поменялась!

— Амира, будь добра, оставь меня с тетушкой Зариной. Нам с ней нужно уладить кое-какие дела, касательно запасов зелий для нашего похода. А тебе, кстати, пора собираться. Обязательно подготовь прочную одежду, лучше всего кожанную — в пещерах много острых камней. И обувь тоже прочную выбирай, с твердой подошвой. Будь готова к героическим свершениям, защитница Подгорного.

От таких слов она аж расправилась. Видно оценила такое звание. Пусть. Главное, чтоб завтра на рожон не лезла и слушалась. Через минуту, как Амира оставила нас, я нарушил тишину:

— Она сама то знает?

— Догадывается что что-то не так, но подробностей не ведает.

— Змий, давай появляйся. Втроем поговорим.

Змия знахарка совсем не ожидала. Шарахнулась так, что чуть со стула не упала.

— Не стоит бояться — свои, так сказать. Это мой демон-спутник. Он у нас великий специалист в плане демонологии, так что пусть начнет, а вы потом дополните.

— Ну не стоит меня переоценивать так. Я как думаю — какой-то демон, из высших, проник сюда и решил остаться. Или не смог вернуться — не важно. Главное, что остался и завел себе ребенка. Может и не одного даже. После, его потомок тоже решил продолжить род. Вот так и вышло, что она кварталерон.

— Ладно, с тем, что он у меня специалист я сильно погорячился.

— Ой а сам что про демонов знаешь? — начал заводится чешуйчатый гад.

— Рисс, Змий, — обратилась к нам Знахарка. — Вижу вы неплохо ладите. Перед тем, как поведать историю Амиры можно узнать, как у вас так выходит? У тебя, Рисс, не бояться демона? А у тебя, Змий, не бояться, что Рисс тебя в рабский ошейник запечатает. Или вообще развоплотит для получения силы?

— А чего его бояться — милый демон же. Морда симпатичная, хоть и наглая. А если серьезно — сильно помогает мне. Вскоре научится защиту свою на других применять — так ему вообще цены не будет! Может уже завтра и освоит, что обезопасит Америку сильнее.

— Да и Рисс хороший. Не обижает и дает душами питаться и расти вместе с ним. Хотя кровавые эльфы одни такие. Предпочитают с демонами договариваться, а не в рабство заключать.

— Значит у вас партнерские отношения! Первый раз такое вижу. Но и с эльфом крови впервые вижу — думала ты светлый эльф. А они бы узнав, что Амира потомок демона, убили бы на месте девочку. Да и не только светлые и не только эльфы. Когда война с демонами закончилась мне часто приходилось наблюдать как рабов-демонов истязают в муках просто потому, что могут. А тогда немало высших в рабство попало. Одним из рабов и был дед Амиры.

— Погодите, — перебил Змий. — Она ведь маг льда. Следовательно, ее дед тоже был повелителем этой стихии, или воды. Но война велась против армии вторжения с плана Инферно. А там что магия льда что воды не распространена. Совсем! Огонь в основном.

— Ее дед и не был среди вторженцев. В моем королевстве, на юге империи, группа магов местной академии смогла вызвать демонов из другого плана — Нильфхейма. Среди тамошних демонов лед и вода — самые распространенные стихийные предрасположенности. Очень давно они тоже воевали против inferнальцев — те их чуть не уничтожили. И когда наши маги смогли с ними связаться, несколько высших нильфхеймцев согласились помочь. Среди них был и дед Амиры, Свайн. Благодаря им и удалось продержаться до прихода сил Императора.

— Так раз он защитник и герой — почему попал в рабство?

— Когда война шла к завершению, настроения имперцев в отношении демонов были нехорошие, мягко выражаясь. Никто не разделял демонов по происхождению. Всех существ из других планов ненавидели одинаково. И вместо благодарности за помощь Свайна заперли в нашем мире. Он переходил по наследству от одного мага-демонолога к другому в течении пяти поколений. Однажды ему удалось вырваться и сбежать. Но сломать все печати не вышло и он навсегда остался тут. Со временем завел семью. Пусть и мог жить долго, но не вечно — так что умер от старости, что удивляет. После всего пережитого. Но вот его дочке не удалось встретить спокойную и тихую смерть. Ее убили — охотники на демонов. Амиру к нам принес ее отец. Настоящий отец. За ним тоже гнались охотники, несмотря на то, что он был обычным человеком. Не знаю, выжил ли он, но дочку смог спасти. Она была маленькой, когда ее принесли и оставили в Подгорном. Тут и усыновили нынешние родители. Я приехала сюда позже и сразу рассмотрела истинную суть девочки, но не стала ничего предпринимать. А со временем поняла, что она сама не знает, кем является.

Зарину слушали не перебивая. Был интересно узнать и историю девушки и вообще разобраться в истории этого мира. Пусть рассказ и был лишен подробностей, но сейчас они не были нужны.

— Кроме меня о происхождении Амиры знает еще староста. Ему и была отдана девочка и ее история. Хотя про демонов с Нильфхейма я и сама знала.

— Поэтому и не хотели ее никому показывать. Если откроется, что она демон, за ней могут возобновить охоту. Понимаю.

— Именно. Я же, за все время наблюдений убедилась, что она хорошая. И зла никому старалась не делать, помогала родителям в меру своих сил и вообще вела себя лучше, чем многие чистокровные люди. Она не заслужила смерти!

— С ней все ясно. А что охотники — они наведывались сюда еще когда-либо?

— Да, лет 5 назад приходили, искали. Ее конкретно, или просто узнавали нет ли демонов в округе, не отчитывались передо мной. Даже не знаю, почему!

— Ну не горячитесь. Не собираемся ее в обиду давать.

— Понимаю, Рисс. Вот только как нам быть то?

— А давай ее себе возьмем, хозяин? — решил внести предложение Змий. — Все равно, если заметят тебя эти охотники, то из-за меня тебе и влетит. А отговоришься от них или силой заставишь отстать, это уже другое дело. Еще один не совсем демон рядом роли не сыграет. Останься она тут, в поселке, то охотники могут местным из-за нее проблем устроить.

— Идея интересная, вот только не забывай, Змий, что я пришлый. И мне смерть от рук охотников не так и страшна.

— Может и так, Рисс, но твой демон прав в одном. Я была наивной, считая что она

может отсидеться в поселке. С каждым днем ее сила растет и если ищущие демонов придут вновь, точно выйдут на нее. А с тобой ей будет лучше. Раз уж армия приняла тебя с твоим демоном, может выйдет и ее как-то пристроить и обезопасить таким образом от покушений? Да и научится за себя постоять.

— Я знаю! Придумал! Хозяин, мы объявим ее твоей слугой, если начнут нас охотники донимать. Может в книге той, что купим у наставника, даже заклинание-метку найдем. Я слышал про такие. Демонологи их ставят своим демонам, чтобы другие себе не забрали.

— А что за книга? — поинтересовалась знахарка.

— Да так, основы демонологии. Мы с этим аристократом, — кивок на Змию, — хотим научиться демонов призывать и создать отряд из них. Но сейчас не об этом.

— Тем более! Для охотников мы будем главной целью, хоссяин. Демоном больше, демоном меньше — они и не поймут! А начнут возмущаться, мол она кварталон и все такое, то скажем — наша! Первые наши и в услужение взяли, так что руки прочь! Но на самом деле не будем ее брать в рабство, да?

— Конечно! Как ты мог вообще о таком подумать?

Следя за нашей перепалкой Зарина рассмеялась. Вот не выходило у нас со Змием серьезных дискуссий — обязательно в шутливость скатываемся. Не первый раз позоримся!

— Вижу вы будете хорошей для нее компанией, если в Касс-берра не получится устроить. Так хоть навещала бы ее там.

— Может и выйдет! У них там несколько штатных алхимиков есть, так что если не магом, то в роли зельевара попробуем пристроить. Но завтра пригодится именно магия. Мне Тайлин говорил, она много практикуется? Что уже умеет?

— Я ей не сильно с магией помочь смогла. У меня и дар слабый, и знаний мало. Но главное — не все советы помогают. Ее демоническая магия работает немного не так. Или не выходит что, или наоборот — излишне мощный эффект. Знаю, что умеет примораживать к земле противника. Но давно не слежу за ее успехами в магии — старалась привить любовь к зельям. С ними у нее все как нужно выходит.

— Значит будем вместе изучать магию демонов. Кстати, а ты Змий с какого мира?

— Ни с Нильфхейма, ни с Инферно. Мой мир как-бы посередине. Так что с ее магией должен со временем разобраться и помочь, хотя бы советами.

— День открытий, чесслово. Ладно, пойдем мы, поздно уже. За зельями забежим утром — выдайте сколько не жалко. Вот расписка от кузнеца — он за них оборудование алхимическое сделает, какое просили. И Амира, когда придет, пусть тут нас дожидается. Я был так ошарашен ее происхождением, что забыл расспросить где она живет,

Услышав напоследок, что зелий будет много и самого лучшего качества, отправился в таверну для логаута и сна. Завтрашний день принесет много сражений, и перед ними нужно отдохнуть и моему аватару и мне самому.

А с утра, забрав Амиру и обещанные расходники у Зарины, отправились расправляться с нежитью. Когда мы были на полпути к шахте, настало время детально посмотреть на умения этой магессы.

— Вы же знаете, что я специализируюсь на магии льда? Так вот, за время тренировок подальше от селения я нормально научилась использовать три навыка. Я их назвала **стрела льда**, **стужа** и **раскол**. Давайте на камне том покажу.

За секунду с ее правой руки сорвался сгусток голубоватой плазмы, размером с поллитровую бутылку воды, и полетел в камень. Попад, плазма преобразовалась в лед вокруг

цели. Рассмотрев ближе, заметил, что камень немного потрескался.

— Это была **стрела**. Она наносит урон и замораживает цель. Саблезубые зайцы, которых много в округе, умирают от двух попаданий стрелы. Или от одной стрелы и раскола.

На последнем слове Амира ударила правой рукой, сжатой в кулак по раскрытой ладони левой руки. Как молот по наковальне. Следом — резко раскрыла кулак и замороженный камень взорвался. Это было больше похоже на взрыв петарды под водой — осколки камня в нас не полетели, но сам он разрушился. Был размером с голову коровы, а превратился в горсть пыли и щебня.

— **Раскол**, как вы поняли. Если удастся хорошо заморозить цель, то от **раскола** даже больше вреда получается. А **стужа** — вот.

Из раскрытых ладоней, направленных на растущие вдоль дороги кусты, полетела уже знакомая плазма, превращая поросль в лед.

— Урона не много, но морозит очень хорошо. Вы не смотрите, что так близко подошла — до трех метров могу поток льда растянуть. В ширину — метра два. Кабанов я как убивала: **стрела**, если попала — **стужа**, и **раскол**! Шкура от этого портится, но зато мясо сразу замороженное. Разделявать проще и донести домой успеваю и знаю, что не испортится.

— А девчина хороша, — резюмировал за всех Марвин. — Будет нам помощь ооочень хорошая.

— Да, стужа и раскол — это нечто. Сможем безопаснее воевать против зомби и скелетов. Единственное — следите за ее здоровьем! Ей двух ударов хватит!

Если на первых моих словах, Амира улыбалась, явно довольная произведенным впечатлением, то под конец поникла. До нее дошло, что идем не на прогулку.

— Ты готова убивать? — спросил в лоб девушку.

— Монстров — готова. Они же страшные! А страшных убивать не жалко.

— А зайцев не жалко было? Они вроде как милые.

— Да вы чтооо?? У них морды — фууу. Зубы — вооо! И кабаны — фуу, а вот лисички — милые! Я одну только случайно убила. Она в кусту шуршала, я подумала что это заяц. И в общем....

Амира так забавно менялась в лице, что смех никто удержать не смог. Даже погрустневшая от воспоминаний о смерти лисы девушка заразилась веселой атмосферой и вновь улыбнулась. Да, она определенно впишется в наш отряд. Я почему то думал, что она другая будет. Более скрытная и замкнутая. Более жесткая. А не такая вот вся девочка-девочка. Обладающая магией льда, что способна убивать, хех.

— Зомби страшные, так что убивать их можно и нужно. Не жалея. Но будь осторожна — их много, они сильные! И воняют еще. Главное — не подпускай к себе близко. А вообще — слушайся моих приказов! Не вздумай самодеятельность устраивать. НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ!

— Да понимаю я, понимаю.

— Сирс — отвечаешь за девушку головой. Вначале действуем по такой программе — я агрю монстров, отвожу в сторону и там завязываю боем на пару с нашим танком. Арбалетчик с магом настреливают в бок вражеской формации. Как только словили переагр — прекращаете огонь. Вас прикрывает хил. Если что — на себя перетягивает.

— А что все это значит — агр, хил? — спросила Амира. — Я ничего не понимаю!

— Ну да, ты ведь с терминологией этой не знакома пока. О! Вот Сирс тебя и просветит. Заодно познакомьтесь получше — вместе воевать, так что привыкайте друг к другу побыстрее.

Пока дошли до старой пещеры, уже не прибегая к помощи проводников, Сирс ввел в курс нашу магичку. И о распространенных у нас тактиках, и о терминах поведал — почти не поправляя его.

— Я, как командир и самый прокачанный после Амиры, иду чуть впереди. У меня же и навык на быстрый отход есть, вдруг что. Сегодня попробуем новую тактику — с ловушками. Старые запасы зелий на ману потрачу, но ловушек наставлю — ойой!

— Может до первого противника подождем с ними? У нас же теперь маг есть.

— Давай, Марвин, все же перестрахуемся.

Но в этот раз я оказался неправ. Первая группа, состоявшая только из зомби, далась нам нам очень легко. За счет незначительного урона стужа не срывала на себя никого из монстров, а вот морозила знатно. Превратившись в статуи противники получали бонусный урон от дробящего оружия, а именно им и были вооружены все наши воины. Свой моргенштерн, к слову, я успел забрать. Раздробить противника за три удара — что может быть лучше, после вчерашних мучений с мечом. В итоге — бой против зомби стал безопаснее, а скорость их убивания повысилась процентов на 40.

— Давайте на следующей пачке поменяем тактику. Амира, ты заходишь не сбоку, а с активированной стужей идешь на противника. Первый ряд, заморозившись, будет притормаживать идущих сзади. Действуя таким образом мы быстро получим замороженную группу, которую останется только разбить.

— Так точно! Не подведу!

— Только в начале я проверю, нет ли скелетов. Так, Сирс — понял, что я хочу исполнить?

— Так точно, командир.

— Вот и скомандуешь магу ее выход. Еще вопрос для тебя, Амира — как мана?

— После применения осталась еще половина запасов.

— И как быстро она у тебя восполнится?

— Через час, где-то. Стужа много маны требует.

— Ясно — тогда вот тебе 4 банки. Выпей — это зелье восстанавливает ману по чуть-чуть, но длительное время. Мы будем активно воевать, так что пей следующую, как только закончится действие предыдущей.

Партизаны и восставшие (часть 4)

В новой группе было 6 скелетов. С криком “кости” я пробежал мимо наших воинов, уводя противника за собой. Зомби плелись где-то вдалеке. Даже посчитать их не успел, когда наткнулся на этот отряд. Вот, в одного костяного воина полетел серебряный болт, в другого — ледяная стрела. Еще двоих встретили наши танк и паладин щитами. Значит, мне оставили двоих. Что ж, иди иди ко мне мой драгоценный опыт. Замедляюсь, поднимая моргенштерн вверх для удара, и прыгаю “**мерцающим шагом**”, оказываясь за спиной одного костяного воина. Тут же обрушиваю свое оружие. Критический удар! Скелет просто рассыпается на отдельные составляющие, а я готовлюсь для нового удара. Отступаю на шаг назад, занося оружие вправо вверх и по диагонали бью в разворачивающегося противника. Сегодняшние скелеты уже со щитами, но этот поворачивался ко мне мечом. Удар пришелся в грудь и ветхая броня просто разлетается. Нужно еще немного урона! **Вспышка!** Его отбрасывает. Я уже без маны, подбегаю и собираюсь добить, но удара не требуется — скелет так и продолжает лежать.

— Ваш выход, госпожа маг. Начинайте!

Избиение замороженных зомби было чисто техническим отработыванием ударов. Как с манекенами на тренировочной площадке, которые иногда еле еле двигаются. Даже ману не пришлось восполнять в срочном порядке.

— Все большие молодцы! С меня, по возвращению, ужин в трактире. Обедать тут будем — тоже за мой счет, — похлопал по своему чудо-рюкзаку. — Повара трактира для нас расстарались! Амира — ты все делаешь правильно, но дальше будь очень осторожна. По опыту вчерашнего дня следующая группа будет еще сильнее. Надеюсь новый вид нежити там не встретим. 15 минут на отдых, и продолжаем.

Как в воду глядел. Когда вышли к очередной пещере, непонятно как тут образовавшейся, в ней нас ждало 25 зомби, 10 скелетов мечников и 5 скелетов с арбалетами. Благодаря активированному **астральному зрению** и предельной осторожности мы заметили эту группу раньше, чем они нас. Отойдя немного назад, решили подумать как быть.

— Есть идеи, соображения?

— Давайте арбалетчиков попробуем расстрелять издалека. Так же постараемся как можно дальше выманить обычных скелетов, ну а зомби, как всегда, на десерт оставим.

— Логично, Карл, но как это реализовать? У нас только один арбалет. Ну еще Амира поможет, но как только на нас попрут, нужно менять фокус огня — нам не справиться со всеми воинами ближнего боя. А менять фокус "огня" нельзя.

— Может вам, командир, как всегда впрыгнуть в их ряды?

— Боюсь, расстояние не позволит. Раньше меня настигнут эти арбалетчики. Или не добегу до них, или не убегу — маны хватит только на один большой мерцающий шаг. Хотя можно попробовать просто высунуться и ручкой им помахать. Или оскорбления покричать какие — вдруг не все мозги растеряли и отреагируют?

— Я могу запустить в них ледяное копьё. — вставила единственная девушка в нашем отряде.

— Копьё? Амира, ты не говорила о таком умении.

— Ну, — замаялась магесса, — я пока не очень хорошо с ним разобралась. Как-то пыталась сделать более мощный вариант стрелы и у меня вышло даже. Заклинание летит дальше и наносит больший урон. Но когда оно достигает цели, то взрывается! Я себе руки чуть не отморозила так.

— Ладно, — прервал я рассуждения Амиры, — разбираться что не так будем позже. А пока — это идеальный для сложившейся ситуации вариант. Сейчас расставляю в этом коридоре взрывные ловушки, потом минут 15 подождем, пока зелья восполняют часть маны и — твой звездный час настанет! Целься в группу арбалетчиков — они как раз отдельно стоят.

Сказать, что везет мне на спутников, это ничего не сказать. Амира сделала все как нужно. Даже лучше — своим **копьем** она убила троих арбалетчиков сразу, а двоих приморозила. По одной такой мишени выстрелил Сирс, а второго, уже **стрелой**, добила сама Амира. Разозленные потерей своих дальнобойных войск зомби и мечники-скелеты очень долго за нами гонялись. Пока все не умерли. Первым делом мы “провели” преследователей по всем ловушкам, как моим магическим, так и серебряным капканам Сирса. Последние хоть и не наносили много урона, но еще сильнее растягивали строй противника. Остановится, убить первых преследователей, бежать дальше. Вот и вся тактика, которая давала нам возможность убивать группы нежити одну за другой столь малыми силами. Да, долго. Зато безопасно и с гарантией. К сожалению, удерживаться на одной точке, создав подобие живого дота как было против гоблинов, не вышло. Зомби были и живучи и очень больно били — явно все статы в силу и живучесть, полностью игнорируя интеллект и ловкость. Скелеты-мечники были воинами вроде меня — ловкость плюс сила, так что с ними мы могли нормально справляться. Но появление еще и дальнобойных монстров полностью перечеркнуло мои мечты о повторении “гоблинской” тактики — наших сил не хватало на контроль их застрельщиков. Да и способности отхила в нашей группе были намного хуже. Паладин был еще даже не инициирован, а я не мог использовать свой арсенал откачки жизнью на немертвых. Все что оставалось — бегать и хитрить.

— Командир. Давайте сделаем хороший перерыв! Нормально поедим да зельями все жизни восстановим. Если бы не Амира, то эти арбалетки нас бы всех перестреляли.

— Ты прав, Марвин. Час на отдых. Остаемся прямо тут — если вдруг что, сможем обороняться. Последняя группа внезапно оказалась патрулем. Уверен, еще такие бродяги будут.

— Я вот, — вставил Карл, — удивлен, что только сейчас на патруль наткнулись. Думал еще раньше будут.

— Это же не регулярные войска, а нежить. Все сильнее убеждаюсь, что ими кто-то руководит. А теперь — отдыхать. Можете даже попробовать вздремнуть. Через полчаса пойду на разведку — надеюсь хозяин этой части шахты нам скоро попадетсЯ.

Увы, нам так и не удалось завершить уничтожение нежити в этот день. Еще пять групп превратились в пепел к тому времени, как мой игровой будильник сообщил, что пора возвращаться. И единственный кто встречал нас вечером с радостью, узнавая, что это не конец — был кузнец. Остальные поселковые ждали вести о полной очистке старой шахты и нормализации жизни. Отпустив товарищей отдыхать, я остался торговаться с этим предприимчивым персонажем за каждый ржавый меч — настроение было никчерту из-за чувства незавершенности и требовалось на ком-то сорваться.

— Денег за все добро, что мы притащили с мертвяков, ты нам не дашь, я так понимаю?

— Отчего же не дам?

— Да потому что золота у вас или нет, или не хотите с ним расставаться. Как драконы
прямо — толку с него никакого, а все копите и копите.

— Ну что ты сразу грубить, Рисс. Не было у меня тогда наличных и не мог с тобой расплатиться. А сейчас могу дать целых десять золотых. И еще что-нибудь из припасов.

— Ого, откуда деньги и такая щедрость? — удивился я.

— Понимаешь, тут какое дело. Что в кирках, что в мечях используется очень редкий сплав. Там много всего, но главное — адамантий. Очень прочный и редкий металл. Его тут совсем немного, но именно благодаря ему это все дожило до наших дней. Были бы кирки из стали — рассыпались бы уже. Я несколько переплавил и гному нашему продал. А он родне своей их перепродает — гномы из ближайшего города очень хорошие мастера! Правда материала качественного им не хватает. Даже нашу шахту частично на их инвестиции открыли и они же основные покупатели руды.

— Так почему сами гномы тут не живут да руду не копают?

— Говорю же — мастера они хорошие. Чем слушал? Зачем хорошим мастерам руду ковырять. С этим и мы справимся, простые люди. Хех. Если серьезно, то не очень много их в наших землях, гномов этих. А так, может и стали бы в шахте работать.

— Интересно это все, правда. Так что насчет бонуса к золоту?

— А что вам нужно? Помогу чем смогу.

— Надо бы еще несколько болтов из серебра — четыре немного повредились. Если нужно, Сирс их на перековку принесет утром. Также, в обязательном порядке, пополнить запасы той вонючей горючей гадости. Трупы благодаря ей очень хорошо в пепел превращаются!

— Все сейчас выдам. Болтов 10 штук есть, но пусть утром на перековку занесут те поврежденные. А за ночь постараюсь всю вашу амуницию отремонтировать — тоже за счет трофеев.

— Это же сколько ты заработаешь, раз так расщедрился.

— Не так уж и много. Не думай, Рисс, что обманываю вас как-то. Десятую долю себе сверху беру, не более.

— Ладно, поверю. И звеняй, что набросился вначале — очень устали мы целый день зомби этих убивать — все лезут и лезут.

По пути в гостиницу я все же зашел к Нивусу, тому гном торговцу, и расспросил про адамантий. Он вначале бодро рассказывал, что материал важен для кузнецов, что имеет очень высокую прочность и его примесь, даже в небольшом количестве, сильно повышает качество изделия. Про то, что адамантий хорошо проводит магию и вещи из этого материала легче зачаровывать. И начал рассказывать легенды своего народа, связанные с этим металлом. Но как только спросил о его бизнесе с кузнецом, тут же умолк. Стал отнекиваться и выгонять меня из лавки — мол темно и ему пора спать ложиться. Не иначе солидные суммы в деле замешаны. Ну и фиг с этими двумя! Даже если и надувает меня кузнец — девать трофеи мне было некуда. А так — и вещи чинил, и Амуре обещал подыскать подходящие доспехи.

Следующим утром, за традиционной чашкой свежесваренного кофе, обдумывал события в Игре. В целом все шло хорошо — пусть в старой шахте было много неудобных противников и закончить этот квест не вышло с наскока, но это была вполне себе неплохая зона для фарма опыта. Да и вещи обновлялись понемногу — моргенштерн с каждым днем нравился

все больше. Мои товарищи-нпс, три солдата, а теперь еще и маг, тоже развивались. Главное — они были хорошими помощниками! Сам бы я не справился со всеми монстрами. И с этой группой стоит быть дальше. До начала осады так точно. Мы знаем как действовать сообща, и я даже стал привыкать к этим ребятам. Может и дальше с ними бы остался, но парней со мной в большой мир не отпустят — у них служба. А вот с Амирой вопрос подвешенный — то ли оставлять в крепости, то ли с собой тащить. Даже не знаю, что лучше. Думается, только от моего решения и зависит ее дальнейшая судьба. Но решать будем уже после того, как отобьемся от орков. Сейчас, когда все наладилось, грандиозное сражение не кажется столь безнадежным. Что я, что мой отряд, обрастаем жирком — навыки усиливаем, предметы заменяем на более солидные. Становимся все более опасной боевой единицей. И это при том, что мы самые слабые воины в крепости! Но что-то меня далеко унесло. Загадка старой пещеры, да. Думается, она довольно стандартна. Там есть кто-то или что-то, управляющее этими мертвяками. Причем я больше ссылаюсь на некий предмет, обладающий зачатками разума. Может и лич там есть, но не сильно мощный. Был бы сильным, уже пришел бы к нам и надавал за порчу его имущества по головам. Еще один довод, что главный босс не шибко страшный в том, что реагирует противник не сильно изобретательно. Да, на каждое наше действие находится противодействие — но такое простое и читабельное, словно с ребенком в войнушку играешь. Умным, но ребенком. Хотя так оно и есть, скорее всего. Разработчики постоянно делают акцент, что большинство механизмов этого мира, а тем более монстров, управляются самообучаемыми ИИ. Поэтому и удалось получить столь живую реальность. Блин. Тогда затягивать тем более не стоит — чем дольше, тем сильнее противник будет.

Теперь об истории шахты. Уверен, тут тоже можно найти дополнительную подсказку в решении проблемы. Что у меня есть? Она раньше разрабатывалась, будучи частью другого королевства. И в ней работали орки, скорее всего рабы. Но, кроме них, были еще люди, может даже и эльфы — скелеты арбалетчиков и мечников были точно не от мертвых орков. Гномьих скелетов или оживших трупов, кстати, не встречали пока. Но шанс и их дальше повидать все еще есть. Кстати о гномах — новую шахту открыли частично за их деньги. А единственный гном встреченный мной в поселке — это торговец. Уверен, он как-то причастен к работе шахты. Может главный по ней даже.

Значит, необходимо восполнить пробел в истории старой шахты и разговорить гнома на предмет помощи. Материальной помощи!

— Итак, сегодня у нас первая половина дня посвящается поискам информации, — обрадовал подчиненных, после появления в мире Игры. — Для вас, парни, поручение. Походить по поселку да порасспрашивать о старой шахте. Нужно узнать более полную картину происходящего — что это за шахта, кто там был и что там могло произойти, что ее работники поумирали и нежитью обратились. Почему там немало мертвых солдат, помимо шахтеров, тоже интересно. Время у вас до обеда. Встречаемся тут же, едим, делимся информацией и потом либо идем вновь воевать, либо еще чего.

— Амиру тоже на поиски подключим? — спросил Сирс.

— Что, соскучился по девушке? Ой не красней и взгляд не отводи. Все, Сирс, спалился ты.

Хотя если подумать, Наш траппер был не сильно то и старше девушки. Да и точный возраст не знал. В любом случае — она местная. Причем такая, которая пользуется как минимум уважением среди остальных жителей Подгорного.

— Подключайте. В парах поработайте — Марвин с Карлом, а ты Сирс, бери Амиру и помощь. Вопрос есть, перед уходом. Сколько вам лет? И Амире сколько?

— Мне 20, Карлу 22, Марвину 21, но через месяц день рождения. Амире — 18 — отрапортовал Сирс.

— Я думал, что ей 16–17. Ну да неважно. Свободны!

— Разрешите обратиться перед уходом.

— Что, Карл?

— А сколько вам лет, младший сержант Рисс.

— А вот этого вам знать не следует, а то страшно будет. Мы, эльфы крови, живем дольше людей. Сильно дольше. Но и степень познания мира у нас более растянута, что ли. Так что я немногим вас старше, если пересчитывать на человеческую жизнь. Более точного ответа не дам.

Кивнув, в знак понимания, парни покинули меня в таверне одного. Перед тем, как идти к гному, я решил еще раз порасспрашивать бармена про шахту и людей, которые могут о ней что либо знать. Оказалось, что историями столь давнего прошлого он не сильно интересовался. А про шахту могу попробовать расспросить у того же гнома. Именно он отвечал за поставку руды с шахты своим сородичам. Значит я не ошибся в своих догадках!

— Доброе утро, Нивус. Как торговля?

— И вам не хворать, фен Рисс.

— Ну что так официально? Давай на ты.

— Как скажешь. Торговля как? Да никак. Наша область в блокаде, скоро штурм и что будет дальше — не знаю. Пережить может и переживем, но боюсь, Ордынцы разрушат поселок наш. Нет пока никакой торговли.

— А что же меня тогда староста торопил с шахтой? Зачем новую шахту на неделю, перед эвакуацией открывать? Да и с кузнецом ты дело наладил, сам же говорил.

— Так на случай, если все хорошо обойдется. Если думать, что после Орды ничего не будет, то нужно сейчас костер себе погребальный рубить.

— Ну не рассказывай давай байки... Признай, есть у тебя план. И как добро припрятать и может и самому как схоронится. Так?

— Ну, может и так. Вообще, Рисс, отчего в поселке наличности сейчас так мало? Догадаешься?

- После твоих слов уже догадался. Все, или почти все, уже давно спрятано. В новой шахте точно есть схроны, да?

— Есть и в ней, и в других местах вокруг поселка. И перед эвакуацией планируем остатки добра спрятать, так что торговлю окончательно и не свернули.

— Одной загадкой меньше. Теперь вопрос в лоб — какое отношение ты имеешь к шахте? Новой шахте. Вернее, сколько ты готов выложить, дабы помочь поскорее обезопасить ее и восстановить нормальную работу?

— И до этого додумался, да? Ладно, давай считать. За месяц в среднем она мне приносит дохода в 1000 золотых. Если уже завтра она начнет работать, то проработает неделю перед вынужденным закрытием. Плюс-минус день. Готов отдать тебе 10 процентов от этого дохода. И это если сегодня вы завершите все дела.

— Всего лишь тысячу золотых? И ты даже решил мне все же дать деньги, а не послать куда подальше, ссылаясь на то, что я и так получу какое-никакое вознаграждение от старосты. Ты сам себя подставил, Нивус. Не верю, что гномы бывают такими щедрыми! —

на самом деле я блефовал. Сколько шахта может приносить денег я не знал. Да и цену денег в этом мире тоже знал очень приблизительно.

— Ну может больше, чем 1000. Все равно не дам тебе больше озвученной суммы.

— Ладно. И на том спасибо. На самом деле не за деньгами пришел — может есть у тебя артефакт какой, чтобы усилить нас? На эту сумму.

— Есть пара мечей хороших, но у тебя самого не хуже. Да и вы, на сколько слышал, булавами там орудовать решили. Что правильно — ожившим скелетам от них хуже. Сам знаю — в молодости воевал с нежитью. Брони хорошей вообще нет, так что даже предлагать не буду. Я в ней не сильно разбираюсь, потому не торгую особо. От как-то так. — развел руками гном.

— Нет ничего, значит? — расстроился я.

— Тебе, нету. Но вот арбалетчику вашему есть машинка. Гномьей работы! Брат делал, троюродный. Я арбалет этот дороже продать хотел, но вам отдам. Даже авансом. Но с условием — если завтра не закончите с шахтой, то вернете обратно.

— Договорились. Будет стимул пораньше всех немертвых разогнать. Чуть не забыл. Еще одно..

— Больше ничего не дам! — перебил Нивус, ожидая, что начну выпрашивать у него помощь.

..спросить хотел, — как ни в чем не бывало продолжил я. — Не знаешь, что с шахтой старой случилось то?

— Что что? Убили там всех. Вот и вся история. Замуровали! Оставили узников умирать!

— Эммм, кто замуровал и каких узников?

— Садись, расскажу уже. Только никому — про это только гномы знают. И ты будешь теперь знать. Не человек, даже светлый эльф, надеюсь людям не разболтаешь. Они могут и не понять.

— Весь во внимании. Но в начале — как ты понял, что я эльф крови. Я же тебе, вроде, не говорил об этом.

— Я видел ваших. И знаю, что по глазам определить можно светлый эльф или другой какой. У тебя глаза красные, сам знаешь. Так будешь историю слушать?

— Да, прости что перебил. Весь во внимании, — и стал поудобнее усаживаться на стуле. Местные были охочи до рассказов, да и мне самому было интересно.

— Это была шахта для каторжников. Изначально ее гномы разрабатывали, но потом ушли на более богатые жилы, на восток. А эту продали одному аристократу из Аркадии — так тогда королевство называлось. Тогда, это за 500 лет до вторжения демонов, чтоб ты понимал. В общем остались тут некоторые инструменты, да гномы-бригадиры, знающие куда нужно по жиле идти. Аристократ, не знаю его имени, нагнал сюда заключенных всех мастей и трудились они тут, пока не помирали от истощения. Редко кто доживал до окончания тюремного срока — экономили на заключенных сильно, а о технике безопасности вообще не задумывались. Да и то не сильно. Продолжалось так несколько десятков лет: шахта становилась последним приютом многих преступников, тот аристократ богател на удержании тюрьмы. И может так продолжалось бы еще долго, если бы в Дуринторне, королевстве гномов, не связались с одной сущностью. Правитель вместе с вельможами попросили у сущности об одолжении, а в качестве платы был жизни.

— Жизни каторжников в этой шахте?

— И не только их. Еще рабов и охраны. По легенде, а именно легенду, что ходит среди

гномов я тебе и рассказываю, эта сущность запросила 3000 жизней. Когда она выполнила свою часть сделки, нужно было расплатиться. Король планировал отдать особо злостных заключенных Дуринторна и рабов, которых стали скупать в окрестных королевствах. Но столько не успели собрать в нужный срок. Не хватало 1000 жизней. Сущность подгоняла с оплатой, грозясь начать забирать жизни аристократов и тут вспомнили о шахте с узниками в людском королевстве. Сюда направили группу гномов для сопровождения сущности этой. Также на встречу шел караван с рабами, которые и дополнили недостающую тысячу. Вместе с каторжниками и их охраной как раз вышло нужное количество. А вот гномов на заклятие не послали! Расисты, хех. Заключенных бригадиры уводили в шахту и усыпляли свитками заклинаний. Охрану напоили зельем сонливости и под его действием заманили в шахту — рассказывали, что бунт начался и заключенные все в шахте оборону держать удумали. Думаешь отчего там арбалетчики да мечники водятся — охрана это. Когда запустили сюда эту сущность собирать долг, шахту обвалили, обустроив все несчастным случаем. К радости гномов сильно расследовать этот случай не стали — вскоре в Аркадии началась война, которая со временем переросла в государственный переворот. И случай этот потерялся в памяти людей, но вот для гномов это был позорный момент.

— Как-то многовато подробностей ты знаешь, раз говоришь что это просто легенда.

— У меня дальний родственник был замешан в этой истории — был среди тех, кто пригнал рабов к шахте. Пусть от него и не много информации узнать удалось, но все же больше, чем в слухах. И более достоверная она. А то, что это про нашу старую шахту сказ я понял, когда услышал про зомби-орков и увидев кирки эти. Гномья работа, понимаешь? Старая, но гномья. Я потому и покупаю переплавленные у кузнеца за такую высокую цену. Адамантий там, конечно есть, но его очень мало. Не должен этот позор выйти за пределы гномьего племени — вот главная причина!

— Раз так, может я трофеи тебе нести буду тогда? Чтоб наверняка от кузнеца не ушло куда налево? — решил пойти навстречу гному.

— Если кирки будут, то неси мне. По ним и могут узнать, что именно тут происходили те события. А мечи и прочее неси кузнецу — по ним на след не выйдут. Да и он заподозрить может что-то неладное, если резко сменишь покупателя трофеев.

— Послушай, а эта сущность не могла остаться там и всю эту нежить поднять?

— Что это за сила, к которой обратились гномы, я тебе сказать не могу — это наша большая тайна. И так много лишнего рассказал. Но точно скажу — после сбора остатка долга она покинула ту шахту, не смотря на то, что ее обрушили. Что там делала и как так вышло, что эти жертвы стали нежитью — не знаю. Возможно виной всему несколько магов, что были среди охраны, может артефакт какой там остался — догадок много, и какая верная узнаешь только в конце. Если узнаешь.

— Я понял, Нивус. Это не моя тайна и постараюсь как можно быстрее забыть тобой сказанное, дабы гномы меня не преследовали. Но хочу уточнить некие детали, важные для меня и моей группы. Там, кроме охраны, больши никого нету из военных? Всего жертв в шахте — около тысячи? И основная часть это бывшие каторжники и рабы?

— Да, причем в основном орки. Почему именно они — не знаю. Насчет магов — их там было то ли трое, то ли пятеро. Охраны — сотни полторы.

— Спасибо, конечно, за информацию. Но что тебя заставило поделиться со мной ею? Только честно.

— Во первых, ты пришлый. А вас наши боги призвали помочь в борьбе с монстрами. По

крайней мере так рассказывают жрецы. И я надеюсь что ты сможешь и монстров убить, и сохранить тайну гномов. За второе, как мы уже договорились, ты получишь награду. Я хоть и не много видел пришлых, но все вы и пальцем не сдвинете за просто так — всегда нужна выгода. Но вот если она есть, то тут даже жизнь положить не жалко. Может ты и не совсем такой, так что не обижайся на мои слова. Сам попросил ответить честно.

— Да, ты прав. Во всем. Хочу сразу предупредить — не все пришлые будут вести себя как герои. Жадные, но все же герои. Некоторые и слова держать не будут и наоборот — будут стремиться на тебе нажиться. Даже мне доверять полностью будешь, когда помогу с твоими проблемами.

— А я тебе и так не доверяю полностью! — искренне и дружелюбно улыбнулся гном. Явно пришлись мои слова ему по вкусу.

Знаю, что все сказанное куску программного кода было странным, но тогда я был уверен, что Нивус меня услышит и даже последует моему совету. Все дальше этот мир казался по настоящему живым, а слова про его максимальную независимость и самодостаточность не просто завлекаловкой для новых игроков. Живой мир со своими правилами и устоями. Разве что админы-ангелы стояли на страже его целостности, а демиурги из отдела разработки понемногу расширяли его границы.

— Я буду осторожен, фен Рисс. Удачи вам в шахте и возвращайтесь поскорее с хорошими вестями!

Партизаны и восставшие (часть 5)

Собравшиеся в таверне воины моего отряда были очень грустными. Они, конечно же, не смогли ничего узнать и ощущали себя бесполезными.

— Не беспокойтесь. Только один человек знает что там произошло. И то, что он решил рассказать это лишь мне не делает вас бесполезными — решил их утешить. Пониженная мораль в предстоящем бою была не к месту. — Подробностей вам не скажу — уж простите. Но точно известно, что осталось совсем чуть чуть. По моим расчетам основные силы нежити мы уничтожили. Впереди, правда, самые сильные представители. Среди них точно будут Личи — это переродившиеся в нежить маги, если не в курсе. Поэтому сегодня будьте максимально осторожны.

Моя речь пусть и не сразу, но возымела эффект. И подходя ко входу в старую часть шахты наш отряд во всю обсуждал возможные варианты стычек и как лучше воевать против остатков немертвых.

— Змий, что думаешь об этом существе. Может оно остаться тут, в шахте. И оказаться главным боссом? — решил мысленно обсудить информацию, полученную от гнома.

— Ой не думаю. Если к этому нечто обратились к гномы за помощью, значит оно очень даже мощное. А раз так — давно уже с пещеры вылезло.

— Вот и я на это надеюсь. Но что это могло быть? Раз потребовало в уплату 3000 живых. Может это демон был?

— Я тоже так думал, но не могу понять, почему демон сам не взял эти жизни? Раз он такой сильный, как мы думаем. И второе — нежить причем тут? Мы, демоны, не очень с ней дружим.

Древнее существо, которое требует себе живых. И те потом в нежить превращаются. Гмм, а что если...

— Вампир какой? Мог же он тут в пещере укусить, мага например. А маг возьми и не умри. А превратись тоже в нежить и давай армию создавать. Что скажешь, Змий?

— Вампир вроде подходит. Будет весело посмотреть на схватку двух любителей крови.

— Смешно, обхохочешься.

— Но версия с вампиром тоже странная. Зачем ему Так много жизней? Не может вампир выпить столько живых.

— Тебе виднее. На что способны местные вампиры я не знаю. В общем — ни к чему так и не пришли. Почему то был уверен, что это демон какой-то.

— Все может быть, Рисс. Все может быть.

Словно желая показать свою полезность, мои товарищи дрались лучше, чем в прошлые дни. Или это набранные уровни сказываются и желание сегодня завершить зачистку этого подземелья. Три группы нежити, в том числе и с арбалетчиками, были уничтожены за каких-то два часа. Ах да, чуть не забыл. Змий под конец прошлой зачистки шахты получил достаточно опыта для развития своего самого первого щита. Теперь он мог накидывать его и на других. Амира тоже порадовала — еще одним щитом. У нее, оказывается, было много сырых заклинаний, которые выходили через раз. И одним из них был “**ледяной покров**”. Вокруг цели создавалось некое подобие энергетического кокона, который уменьшал

входящий урон и замедлял атакующих в радиусе 1.5 метров. После наших походов на нежить она поняла, что этот щит нам очень пригодится — во время ее охоты особой нужды в нем не было, потому не развивала. За ночь она прояснила некие особенности в работе заклинания и сейчас оно у нее выходило с вероятностью около 70 процентов. Раньше, по ее словам, только с пятой попытки удавалось создать.

В итоге, каждый член отряда значительно повысил потенциал своей выживаемости. Еще сильнее замедленные зомби если и делали, то всего один удар. Наши защитник и паладин, оба выступающих в роли танков, уже не так рьяно отступали. Даже вполне осознанно давали противнику ударить себя по разу для активации **“ледяного покрова”**. Принимая этот удар на щит, они почти не получали урона. Выучили противника и просто монотонно истребляли — ни капли страха! Орлы!

Начиная с третьей группы количество зомби стало уменьшаться в пользу скелетов. Урон и скорость передвижения у костяшек была гораздо больше, но они перестали быть серьезными противниками — под такими то бафами.

— Охх, как развоевались! Если опираться на одну информацию, осталось всего около двух сотен нежити. Поэтому сейчас отдыхаем и выходим на финишную прямую. Как только увидим первого противника я использую этот свиток — подарок известного вам гнома. В нем сокрыто заклинание **древесной коры**. Оно пусть и не сильное, но подействует на всю группу и в течении трех часов усилит нашу защиту от физических атак еще сильнее.

— С чего вдруг Нивус так расщедрился? Он же тот ещё скряга.

— Я его не так хорошо знаю как ты, Амира, но полностью согласен с тобой. Дело в том, что он один из управляющих этой шахтой и заинтересован поскорее нормализовать в ней работу. Вот и помогает чем может — арбалет Сирсу предоставил и свитком одарил. — решил отвести подозрение от гнома. — Как машинка, кстати?

— Арбалет хорош. Видно, что мастер своего дела создавал. Да еще и магически усилен. Бьет мощно, далеко — сами видели. Если скелета приморозить и немного ослабить то с одного выстрела упокоит. Вот только из-за этой мощности тяжело тетиву быстро взводить. Сил не хватает пока.

— Как я тебя понимаю. У меня моргеншперн этот такой же! Мощная вещица, но чтобы ему соответствовать приходится сосредоточиться на развитии силы, жертвуя ловкостью.

Да, именно в силу последние уровни я и вкладывался. Не делай этого, не смог бы размахивать этой шипастой булавой так, как хотел. Уже привык фехтовать очень активно и тут...Но небольшой перекосяк в силу особой погоды не сделает, пусть и не был мною запланирован. Когда вернусь к мечам, буду иметь чуть больший урон но меньшую скорость атаки. Да и жизнью чуть больше теперь. Все равно со временем сгладится такая раскочка.

— Хватит расслаживаться. Нежить нас долго ждать не будет.

Самое забавное, что эта шутка оказалась абсолютно правдивой. Всего через 5 минут блужданий попали на большой отряд нежити шедший к нам на встречу. И вот, наконец-то, среди них был ЛИЧ. Немного необычный, правда. Он выделялся среди остальных немертвых воинов доспехами — черно-фиолетовый нагрудник, с тиснением. Закрытый шлем, латные перчатки, поножи и ботинки. А еще — булава и щит. То, что это именно лич, мы поняли по зеленоватой дымке, что прорывалась из его доспехов и по дебафу, которой получил каждый из нашей группы. **“Разложение”** — все живое в радиусе 300 метров от лича Гая Ульриса начинает умирать. Вы теряете 25 очков жизни в минуту.

Сорвав печать со свитка и обновив щиты на всей группе мы начали действовать. Такая

аура была не очень то и сильна, но тактика — отбежал-ударил-побежал дальше накрывалась медным тазом. Нет, мы конечно попробовали ее исполнить. После того, как убили 10 скелетов и нас начали окружать мы прорвались и стали убегать. Но оторваться от преследователей не хватало скорости. На короткое время, конечно, выбежали из зоны ауры, но нежить же не знает усталости. И на небольших передышках нас нагоняли скелеты во главе с гадом Гаем Ульрисом, кем бы он ни был при жизни.

— Меняем тактику — скомандовал я. — Пока эта разновидность лича жива, бегать бестолку. Разворачиваемся. Амира — копьем по ним. Я прыгаю к Ульрису и даю вспышку. После — ваша задача перетянуть на себя всю мелочь — а большого беру на себя. Про меня не беспокойтесь — маны полно, если что уйду шагом. Главное не дайте себя зажать. Сирс — ты за главного. Понеслась.

Как только скелеты нас догнали, выбежав со своим предводителем в пещеру, они тут же “словили в лица” большое копье льда. Первые три настолько сильно обморозились, что тут же и рассыпались. Но вот лич всего лишь замешкался на секунду. Избавился от сковывающего льда на ногах, пару раз сильно топнув и найдя взглядом того, кто это сделал, побежал вперед. Да что это за монстр такой?!

— Змий, отток маны на него! Полюбому есть заклинания у этого босса, так что нужно ему прокаст уменьшить!

Разбег, прыжок и удар! Получай по голове. Знаете в чем прелесть этого мира — он очень гибкий. Вот кто сказал, что нельзя использовать мерцающий шаг для телепортации в пустоту? Вернее в воздух. А никто. Вот и я недавно решил проверить догадку и был очень рад открытию. Этот супер скелет, как забыл сказать, был трехметровым! Я и сам был под 2 метра ростом, но все же. В общем, из мерцающего шага я вышел перед его лицом и чуть выше. С уже занесенным для удара моргенштерном. И в момент, когда я появился, на меня начали действовать силы тяготения этого мира. Это потянуло меня вниз, как вы поняли. Таким образом я не только достал по его голове ударом, но и усилил его. И механика игры оценила мои действия, подарив “критический удар”.

— Всего лишь минус 10 процентов жизни. Да зомби от одного такого умирали, чуть на куски по всей пещере не разлетаясь!

Это попадалово. Ладно, не паниковать. До него дошло, что нужный противник прямо перед ним и он довольно резво для такой махины замахивается для ответа. Не успею увернуться, так что приходится блокировать, перехватывая одной рукой свое оружие у самого шара. Да что же это такое! Меня отталкивает на метр. Сколько же силы у него?

— Что? Даже заблокированный удар под всеми бафами снимает треть хп? Точно попадалово. Неужели тут и встречу свою первую смерть?

Видя, как командир получает на орехи, мои солдаты не растерялись. Сирс вколотил в голову этого лича арбалетный болт, снесший тому 5 процентов жизни, и Амира попробовала пронять его ледяной стрелой. Но последняя особого успеха не принесла — наверняка магическая защита сильна. Ладно, а сейчас другое проверим — прыгаю за спину, использую вспышку и со всей силы бью по правой ноге. Ееесть — нога подломилась. Пусть этот здоровяк и не завалился мертвым, но от дебафа не отделается. Сейчас только скорость и маневренность мое спасение. И стоит усилить свое преимущество. Что за...? Мне в спину пришел удар. Не все скелеты оказались замороженными — некоторые очень даже бодро перелазили через своих статуеобразных соратников, собираясь помочь предводителю. А про них то я и забыл. Еще “шаг” подальше от них и пить зелье мгновенного восстановления

маны. Теперь 15 минут не смогу таким воспользоваться, но столько битва не продержится. В запасе только зелье мгновенного восстановления жизни — но его на самый крайний случай припас.

Уже отбрасывая пустую колбу заметил, что Ульрис поднимает ногу. Гмм, первая спец-абилка? Очень похоже на то, что сейчас будет супер топ этой ножкой. Охх, как много я раньше такого видывал.

— Прыгайте вверх! — только и успел крикнуть, приседая для прыжка повыше. Надеюсь за эти несколько дней до моей команды дошло, что приказы стоит выполнять не задумываясь. И да — это был именно спец прием. От места удара по земле пошла волна, которая окончательно разрушила замерзших скелетов, столкнула с ног остальных костяных воинов, Карла и Амиру. Последние не успели вовремя подпрыгнуть и попали под "волну". Надеюсь, им не сильно досталось.

— Да какого? — все удивлялся я прыти этого лича.

Те мгновенья, что я провел в воздухе, он не тратил зря. Использовал воинский **“рывок”** и сбил меня щитом прямо в воздухе. Как мячик теннисной ракеткой. Издевается, что ли? Ладно — помирать, так с музыкой. Вставая на ноги, смотря на того боса, что медленно ковылял ко мне, я доставал с пояса зелье берсерка. Называлось оно как-то по другому, но увидев его свойства по другому не мог его обозвать. Исходящий и входящий урон увеличены в три раза. Начисление урона растянуто во времени. Длительность — 5 минут.

Несмотря на всю защиту по мне оставался один удар. Значит — идем ва банк.

— Рисс, остановись! Рано еще его использовать!

— Змий, а смысл тянуть?

— Забыл, что я могу тебя подлечить? Еще в запасе зелье мгновенного восстановления. Восстановись и продолжи бой! А от зелья тебе точно хана с одно его **“привета”**.

Блин, а он прав. С чего вдруг у меня мозги отключились? Не все ж еще перепробовали! Я и вправду превращаюсь в берсерка? Не может быть!

— Ладно, убедил. Тогда попробуем потянуть время.

— Народ! — обратился к своим соратникам. — Валите свиту. Я тоже на нее переключусь, а его за собой просто потягаю.

Травма ноги даст нам немного времени. Сколько продержится дебаф, не знаю, но **“рывок”** точно должен быстро перезарядится. И вот тогда скелету-переростку будет плевать на травму...

— Змий, подкинь мне жизнью. Суперзелье на потом.

— Есть!

— Держитесь, скелетики! Хотели помочь своему главному? Вот и получите!

Если план не удался, значит, нужно его менять. Хорошо, что мой пет мне об этом напомнил. Хотя странно, что он понял, что собираюсь использовать и какие последствия могут быть. Не должны простые петы такого уметь. Возможно, это все из-за его редкости и перекачанного интеллекта? Или из-за симбоитизма? Да, сколько ж нового в этой игре! В любом случае он прав. Даже под зельем мне оставалось нанести 2–3 критических удара по скелету, когда меня убьют с пол-пинка. Нужно использовать способности скелета против него!

— Не забыли выпить зелья на восстановление жизнью? Не жалеите — нужно как-то нивелировать действие ауры!

— Да выпили! — огрызнулся Марвин. — Тут скелеты все идут и идут. Не успеваем

убивать! Про громилу вообще не думается.

Скелеты и вправду шли мелким, но бесконечным потоком. Еще одна способность мини-босса? В итоге мы бегали по большому кругу в пещере, стараясь убивать скелетов и не попадаться под руку личу. Время от времени я наносил босу удар другой, чтобы он фокусировался только на мне. Будучи на грани, думал прежде всего о том, как бы самому не подставится, а не “укусить” побольнее. И получалось, что удары приходились по защищенным местам. Какой-то урон проходил, это все же игра, а не суровая реальность. Но его хватало разве что удерживать регенерацию этого гиганта и не давать полностью восстановиться.

— Это не может продолжаться вечно! У нас так зелья быстрее закончатся. Так, сейчас убиваем скелетов и наваливаемся на боса. Я, как всегда, первый. Амира — бей по ногам ему. Сирс — в голову целясь. Если есть какие способности на повышение урона — смело используй! И еще раз — мои команды выполнять не задумываясь!

Развернувшись дружным строем, мы побежали на встречу скелетам. Первым в костяшки полетело ледяное копьё — как раз восстановилось. Следом вбежал я, дал вспышку и начал быстро крушить противника моргеншперном. Гай Ульрис, чтоб он окончательно помер, приближался. Марвин и Карл присоединились — должны успеть все костяшки перебить. Еще двое! Не успеем.

— Добивайте сами — я на главного!

Как и в первый раз телепортируюсь на встречу. Проявляюсь и собираюсь ударить, но каким-то чудом он успеваает прикрыться щитом. Моя шипастая булава еле достает до головы. От инерции толку уже мало — почти вся сила ушла в щит. Вот же гадство!

— Разворачиваю! — предупреждаю остальных, дабы знали что сейчас произойдет.

Телепортируюсь за спину и провожу таки запланированный удар в голову. Фуф, хоть тут получилось. Но маны только треть. Всего на один мерцающий шаг, да и то не сильно далеко. Опустившись на землю успеваю не очень сильно ударить Гая по “здоровой” ноге. Ну а вдруг и ее сломаю. Увы, чуда не произошло. Ладно, а теперь — бежаааать. К ближайшей стенке. Настало время проверить одну догадку.

В спину рыцарю-личу прилетел болт, а за ним и стрела льда. Вроде еще замедлился.

— Змий — следи за ним. Как начнет поднимать ногу для землетрясения...

— Уже.

— Народ готовсь! — разворачиваюсь и вижу, что пора. — Прыгаем.

В этот раз успели все. И вновь этот голиаф летит **“рывком”** в меня. Ну ну, удачи. Еще в первый раз заметил, что эта способность мгновенно разгоняет, но не тормозит. Тогда я перед тем, как отлететь, немного проехался на щите. И вот решил попробовать фишку из старых, еще просто компьютерных игр. Когда провоцируешь на таран такого бычка, а сам в последний момент уходишь. Для этого и бежал к стенке. Мерцающий шаг в сторону на всю ману, и надеяться на лучшее.

— Ееесть!!! — ору изо всех сил. Все вышло почти идеально. Этот огромный скелет врезался в стенку на всей скорости и даже получил оглушение.

— Всем что есть! Нужно его добить. Это наш шанс.

Маны далеко уйти не хватило и он задел меня. Если вспомнить о царапинах от скелетов... в общем жизнью осталось чуть больше трети. Рисковать не хотелось, потому выпил зелье мгновенного восстановления и присоединился к избиению босса. Когда он отошел от стана и начал было разворачиваться к нам с 5 % жизнью ему в голову впился

свелящийся желтым болт. Ледяная стрела следом добила монстра.

— Одна такая была. На особый случай берег, — предугадал мой вопрос Сирс.

— Фуф. Все живы? Хорошо. Значит пора мародерствовать.

У скелетов, как и ожидалось, ничего не было хорошего. А вот босс порадовал комплектом брони, булавой и щитом. Да да — все что было на нем стало трофеями. Реализм же! Но, с игровыми ограничениями — все доспехи имели статус “разрушенные, ремонту не подлежит” и шли на переплавку. Но щит и булава. Это были и правда интересные вещи. Если щит был сразу отдан нашему “танку”, так как имел замечательные показатели брони, то с булавой было очень все неоднозначно. Показатели урона были вполне себе обычными, чуть лучше моей синей. Но было два момента. Первый, это приписка “проклятый предмет” в описании, а второй — “при экипировке наделяет владельца аурой **Разложение**”. Тот же урон в радиусе тех же 300 метров. И уточнение, что не действует на нежить. Я даже экипировал на секунду ее — проверить бьет ли по союзникам. Бьет, очень хорошо бьет. И по мне — тоже.

— Уважаемый наш паладин. Не подскажите, что это такое, что предмет проклят?

— Рисс, хватит дурачиться. Или это отходняки у кровавых эльфов после боя такие? Не паладин еще ведь..

— Не — это только у меня так. У остальных кровавых все по другому. Так что насчет булавы?

— Проклятые предметы. Читал про них в монастыре. У каждого своя история возникновения. Это может быть либо божественное, либо сильного мага проклятие. Хотя были случаи, когда...

— Погоди, — перебил разошедшегося недопаладина, — толк какой с них?

— Толк? Ну два варианта — или пользоваться, как есть, или положить на алтарь одному из богов. Второй вариант предпочтительнее. Боги, они, скажем так, питаются энергией. Причем любой. А в проклятые предметы энергии закачено ого-го.

— Закачено? Ого-го? Боги питаются энергией?

— Как на самом деле, не знаю. Сам с такими вещами дела не имел. Что вычитал и запомнил, то и говорю. Я бы на вашем месте, командир, обратился к нашему жрецу. Или в храм любого из богов зашел, ну после осады. А до тех пор спрятал бы штуквинку подальше. Не знаю как у вас, пришлых, а у меня от нее очень нехорошие ощущения.

— Ну все все. Понял. Думал на своих она не работает. Кто ж знал! У меня на этом все. Есть у кого что сказать?

Каждый пытался поделиться радостью, что мы смогли одолеть такого противника. Видя, как громко они это делают, понял, что выжить не надеялись. И то, что все сложилось так, как сложилось, все еще не верили. Хотя на всей группе еще висел баф от свитка, но пока не дождалась отката всех способностей, маны, жизней и таймеров на зелья никто никуда с пещеры не дернулся. После такого противника лишний раз напоминать об осторожности уже не требовалось.

Партизаны и восставшие (часть 6)

После отдыха мы продолжили двигаться в глубь старой шахты, уничтожая по дороге зомби и скелетов. Небольшие группы до 5 особей попадались часто, но серьезно задержать не могли. При таком раскладе уже у нас был перевес и противник уничтожался с наскоку. В какой-то момент я ощутил кураж битвы и мои сопартийцы пропали из виду. Бил одного скелета за другим, уничтожая их с двух, а то и с одного удара. Не успевало закончиться одно небольшое сражение, как я начинал другое. Хотелось по максимуму использовать каждую минуту действия чар усиления. Да и почему бы не повоевать нон-стопом, когда все выходит так легко. Даже, слишком легко. Продвигаясь все дальше, мы забрели в огромный зал. Ну как, мы? Первым вбежал я, а остальные меня должны были догнать через минуту, судя по топоту позади.

— Интересная конструкция. Это из-за нее тут сыр-бор начался?

На узкой ножке держался каменный стол, с зеленоватым оттенком. Нефритовый, что-ли? Не став дожидаться товарищей подошел поближе, чтобы лучше рассмотреть. Овал стола был не меньше двух метров в длину и полтора в ширину. На нем были вырезаны странные символы, чем то схожие на руны в гоблинском исполнении. И гора трупов. Вернее, уже мумий. Около десяти ссохшихся тел образовали подобие пирамиды, на которой сидел один из бывших охранников. Эта главная мумия была в рваной ржавой кольчуге, с ржавым же мечом в правой руке и короной в левой. В отличие от всего остального корона сохранилась хорошо. Запылилась разве что. А камень в ее центре светился. Явно магического происхождения вещь. Нужно поближе рассмотреть. А может, протереть? Точно — пусть освещает пещеру своим светом. Таким красивым, светло голубым. Как небо в солнечный день. Когда еще ни одной тучки нету. А ты бежишь по траве, босиком. Красотааа. Придумал! Нужно забрать корону себе. И не отдавать никому!

Как только выхватил корону из рук, мертвец ожил. А вместе с ним зашевелилась масса, лежащая на столе. Затаились, сволочи? Хотите забрать корону назад, себе? Поздно — это теперь моя добыча! Сейчас докажу, что лишь я достоин ее носить.

Легко парирую рубящий от главного и бью в ответ. Несмотря на то, что орудую только одной рукой, даже этой силы хватило пробить блок. Странно, он такого же, как и я, уровня. Бью еще раз, по голове — окончательно повержен. Подвешиваю корону на пояс к зельям, перехватываю моргенштерн обеими руками поудобнее и начинаю месить эту кучу. Бью и бью. И так до тех пор, пока конечности не разлетаются по комнате, полностью освобождая стол. Залажу и оглядываюсь. Теперь я король этой горы! Гмм — еще противник?

В пещере началось отдельное сражение. Зомби и скелеты стояли ко мне спиной, активно фехтуя против кого-то. Ну против моей группы, конечно же. Хотя я и не вижу своих ребят за спинами нежити. Но кроме них то никого тут и нет. Значит — нужно идти на выручку. А то заигрался тут в расхитителя гробниц, позабыв про опасность. Но какая же красивая, эта корона. И камень этот.

Разогнавшись и подняв оружие вверх для удара впрыгиваю в толпу **мерцающим шагом** и сразу **“вспышка”**. Своих, конечно, заденет — но так и баф получить могут. Странно — не вижу их лиц. Ну да ладно. Действительно странно, что толпа мертвяков меня активно

игнорирует. Им же хуже! Я включаюсь в схватку и словно выпадаю из реальности на какое-то время, полностью сосредоточившись на ударах. Уворот, блок, удар. Еще удар. Еще! Что? Зомби со щитом? И щит знакомый. Точно — такой у босса был. Гай, Гюй, Сай или как там его. Отпрыгиваю мерцающим шагом назад, чтобы разорвать дистанцию и оценить обстановку. А ситуация изменилась! Остались только я, четыре зомби и три скелета. И все — очень необычные. Почти все — один скелет, как и большинство встреченных, просто в кольчуге и с мечом. Зато два зомби в хороших латах, со щитами и булавами. Один скелет с арбалетом. Но это первый арбалетчик в полном комплекте брони. А третий вовсе со светящимися кистями рук. Скелет-маг? Или тоже лич?

Да это же мои товарищи! Они стали нежитью? Что с ними произошло? Они умерли из-за того, что я их бросил? Ладно. Раз так — нужно поскорее устроить им вечный отдых.

— Мои друзья не будут в воинстве немертвых! Покойтесь с миром, защитники Подгорного!

Когда скелет-маг пустил в зомби ледяную стрелу я забеспокоился. Какого черта они воюют между собой? Может это все же иллюзия?

— Змий, что скажешь?

Молчал. Впервые мой демон не ответил. Значит точно нечисто дело. Хорошо, что корона при мне. Хоть какая радость.

— А ну всем остановиться! Разбежались подальше и сложили оружие. ЖИВОООО! — что было сил заорал я. — Это иллюзия. Мы все живы! Ваши товарищи Не превратились в нежить! Это! Все! Иллюзия!

Для подтверждения своих же слов первым спрятал булаву и отошел к столу. Часть мертвяков последовала моему примеру и тоже разошлась в стороны от места схватки. Но не все. Вообще, судя по количеству, тут были и настоящие мертвяки. Когда мы разобрались что происходит, они быстро заняли свое место на полу. Им следовало отдохнуть. В разобранном состоянии.

— А теперь — спрятали оружие. Слышите?

Замешкались не надолго. Сначала арбалетчик переместил за спину свою машинку, потом и зомби попрятали булавы.

— Рисс! Ну наконец то! — услышал голос Змия в голове. — Не мог до тебя достучаться. Что произошло?

— Сам не знаю, Змий. На нас что-то вроде иллюзий наложили и мы стали друг с другом драться.

А в это время с оставшимися на ногах мертвяками стали происходить интересные метаморфозы. Они словно обрастали плотью, превращаясь обратно в моих товарищей.

“Поздравляем. Вы справились с влиянием иллюзорного поля. Сопротивление всем видам магии увеличено на 1 %”

— Вот это подарок. Корона, еще этот бонус!

— Рисс, а ты не хочешь посмотреть на корону внимательнее?

— Хорошая идея. Пока остальные отходят от боя и факта, что чуть друг друга не поубивали, еще раз взгляну. Она такая красивая.

— Ты к камню присмотришься. Хорошо?

— Да, обязательно!

Чем дольше смотрел на этот артефакт, тем сильнее на меня накатывало чувство нереальности. Нет, я конечно понимал, что нахожусь в игре. Вот только до этого я словно

играл в другую игру. Да что же не так с этой короной? Что от меня хочет Змий?

“Идентификация успешна. Получено — **обруч подчинения**”. А вставлен в этот обруч был “**Зуб марида-демона**”. Получено достижение — чистый разум. Это достижение дарует вам сопротивление всему ментальному воздействию 10 %. Защита от всех видов магии повышена на 1 %.

Теперь корона не казалась такой замечательной. А как только вынул зуб из нее, так меня совсем отпустило. Ничего себе, что в игре возможно! Усиливали они друг друга, что ли? Если свойства короны мне были понятны — бонусы к интеллекту, броне и 10 % защита от магии, то зуб никак не идентифицировался. Ах да — еще у короны был активный навык. “**Подчинение**” — позволяет взять под свой контроль одно существо сроком на 1 час. Существо должно иметь минимум 10 интеллекта. Максимальный уровень существа, которого вы можете взять под контроль равняется 90 % вашего уровня минус 1. Затраты маны — 90 % маны, полученной от показателя интеллект плюс 100.

Ну и если взять кого под контроль, а потом снять обруч — контроль тоже слетал. С одной стороны, прикольная штука. Но с другой — очень тяжело придумать вариант ее правильного использования. Воинским классам она не сдалась. Магам тоже так себе, ибо маны жрет много. Конечно, на высоких уровнях могла бы быть интересной, вот только статьи были фиксированы. Мне сейчас они были самое оно. И на следующие уровни 5, а то и 10 не найду ничего лучше. Но вот потом носить, ради возможности слить всю ману на контроль не самого сильного моба, которого с нескольких обычных ударов убью. Ой не знаю. В любом случае, пока не найду более статое что, буду в ней и ходить. Вернее в нем.

— Ну, живы? Не поубивали друг друга?

— Нннет командир. А точно уже все? — стучал зубами от страха Сирс. То ли за себя испугался, то ли за Амиру? Хотя она, как по мне, лучше всех держится.

— Точно. Видете корону, тьфу, обруч на голове моей? Вот он в этом был замешан. Но я смог очистить свой разум от влияния злого и освободиться. И вас заодно освободил, как понимаю.

— Так точно, освободили!

— Пойдемте домой. Тут уже все закончили. — скомандовал группе. И ведь и правда закончили — в информ панели мигало оповещение о завершении задания. Оставалось лишь доложить старосте и забрать обещанную награду.

— Это что, все из-за короны, ну обруча этого?

— И из-за него тоже, любопытная наша Амира. Видишь стол тот? На нем когда-то давно приносили жертвы. Кому и какие — не знаю. Но жертвам этим такое не понравилось и они превратились в нежить. Деталей не ведаю, но на этом точно все. Хотя, остался маленький штрих.

Вернувшись, со всей силы ударил по столу. Увидев трещину, продолжил молотить по нему еще минут 10, пока не разломал на мелкие куски.

— Вот теперь — все! Пойдем отсюда. Змий, можешь спрятаться во мне и отдохнуть.

— И что же ты хочешь обсудить? — вышел на мысленную связь демон. Сразу смекнул, что откровенничать с остальными не хочу.

— Что это за, мать его, марида-демон?

— Марида это джинны. Не демоны. Самый сильный вид, на сколько знаю. И похоже именно он то самое существо, к которому обратились гномы.

— Но на зубе написано что он демон.

— Значит, эти жизни он собирал для превращения в демона.

— А разве так можно?

— Ну в теории да. А на практике... До сегодняшнего дня думал, что нет.

— Ясно, что ничего не ясно. Как думаешь, стоит говорить гному, что мы знаем?

— А вот тут бы посоветовал промолчать. А то вдруг решит убить тебя, для сохранения тайны?

— Я же пришлый, забыл? Убить то он меня убьет, вот только я воскресну со временем. Наверное впервые не последую твоему совету и покажу что нашел. Интересно мне, гномы знали за что платили?

— Тоже верно. Ну, тогда гномы могут испортить с тобой отношения и вредить все время.

— Не, не надо мне этого. А вот узнать подробности про этого марида не откажусь. Вот ты говоришь, что это сильнейший вид джиннов, так? А гномы называют его древним существом. Следовательно это очень мощный джинн. Из этого всего у меня вопрос — зачем ему становится демоном?

— Рисс, даже гномы этого не знают. Я то каким духом?

— Ты же демон, Змий. Что у вас, демонов, есть такого, что захотел очень сильный джинн?

— Кто его знает, этого марида? Ты все время вспоминаешь о его возрасте. Так может он банально на старости лет того. Ну, с головой дружить перестал? Или просто от скуки — чем не вариант?

— Пусть и бредово звучит, но доля здравого смысла в этих предположениях есть. Может еще варианты? Хотя знаешь что самое важное я так и не узнал? А кто такие эти джинны и чем они занимаются то? И сам про них откуда знаешь?

— Откуда откуда? Из книг. Думаешь стопка у тебя в келье сама появилась? Ты, когда спать ложишься — пропадаешь из этого мира. А я скучать начинаю. Вот и появляюсь из твоего тела и читаю. Опять же, многое из своего героического прошлого не помню. Но я такой демон, что тянет меня к знаниям. А про мир этот интересно читать. Про историю государств, про джиннов и другие существа, об этикете даже книжку маленькую прочел. Что в местной библиотеке нашлось, то и читаю, в общем. Еще мне нравятся романы про дев влюбленных и рыцарей. Они там такое иногда творят! Уффф. Я еще плохо разбираюсь в строении тела людей и эльфов, так вот, расскажи мне как это у вас получается.... - и дальше Змия, что называется, понесло. Романы эти, что так ему понравились, изобиловали сценами интимного характера. Но не перебивал его не потому, что было интересно слушать его восторг таким чтивом. Я был в шоке! Оказывается он живет своей жизнью, пока меня нет онлайн. И очень даже полезной!

— Так, а ну прекрати. Как вернемся — переберу стопку эту и уберу все романы любовные!

— Неет! Ты не посмеешь!

— Посмею. И прикажу охранникам ничего тебе не давать больше. Ясно? — возмущения прекратились и я продолжил. — Раз уж ты так подсел на чтение, то отбирать у тебя радость не буду. Но с сегодняшнего дня список литературы будет проходить мою цензуру! И будет состоять минимум на половину из полезных энциклопедий. Возражения не принимаются, если что. Так кто такие джинны?

— Они живут и в этом, и в своем мире. Последний вроде моего астрала — не совсем

материальный. Есть 4 вид, и самые сильные это ифриты и марида. Ифриты вроде воинов у них, а марида — маги. Хотя и те и те магией владеют, но ифриты только огнем повелевают, а не всеми стихиями!

— А где они обитают? В этом мире. Может как-то поищем их да порасспрашиваем?

— Этого я не знаю. Я это в **“кратком справочнике по расам империи Сарггис”** вычитал. Там по чуть чуть про всех. А, вспомнил! На юге. В пустыне — там встретили ифритов. Некоторые даже были стражниками у одного из южных королей. У кого именно, не помню — уже в замке посмотрим. Ладно?

— Ладно. Право на чтение любовных романов, так и быть, выборол. Тогда не будем грузить голову догадками. Как получим больше информации подумаем о мотивации этого джиннодемона.

— Я тогда вылезу из тебя? А то тут немного неуютно.

Первых порадовали стражников шахты. Они, услышав об освобождении старой части, собрались было бежать к себе, но я их придержал.

— Уважаемые. Там мы оставили довольно много трофеев. Они кучками валяются. Если принесете их в деревню, то десятая часть ваша. Согласны?

Загоревшиеся глаза почуявших халяву стражников как-то быстро потухли.

— А если мертвяки опять восстанут?

— О, за это не беспокойтесь. Причину, из-за которой они восстали, мы убрали. Да и нечему там восставать — что сожгли, а что в костяную муку перемололи. Вам ничего не угрожает. Только предупреждаю — чтоб ничего не утаили! Я помню сколько и чего там осталось. Сдавать все кузнецу будем вместе, чтобы видели, что и я вас не обманываю.

— Тогда добро.

— Давайте карту, покажу где трофеи собраны.

Скопировав данные из самозаполняющейся карты, рассказал что да как. И попросил ждать у кузнеца уже завтра утром. Когда трофейный отряд отбыл, мы расселись в их караулке для небольшого отдыха и перекуса. Я хотел уже сегодня сдать квест, чтобы утром как можно скорее отправиться за книгой. Но затянувшаяся игровая сессия вимотала меня как никогда ранее. Оставив аватара "дремать", отправился в реальный мир — принять душ, перекусить бутербродами и выпить чашку кофе. На все эти радости выделил себе час времени.

Когда вернулся, мы по ночи двинулись к поселку. В привычку вошло, что ли, после захода солнца приходить? Нужно проверить характеристики, может я уже и вампиром стал — без крови тяжело и по ночам шатаюсь? Такие мысли меня только сильнее убедили, что нужно сделать большой отдых. Финальная комната в этом подземельи меня подкосила. С такими моральными перегрузками много не навоюю.

Уйдя в себя и не заметил, как оторвался от ребят. Как меня догнала Амира, даже не помню. Заметил ее, когда она заговорила со мной:

— Первый снег. Он у нас рано выпадает.

— А?

— Это все из-за гор. — правильно прочитала мои мысли девушка. Земля и правда была покрыта чем-то блистющим. Я уже подумал, что это меня от перенапряжения глючит.

— Командир, можно кое-что спросить?

— Конечно, Амира. И называй меня просто Рисс — ты же не военный служащий.

— Что со мной дальше будет, Рисс?

— Это тебе решать. Давай завтра об этом. Сегодня было очень много событий. А о тебе нужно на свежую голову говорить.

— Может в обед соберемся в таверне все вместе? — вклинился Змий.

— Замечательная идея, демон мой. Как закончим все дела, соберемся! И травницу позовем — ей тоже следует быть с нами. Ступай пока к Сирсу, защитница Подгорного. Ты ему нравишься.

— Знаю. Он мне тоже симпатичен. Тогда пойду.

Дождавшись, пока она покинет нас, обратился к демону:

- Ты, как я понял, не поддался чарам и видел все как есть. Ну тогда, в последней пещере.

— А я все жду, когда ты спросишь, что же там произошло?

— Так вещай. Не томи!

— Ты, когда попал под действие обруча, совсем с катушек слетел. К нему бросился и давай слюни пускать. Когда на себя напялил, думал все — конец моему хозяину. Совсем дебиллом станет. Думаешь почему так начал мертвяков крошить? Ты же в себя половину зелий опрокинул одним махом. В том числе и зелье берсеркера ото. Как выжил — сам удивляюсь.

— То то я смотрю, у меня из алхимии ничего не осталось. Ну и фиг с ними. Все закончилось, да еще благополучно. И это главное.

— Не все ведь. Что с девушкой решил?

— Что что? Правду ей расскажу. Кто она и как. И предложу со мной побегать, до осады так точно. Маг мне в пару не помешает. Может и этих оболтусов себе в помощь удастся выпросить. Уверен, по возвращению нам подкинут работенки. Так что не рассчитывай зачитываться книгами. А вот после осады куда ей деваться — это другой вопрос. И надеюсь завтра найдем на него ответ.

Возвращение в Подгорный

Снег все шел и шел. Даже стал усиливаться. “Получен отрицательный эффект — озноб. Скорость передвижения и атаки уменьшена на 5 %. Нужно поскорее согреться!”

О как. И такое есть. Не удивительно, что меня проняло в таком прикиде.

— Все замерзли? Уже скоро придем. Вон, уже огни поселка виднеются.

— А мне совсем не холодно. — вставила Амира.

Будь иначе, я бы удивился. Замерзший ледяной демон — вот была бы новость.

— Это у меня с детства. Холода почти не боюсь.

— Все потому, что ты возле гор выросла. Привыкла к морозу, вот и не холодно, — догадался Сирс. Ох, как же ты удивишься, когда узнаешь правду. Надеюсь это не навредит вашим чувствам.

— Амира, подскажи лучше, как быстро мы окажемся в тепле. Остальные отмалчиваются, но меня не обмануть. Замерзли, как и я.

- Нам еще полчаса идти. Странно, что уже видны огни...

— Может как-то узнали и в нашу честь праздничный костер зажгли? Или снегу первому радуются.

— Нет, Рисс. Там точно что-то не так. Смотрите — как будто пожар. И не один. — очень серьезно ответила на мои попытки пошутить магичка.

— Только этого нам не хватало. Ладно — придется ускориться. Ноги в руки и за мной. Заодно согреемся. И это — у кого-то алхимка осталась? Мне бы зелий маны и жизней, а то все свое потратил.

До поселка мы добежали где-то за 10 минут. Сначала взяли щадящий темп, но по мере приближения ускорялись. Открывающаяся картина совсем не радовала. Горело по меньшей мере три дома. Еще у двоих крыша дымилась — только только потушили. А самым страшным было то, что тут во всю шло сражение.

— За что такое невезение? С корабля на бал, что называется! Опять пол ночи врагов рубить! — стал я возмущаться. Отряд поддержал меня активным киванием.

Подгорный штурмовали гоблины. Много мелких гоблинов. Много слабых, низкоуровневых гоблинов. Большинство завязли у стены, сдерживаемые поселковыми. Но некоторым удалось пробраться через защитный периметр и поджечь дома. Все мужчины отбивали атаку, так что пожары тушили женщины и ребята. Хорошо, что дома стояли не близко друг к другу и быстрое распространения огня не предвиделось. Ситуация была нехорошая. Еще и стражу шахты умудрился отправить за трофеями — даже эти доходяги могли бы помочь.

“Получено задание — **защита Подгорного**. Отбейте нападение гоблинов. Награда — репутация с жителями поселка, гарнизоном Кас-берра, в империи Сарттис”

“Задание “**Новые старые жители шахты**” обновлено. Для получения наград спасите ключевых персонажей — старосту поселка и гнома Нивуса”

Я могу остаться без награды? Это ни в какие ворота не лезет. Нужно действовать, и очень быстро!

— Амира и Сирс. В паре. Бегите тушить дома. Используй стужу — должно сработать

Есть что более подходящее из сырых умений — тогда их. И не стоит пытаться все потушить. Вот к тому, — указал на дом, что прогорел почти полностью, — даже не суйтесь. Сирс — прикрывай! Остальные — за мной!

Оглядевшись еще раз, побежал к центру деревни. Староста выглядел довольно старым мужиком, так что вряд ли защищал деревню вместе с остальными на стене. Стоило проверить в первую очередь его дом. К нему я и побежал. Надежды оправдались — нашли старосту дома. Он как-раз заканчивал облачаться в доспехи — кольчужное платье в пол, кожаный шлем, перчатки с металлическими пластинками и кираса из дубленой кожи. А ничего так прикид — и защита хорошая и вес не должен быть огромным. Я даже застыл от удивления и восхищения.

— На стену собрался, староста?

— О! Вернулись! Ну что там, шахта? Хотя фиг с ней, у нас тут заварушка похуже будет. На стену, за мной!

— Закончили с шахтой благополучно. Только я бы вас попросил на стену не лезть. Кто руководить будет выжившими, коли сляжете!?

— Не слягу, служивый. А если и так? Какой толк прятаться? Не помогу сейчас — поубивают гоблины всех моих односельчан.

Логика в его словах была. И его облачение и уровень говорили о том, что это далеко не самый слабый воин в локации. Но уведомление, что его могут убить, просто так не пришло бы. Рисковать наградой очень не хотелось.

— Есть в ваших словах, староста, смысл. Хорошо, выступим все вместе. Только к Нивусу забежим?

— А зачем? Вон он к нам сам бежит. Старый хирдман.

План уговорить этих двоих переждать в мини-крепости гнома разрушился за несколько минут. Что же их тут всех в бой тянет? Поселок ветеранов, что ли? Хотя, может и так — я то про их прошлое ничегошеньки не знаю.

— Что же мне с вами делать? — чуть не хватался за голову от этих бравых детков. От их пыла только больше проблем. Мне, по крайней мере.

— Как что делать, Рисс? Командовать! — решил ответить на мой риторический вопрос гном. — Ты же старший по званию тут, из действующих военных.

— Тогда за мной. Карл, Марвин — прикрывайте этих бравых вояк по возможности. Идем в контрнаступление. Сирс и Амира, как закончат с тушением, помогут со стены.

И мы побежали. В сторону от места главного сражения. Раз решил атаковать, то в месте, где противник не ждет. Зайти в бок было очень хорошим вариантом. Для этого следовало обойти стену — она же тут не сплошным кольцом была. О чем нападавшие явно не знали! Заодно время потянем. Но не одни мы в этой битве оказались смекалистые. Как только выбежали за стену встретили 15 зеленомордых.

— Змий — твой выход. Они вполне себе из крови и плоти, так что проблем не должно быть. Щиты на всех! Потом — по собственной программе. Но чтоб мана и жизни у меня не заканчивались.

— Ссснаю, эльфюшкааа, — решил впечатлить новеньких в отряде. Когда страшный демон на твоей стороне это должно добавлять уверенности.

— Я — вперед. Вы держитесь кулаком. Не нарушать строй!

Ну-с, понеслась. От неожиданности я даже забыл сменить оружие. И в последствии об этом не пожалел. Гоблинские головы лопались от знакомства с шипастым шаром. Просто

сказка. Страшная кровавая сказка. Первые фраги заработал за пару секунд. Гоблины не ожидали, что появлюсь у них за спинами. По два удара на каждого и все — на большее их не хватило. Но оставшиеся быстро спохватились и жизни, уже мои, так же быстро ушли в желтую зону. Да ну вас, злые вы!

Нате вам “вспышку”!

— Отток жизней. Вон на того, в центре. И ману тяни, это ж шаман!

И этот шаман был явно расторопнее остальных. Не успел я договорить свои возмущения, как получил в голову молнию. Жизни тут же скакнули в красную зону, а потом резко вернулись обратно. Блин! Битва только началась, а Змий истратил передачу жизней.

— Это же больно. Скотина! — шаман явно был доволен своими действиями. Он смотрел на меня и улыбался. Противно так улыбался, зубами торчащими в разные стороны. — Лови и от меня подарок, тварь!

Ничего лучше, чем кинуть в того моргенштерном, мне как-то не пришло в голову. Он еще не долетел, а я уже появлялся за спиной это гоблина, доставая клинки. Тот не был готов к такому безрассудству, потому булаву исправно словил своей тушкой. Вот и чудно! Иначе я сам бы и пострадал. А так — пригвоздить тело шамана к земле обоими мечами, выждать секунды, когда у него закончатся остатки Хп и прыгать мерцающим шагом подальше. Таков был план. И он удался практически полностью, за исключением последнего пункта. Хотел бы я. Но остатки маны потратил на последний маневр. Болотная ж гать!

— На тебе ману. Тут на еще одну вспышку хватит.

— Научился и такому? Удивляешь, Змий мой дорогой!

— Дерись, придурь!

До новой вспышки еще секунд 10 отката. А пока, как и подобает всем приличным воинам, нужно орудовать клинком. Уже минус три на моем счете. И все это меньше чем за минуту. И все бы хорошо, но я в самом центре вражеского строя. Гоблины, все еще офигевшие от того, что я убил их главного, смотрели на меня. Я играл с ними в гляделки, опасаясь нарушить паритет. Секунда. Две. Три. Слышу сзади визжание одного из зеленых. Фуф, это мои подоспели и врубилась в эту массу. Значит, пора действовать. Отмираем с гоблинами одновременно. Часть поворачивается в сторону новой угрозы. Пятерка передо мной синхронно делает шаг вперед, намереваясь насадить меня на копье. Э неет. Я хитрее и ловчее! Делаю шаг вправо, уходя от одних копий и отводя от себя левым клинком остальные. Поворот, подшаг к противнику, и достаю своим правым мечом крайнего гоблина. ЧТО? Тот за доли секунды превращается в мумию и падает замертво. Иссущение сработало? По другому это объяснить не могу. Нужно не забыть в логах проверить. Сейчас же шаг назад и вот — противники выстроились в колонну. Так намного проще будет. Делаю еще шаг назад. Нужно потянуть время до следующей вспышки.

— Змий, крайнего левого буду бить в последнюю очередь. Тяни с него жизни!

Еще шаг назад. Новый противник подходит, но как-то неуверенно — видели, произошедшее с товарищем. Знали б они, что сегодня больше такого не будет. Не с таким шансом. Ну, еще три секунды. Как же долго тянется время. И вновь — все произошло одновременно. Змий дотянулся до гоблина и начала перекачивать жизни. Я, услышав “пиип” готового навыка, рванул к гоблинам. Последние, опираясь на какие-то свои мысли, выставили копья и шагнули ко мне.

— **Вспышка!** Получай, — с оттягом рублю одного. Кровь льется на меня. Теплая — отмечаю несколько отстраненно. Пробегаю сквозь их строй, полосую второго. Если бы они

не отшатнулись от вспышки, не смог бы так легко пройти. Но один гад почти не пострадал и успел развернуться за мной. Как же больно то. Даже сквозь всю защиту получать укол копьем в задницу совсем не круто. Уж поверьте. Блин — опять я в красной зоне. Как там учил меня Корник — потянуть свою кровь в себя?

“**Отток крови** достиг 5го уровня. Доступно развитие таланта.” Как же не вовремя. Или вовремя? Замечаю краем глаза вариант “**кровавая баня**” — Превращайте чужую кровь в свою. При попытке остановить кровотечение восстанавливает жизни в зависимости от кровотечений у противников...” Потом детальнее почитаю. Кажись это то самое. Что в ролике показывали. Сосредотачиваю взгляд на нем. Выучил. Так, тяну свою кровь обратно к себе. Есть — вновь в оранжевой зоне. Попа перестала так болеть. А с тех двоих, которых так хорошо подрезал, на меня брызнул целый фонтан крови. И попав на меня она стала впитываться, восполняя потери. Точно оно. Уфф, теперь заживем!

Бегу дальше, дабы разорвать дистанцию и безопасно развернуться. Так и есть — у раненых, после применения навыка, кровотечение только усилилось. Еле стоят, опираясь на копья. Все, они не бойцы. Если вообще проживут еще хоть минуту. Осталось двое. Но у одного жизни медленно тают, перетекая в Змия, а второй в ужасе смотрит на меня. Гмм, а что, такое тоже возможно — напугать противника? Уровень вроде не сильно меньше. Или это так увиденное на него повлияло?

— Идите ко мне, мои вкусные! Нууу!

Дернувшись в их сторону заставил их отпрянуть. А потом вообще от меня побежали! Серьезно? Убегать от эльфа? Я же больше, ноги у меня длиннее и вообще... В общем, бегали они не долго. Минуту всего. В погоне полоснуть одного по спине, а потом и другого — что ж тут сложного? Пока я развлекался, четверо моих НПС расправились со своими противниками.

— Я же говорил, что смогу и за себя и за поселок постоять! А ты мне не верил. — радовался нашей первой победе староста. Он, как и я, весь был запачкан в гоблинской крови.

— Говорили, говорили. Сейчас дух переедем и продолжим истреблять зеленых. Лечимся, обновляем щиты и вперед. Только я теперь вперед не полезу — я без маны пока что. И зелье только начало ее восстанавливать.

Конечно же никто не прилег отдохнуть, хотя лично мне очень хотелось. Просто стали продвигаться к месту основного сражения медленно и осторожно. Идя вдоль стены друг за другом мы смогли долго не выдавать свое местоположение противнику. Больше особо умных гоблинов не попадалось. Среди нападавших явно преобладало желание переть напролом. Когда выглянули из-за небольшого выступа, смог всецело оценить масштаб атаки.

Зеленые подготовились — к стене были приставлены лестницы, а еще много гоблинов старались влезть при помощи крюков с веревками. На стене приходилось туго, но при этом ее никак не могли захватить. Поначалу мне показалось что их тут несколько сотен и наш прорыв захлебнется в самом начале. Но присмотревшись понял, что их тут не так уж и много. Сотня, может полторы. Они лезли, падали, сталкиваемые с лестниц или со стены, вставали и лезли обратно.

— Может на стену пойдём. Там удобнее будет. — шепотом предложил Карл. — Если пойдём сейчас туда, то там и останемся.

— Да говори нормально — за этим шумом все равно нас не услышат. Отступить хочешь?

— Именно так, командир.

Да, идея и вправду здравая. Только интуиция мне твердила совсем о другом. Было ощущение, что если зайдем исключительно оборонительную позицию, то будет что-то нехорошее. На меня это было непохоже.

— Рисс. Ау! Посмотри вон тудааа. — магическим голосом, чтоб все его услышали, обратил на себя внимание Змий. И вытянулся в нужную сторону.

— Откуда она у них? И как они ее протащили то сюда?

— Видишь, впереди зверюги? Они похожи на камнеспинов — сильные и выносливые. Их и запрягли.

Камнеспины, больше похожие на огромных сухопутных черепах, притянули под стены поселка катапульту. И заметили мы эту осадную технику только потому, что в ее чашу поместили огненный шар.

— Щас запустят. Надеюсь Амира быстро справится с ним.

Шар летел по большой дуге. Красиво и так же разрушительно. Перелетел через стену, упав на какой-то дом.

— Если они и дальше так будут, то поселок просто сгорит.

— Они стреляли во ворота, Рисс. — пояснил староста. — Таран был всего один, и нашим как-то удалось его разрушить.

— Да они его сожгли просто. У травницы нашей зелье взяли драконьего огня! — внес ясность Нивус. — Вон же он, догорает. Слепые что ли?

Это он про непонятную догорающую кучку, в метрах 40 от места, где были ворота. Лично я бы ни за что не угадал, что это разрушенный таран.

— Хрен с ним, с тараном. Что с катапультой делать предлагаете, уважаемые? — решил провести мини заседание. А вдруг у кого идеи здраве есть? Пока меня местные редко разочаровывали в критических ситуациях.

— Уничтожить ее нужно. И поскорее. Они первый запуск специально сделали за стену — видите, только сейчас зеленые отбегают от врат.

— И как тогда уничтожим ее?

— Нужно сжечь. Сначала доберемся, а на месте сообразим! Впереед! — залихватски раскручивая свой меч-бастард, побежал вперед староста.

— А ну стоять, придурь. Куда рванул? — наплевав на вежливость, успел дернуть его обратно. — Пойдем в лоб, просто числом задавят. Щас быстро отходим немного и ползком подбираемся к этим артиллеристам.

— Рисс, мы к ним год ползти будем — в наших то доспехах. — спокойно отметил Марвин.

Вот же гадство то. Он прав. Если я, в своих условно средних доспехах, смогу приползти к катапульте быстро и незаметно, то остальные — увы.

— Ааааа. Ненавижу такие решения, но другого выбора не вижу. Мне придется вас покинуть и самому устроить диверсионную вылазку. Я, как и говорил, назад отбегу и поползу по дуге. Вы же ожидайте минут 5, а после устройте вылазку. Нужно отвлечь внимание остальных от катапульти этой. Староста, простите, но командование отдам Карлу. Он лучше знает что сейчас мне от всего этого нужно.

— Тянуть время! — не подвел меня наш первый танк.

— Да. Ты, танкуешь, Марвин лечит. Нивус на позиции второго танка, а старосту как ДД отрабатывать заставьте. И пусть маневрирует — он без щита, так что ему сподручно будет.

— Что ты сейчас сказал то, милоч? — ни слова не понял гном.

— По ходу дела разберетесь. Сейчас Карл вас введет в курс дела. Время теряем. Они скоро пристреляются и все будет бестолку!

Отбежав подальше в темноту, активировал астральное зрение. Ползти приходилось быстро. Скорострельность у артиллеристов-гоблинов была на хорошем уровне. За пять минут, что я отпустил отряд, они выпустили два снаряда. Когда это время истекло, я привстал, дабы подправить свой курс и сориентироваться. Часть гоблинов наса на четверку, но они грамотно выстроились. Им удалось пробиться к стене, так что сверху им помогали, а спины были защищены. О! Даже кто-то спрыгнул и присоединился к ним. Тут остались выдающиеся маго-воины?! Ибо без магии с такой высоты прыгать — это нужно быть совсем безбашенным.

— Не отвлекайся, Рисс. У нас свое сражение. — одернул меня Змий. И правда — что-то я засмотрелся. А катапульта то уже совсем рядом. Проползти через кустарник и все. И гоблинов подле нее не много.

— Каков план? — вновь нарушил тишину в голове демон.

— Выбежать и начать рубить все налево и направо?

— Я тебя, конечно, не недооцениваю. Но их тут десяток. И вон те двое, у камнеспинов, это ж орки?

— Орки. Так это они им катапульту подогнали! Нехорошоо. Они и покрупнее, и уровни у них... Хотя стой. Уровни!

Присмотревшись за работой арт расчета убедился, что мне хватит и уровня и маны для подчинения одного из гоблинов. И что с ним делать потом? Я, без маны на какой-либо приличный раскаст, и гоблин против толпы. Когда они готовили новый выстрел, у меня созрел окончательный план. Что же я за тугодум то такой?

Катапульта была массивной. Из дерева, явно редкой породы, с металлическими соединителями. Передвигалась на трех парах колес. И даже какие-то примитивные рессоры разглядел. Сейчас же она стояла на специальных распорках — вроде мелких автомобильных кранов. В металлическую чашу гоблины закладывали шар, пропитанный чем-то горючим. После чего поджигали и он начинал еле-еле гореть. Но пропитки для хорошего огня почему-то не хватало. Тогда, специальный гоблин в кожанной одежде, что защищала его от жара, поливал этот шар какой-то жидкостью. И после этого снаряд вспыхивал, превращаясь в комету. Увидев этого мелкого, план полностью созрел. Когда шар полетел к воротам, а орки вместе с гоблинами стали натягивать пусковой механизм, я и начал действовать.

Подобравшись поближе, сосредоточился на этом гоблине-поджигателе. Даже пальцем в него указал, произнеся ключевое “применить подчинение существа”. Ау! А это больновато, когда почти вся мана тебя покидает. Даже пришлось свободные очки в мудрость закинуть — не хватило бы.

— Если ты меня понимаешь, кивни. Но не оборачивайся. — все еще сконцентрировавшись на гоблине, проговорил про себя. Тот кивнул, так, что аж шлем чуть не спал. Офигееть. Да я же с его помощью тут все разрушу, и себя не выдам.

— Теперь бери две колбы свой жидкости и подходи к катапульте. Когда загрузят шар, одну вылей на него, а вторую на катапульту. И не жди, пока остальные отойдут!

Наблюдая за перезарядкой успел отметить, что лишь половина одной колбы выливалась на шар. И после этого он так пылал, что все вокруг неплохо освещалось. Как меня не заметили, диву даюсь. Потом резко стихал, но продолжал гореть очень даже хорошо. Наверняка какой-то катализатор. А что ели двух не хватит? Ладно — нужно

перестраховаться.

— Отойди к кустам. Оставь колбы у них. Потом иди за другими. И еще две на пояс прицепи, но так, чтоб остальные не видели. Как выльешь первую пару, долей вторую.

Получив в свое распоряжение колбы, успел только прочитать “зелье дыхания черного дракона”, как началось действие. Даже характеристики и детальное описание проморгал.

— Мы сами то не сгорим тут? Будет глупо! — забеспокоился Змий. Ведь с одной колбы, вылитой на шар, пошел такой жар и свет, что я чуть не ослеп. Моего поджигателя от такого откинуло подальше с зажатой в руке второй колбой. Вот блин — надо было сперва первую разлить на катапульта. Сглупил я, отдавая команды! Когда было дернулся сам доделать диверсию, то в мою сторону пошла волна огня. Это рванули те три колбы, что были у него. То ли чудом, то ли на инстинктах, я успел активировать мерцающий шаг вперед — за волну. Маны, что успела восстановиться после подчинения и принятого зелья, хватило. Жизни поубавились, конечно, но главное — выжил.

— Да ну вас всех в пень! До главного сражения умирать не буду! — не знаю кому сообщил я. Что гоблины, что орки, не имели таких навыков и реакции, а потому их разбросало или сожгло. Катапульта, как ни странно, пережила это огненное представление. Какие-то части немного тлели — но в целом все было прилично. Явно под эти снаряды делалась и дерево пропитывали чем-то для защиты от огня.

— И что же нам делать? А если этих не хватит колб? Змий, есть идеи?

— Ты, для начала, этот снаряд по гоблинам пусти. А потом уже видно будет. А то пока тут репу чешем, они Подгорный захватят.

— Да ты гений! Только, как ее перенастроить?

— Ай глупый какой человек! Вернее эльф. Ничего ты не видишь, ничего не слышишь, да? — решил поиздеваться Змий. И тут же, до моих возмущений, вытянулся в сторону одной из частей в этом механизме.

— Вот это сюда, чуть, а это — сюда. Обрато немного. Ага, вроде так... — руководил моими действиями. Сам он, почему то, не мог нормально провести эти манипуляции.

— Запускай. Должны попасть по Гоблинам с другой стороны, не там, где твои ребята сражаются.

Шар полетел красиво. И точно — мне тут же пришло сообщение о получении опыта за 9 противников. После того, как я отошел подальше и кинул колбы в катапульта, пришло сообщения о том, что я завершил скрытый подквест по уничтожению осадного расчета. За что имею право потребовать дополнительную награду. Да я же самый настоящий герой, получается! Только схватка еще не закончена! Спешить под стену не собирался. К месту разрушения поспешило несколько групп гоблинов, с которыми я бы точно не справился. Поэтому обратно так же ползком. Нелегкая судьба диверсантов — по болотам, по лесам. Пока полз хорошо рассмотрел картину боя. Натиск все еще продолжался, но силы явно пошатнулись. Гоблины, захватившие было часть стены, отдали ее обратно защитникам поселка.

К тому времени, как я достиг стены, победитель был определен. Без катапульты и тарана ломать врата было нечем, а на стены вскарабкаться не выходило. Уничтожение всех осадных орудий сильно ударило по морали атакующих. Защитникам это событие сил только прибавило. Гоблины перестали так остервенело идти на прорыв, а пустить в обход еще один отряд не додумались. И хорошо! Неизвестно, сумели бы мы вовремя его перехватить.

Ползком я повторил свой маршрут обратно. Разве что чуть больший крюк накинул —

встретаться с противником совсем не хотелось. Мана была на нуле, жизнью восстановилось только половину. Искать битвы в таком состоянии было бы глупостью, а не геройством. Из зелий оставалось лишь **слабое восстановление жизни**, причем не мгновенного действия. Исходя из всего я решил не высовываться, пока половина маны не накапает.

— Змий, друг. Подскажи, а когда ты успел выучить **передачу маны**?

— Да пару уровней назад. Хотел сюрприз сделать, но раньше никак не выходило. Вот только сейчас подвернулся случай. Правда нужное умение?!

— Несомненно! Но давай в следующий раз без сюрпризов. Если есть какие навыки, то сообщай о них сразу же. Ну или после битвы. А то ж у нас часто подъем уровня в самый разгар выпадает.

— Договорились. И да, больше ничего нету. Не нервничай так.

Разобравшись с этим несносным демоном стал приближаться к своей группе. Если по началу гоблины рвались на стену и на вылазку особо внимания не обращали, то сейчас надели со всей силой. Как по мне, то контрнаступление удалось — вокруг лежало много трупов воинов Орды. Работать со стены, не отвлекаясь на ближний бой, всегда сподручнее. Вот пространство местным стрелкам и создали. Но преимущество гоблинов у этого участка все еще сохранялось — моих подопечных чуть не задавили. Кроме того маговоина к ним присоединились еще какие-то сорвиголовы. И только благодаря им моя идея увенчалась успехом. Когда врубился в спины гоблинов, сражалось только пятеро человек. За ними, вжимаясь в стену, сидело шестеро сильно раненых. Еще сколько то убитых наших лежало рядом. Хвала местным богам, но оба моих солдата, как и оба квестодателя среди трупов отсутствовали. Староста отдыхал, отпаиваясь зельем среди раненых. А гном активно рубился в строю, показывая пример остальным.

— Я вернулся, мои верные солдаты. Смерть гоблинам! — и зарядил **вспышку**. То ли моральный подъем, то ли бафф от вспышки все получили, но в момент моего столь пафосного появления строй противника посыпался. Нормального строя, конечно же, там не было. Но гоблины, во первых, резко понесли потери. Во вторых — мои пошли в настоящую атаку. Я присоединился к ним и стал остервенело рубиться. Боевой настрой захлестнул меня! Став на острие прорыва я утратил осторожность и быстро растерял только восстановившиеся здоровье. Так бы и помер, но тут подоспела долгожданная подмога. В начале один, а потом и второй гоблин возле меня попадали замертво — словили по болту в голову. Ледяное копьё еще сильнее остудило боевой пыл зеленых. И тут случилось то, на что я так надеялся после встречи с “обходным отрядом”. Когда уже стал корить себя, что не убедил столь важных мне местных где-либо отсидеться. Что это я буду виноватым в их гибели! Случилось чудо — враг побежал!

Или не чудо? Это было для меня еще одним важным открытием в этой игре. Мораль, боевой настрой или как оно тут зовется? Некий фактор, проявляющийся в массовых сражениях. Еще один козырь или еще одна мина замедленного действия в предстоящем грандиозном сражении.

За сбежавшими противниками никто даже не дернулся. Защитники были очень уставшие.

— Дааа! Мы сделали это!

— Победааа! — стали кричать со стены. Подняв вверх щиты и оружие кричали. Из последних сил! Но для меня это был не конец. Халявный опыт убежал. Трофеи — убегали. А еще, в отступающих я видел своих будущих противников при осаде Кас-берра.

— Не знаю, как вы, а я за ними! Смерть зелени! — только и успел кинуть Карлу с Марвином. Они, то ли устыдившись, то ли сообразив, что это возможность хоть немного ослабить силы противника в будущем, тоже попытались последовать за мной. Но уставшие после сражений, да еще и в тяжелых доспехах, быстро отстали.

Сам я догнал и убил десяток гоблинов. Больше просто не смог — шустрые твари! Ну и фиг с ними! Главное, что все закончилось. Только сейчас понял, как же я устал. Вернувшись к поселку быстро удостоверился что все мои живы и относительно здоровы, отправился отдыхать. Эта игровая сессия сильно затянулась.

— Народ. — обратился к отряду в чудом уцелевшем постоялом дворе. — Я очень устал, поэтому буду долго отсыпаться. Или вообще пропаду — мне нужно кое-что выяснить в моем мире. Как хорошо отдохнете можете предложить помощь свою старосте. На сколько я понимаю, сроки эвакуации сильно приблизятся. В общем — это все. До завтра! — и заперся в своей комнате.

После того, как Змий рассказал о своей любви к книгам, я покопался в настройках. Не дело это оставлять персонажа бесчувственным, когда я в логауте. Оказалось, что с появлением демона я так же обрел дополнительный режим — сон. После выхода персонаж оставался спать на 6-12 часов. И только после пропада, как при нормальном выходе. Во время такого сна я был уязвим. Зато Змий мог заниматься самообразованием, почитывая книги. Или еще чем. Так как большинство навыков у нас было общими, то я уже мечтал освоить какую профу и оставлять его заниматься полезными делами. Колечки мастерить, к примеру. В надежной спальней таверны, конечно же. Безопасность превыше всего! Хоть понятно зачем ему гуманоидная форма.

Одернув себя от мечтаний попрощался отдельно со Змием. Напоследок выдал ему пару книг и, выставив таймер сна на максимум, отправился в родной мир.

Первым делом, выбравшись из капсулы, написал парням из отдела продвижения, с которыми затеял тот самый спор. Мне очень хотелось вживую с ними поговорить и прояснить некоторые моменты. Если попадание в локацию для более высокого уровня я еще мог простить, то события в пещере лича — нет! Манипуляции со своим сознанием допускать не намерен. Такое вообще должно быть под запретом! О чем им вкратце и написал. Уже засыпая в мягкой кровати получил уведомление на кпк, что с удовольствием со мной встретятся, все объяснят и уладят все разногласия. Вот и чудно. А теперь — спаааать!

Разговор за чашкой кофе

В этот день я планировал решить два дела в реале. Первым на повестке дня был визит в больницу.

Попав к врачу в четко назначенный срок, быстро прошел обследования и буквально через 3 часа был свободен. Результат меня порадовал — реабилитация давала хороший результат. Немного побеседовав со своим врачом, подписал все нужные мне бумаги и с рецептом пошел в ближайший аптечный пункт. К моему сожалению, в нем не оказалось всех нужных апмул для капсулы. Хорошо, что недостающие лекарства были. Плохо, что лишь в одной аптеке на другом конце города. Дальняя поездка не вписывалась в мои планы — из-за нее мог опоздать на встречу. Последнее, видимо, сказал вслух, на что девушка-провизор заявила:

— Вам ведь не срочно, как я понимаю? Вы можете заказать курьерскую доставку. Учитывая стоимость заказа, она будет бесплатной. Заказываем? Уже завтра привезут.

— Да, это было бы замечательно. Доставку на дом сделаете?

— Сейчас проверю. Секундочку. Курьер может подъехать к Вам завтра в любое время.

— Давайте тогда на 10 утра. Сможете? Вот и хорошо. И заодно добавьте к заказу 10 одноразовых систем для заправки в капсулу. Эр-24 формат.

— Сразу оплатить хотите или...?

— Давайте все сразу. — перебил я девушку.

Раз не нужно ехать непонятно куда, а в больнице прошло все быстрее запланированного, то есть время заскочить на работу. Проверить, все ли в порядке, лишним не будет даже в отпуске. Расплатившись и забрав часть медикаментов отправился на нее, родимую.

Совсем недавно у нас запустился многострадальный проект. Ох, сколько же было бессонных ночей. А сколько криков и скандалов! С горем пополам — все сделали. Даже сроки почти не превысили. И теперь спокойно можно было наблюдать как все работает. Лишь иногда поправляя разные мелочи. Но это нормально. Мне, как руководителю небольшой группы, так вообще — отпуск выдали. Но любопытство и желание убедиться, что все правда хорошо, были очень сильны. Не смог удержаться и приперся. Соскучился, что ли? Потратив в своем кабинете несколько часов, отслеживая через рабочую станцию разные показатели убедился, что мои подчиненные большие молодцы! Все работало как и было задумано! В кафе я пришел в приподнятом настроении. Хоть и прибыл на 10 минут раньше оговоренного времени, первым там не был.

— Добрый день. Вадим, если я не ошибаюсь? — заговорил я с одним из тех, кто был причиной моего спора и, как итог, приключений в новом виртуальном мире.

— Да. А моего коллегу Анатолием зовут. Он сегодня сильно загружен в офисе, так что переговоры на мне. С Вашего позволения, я уже заказал нам кофе. Перейдем сразу к делу? — вывалил на меня представитель компании Пег Ас.

— Можно и к делу. Если вкратце — какого хрена? — решил я пойти в атаку. Увидев его, мне вспомнилась вся та вакханалия, происходившая со мной в пещере с короной подчинения. И настроение сразу улетучилось.

— Я понял. — улыбнулся мой собеседник и развалился в своем кресле. Он каким то образом учуял, что я заинтересован в том, чтобы прояснить ситуацию.

— Тогда начнем по порядку. Появление в локации. Хотя даже раньше. Получение уникальной расы! Дело в том, что мы оформили тебя как бета-тестера. Политика компании запрещает нам собирать всю информацию о пользователях. Нам же было важно знать, что ты не пригласишь кого со стороны для ускоренной прокачки! А самый простой способ следить за соблюдением правил спора, это оформить тебя как бету. С них мы можем собирать любую информацию.

— Для этого же и запихнули меня закрытую локацию? Чтобы прокачку замедлить?

— А вот тут накладочка вышла. Никто тебе палки в колеса не собирался совать. Хотя сейчас в это сложно поверить. Понимаю. Но давай по порядку. Редкая раса...

— Эльф крови! Я смотрел на форуме и не нашел ни одного игрока этой расы! В какой класс идти? Что качать? Ничего нету! Абсолютно!

— Из-за того, что учетку создавали заранее и присвоили ей права беты, при генерировании оптимальной расы были открыты все варианты. Даже те, которые вшиты в матрицу мира, но еще не разблокированы. Кто же знал, что ты пойдешь на случайную генерацию? Хочу сразу отговорить от дальнейших поисков информации по расе — еще минимум год она будет недоступна для игроков. А утечки информации от тестировщиков мы не допускаем. Как система вообще пропустила тебя — самому непонятно. Мифика имеет очень нетипичное устройство и все подводные камни мало кто знает.

— Мифика?

— Так мир называется, в котором ты играешь. Огромный такой ИскИн. С одной стороны, он управляет этим игровым миром. Но правильнее будет сказать, что он и есть этот мир. Огромное дерево, которое само знает что ему нужно. Мы лишь слегка подправляем его рост.

— Огоооо!

— Ага! Сам в шоке. Потому мне так нравится работать в Пег Асе. Мы на острие прогресса!

— Так моя лока вне общего игрового мира? Раз вы на ней имеете полную власть? — решил озвучить свою догадку.

— Продолжая аналогию с деревом, твоя локация — это почка. Она имеет очень слабую связь с остальным миром и события вокруг Касс-берра не влияют на ход общей истории. То, что сейчас происходит — симуляция событий. И когда она закончится, будет произведено подключение. Я к тому, что только от тебя зависит, будет ли эта локация захвачена орками. Или придет в общий мир, как сумевшая отбиться от них.

— Вы не знаете, чем все закончится?

— Неа. Более того, нам абсолютно без разницы. Оба варианта устраивают. Так вот — пока идет симуляция, у нас есть возможность грубо вмешиваться в работу разных механизмов. Потом этим всем заниматься Мифика будет. Помнишь эпизод с призывом демона? Гоблины, жертвы разные? Тебе, после того как ты его сорвал, пошел опыт рекой. Вот это был баг! И как только его обнаружили, закрыли. Вообще, ты немало разных шероховатостей обнаружил в этом сценарии. И все благодаря тому, что ты именно эльф крови!

— Вот давай детальнее об этом поговорим. С тем, чтобы от меня больше информации шло в рамках нашего спора, я согласен. И уже даже не сержусь, что меня в эту агрессивную

локацию закинули — уже успел обжиться...

— Прошу, не перебивай. Как раз к этому и пришли. Когда мы учетку с Алексеем создали и дали ей права бетатестера, ее каким-то чудом заприметило руководство из другого отдела. У нас этих бет тыщи три. И как так вышло, что именно твоя учетка им на глаза попала — этого никто и никогда не скажет. Как назло, пошел запуск финального прогона этой локи. Обкатать сценарий и небольшую территорию в мир дать. Так вот. Они видят сценарий, видят свободного бету и... Дальше сам догадался? Если есть свободный тестер, пусть тестирует! Так ты в Кас-берра и оказался.

— Да, смешно. Правда, без сарказма. У меня на работе иногда подобное бывает — пробегает мимо по своим делам рядовой сотрудник, а его начальник хватить. И приходится бедняге отвлечься на какую-то мелочь.

— Ну почти так и было. Но в твоём случае грех жаловаться! Пусть начало и тяжелое было, но плюшки какие отгреб! Если хочешь, мы можем пересмотреть условия договора и запустить все заново. Ты — в нормальной локации. С нормальной расой. Даже сроки обнулим. Интересно?

О таком варианте я задумывался первую неделю. А вот потом. Сначала Змий, позже меч и остальные артефакты. Иногда выделяя время перед сном на просмотр форума я понимал, что сейчас очень силен. И это — не считая всего потенциала персонажа из-за его расы! Так что это предложение я отверг, молча покачав головой. Вновь улыбнувшись своим мыслям, Вадим приостановил свой рассказ. Наверняка такой реакции от меня и ждал. Опять же, принесли кофе. Несколько минут сидели в тишине, отвлекшись на засыпание сахара и снятие первой пробы.

— До чего же вкусный напиток! Сколько мы уже пьем его? Тысячу лет? Две? — первым нарушил молчание парень. — Критическое срабатывание. Именно благодаря ему ты столько всего и нагреб.

Увидев недоумение на моем лице, Вадим продолжил.

- Давай на примере. Есть локация с тремя заданиями. Одно общедоступное, второе — редкое, и третье — уникальное, даже одноразовое! Чтобы получить первое, нужно прийти в локацию и громко спросить, нет ли работенки. Если у тебя не зашкаливает отрицательная репутация, или еще каких факторов негативных нет, то тут же задание и получаешь. Чуть ли не от первого местного. Для более редкого задания нужно уже и репутацию иметь положительную, и еще какие условия выполнить. Пусть будет деревня Пеньки, а квестодателем староста. Вот репутацию у деревни и конкретно у старосты нужно иметь, для второго задания. А еще — идти по пути магии. Вот так. Ведь оно только для магов.

— А супер редкое как получить? Которое уникальное, да еще и не повторяется?

— Тут уже не только репутацию качать придется. Гмм. Не хочу раскрывать тебе информацию, но думаю — заслужил. Да и не такая уж она и сверхсекретная. Короче, есть в мире много разных комплектов доспехов и оружия. Допустим, этот староста знает, где лежит правая перчатка комплекта **стального дракона**. Вот чтоб получить квест на ее поиски, нужно к репутации также иметь несколько элементов этого комплекта.

— Это ты на мой меч намекаешь?

— А ты догадливый. Да! Имея один элемент найти остальные части целого становится проще. Это один из фундаментальных законов Мифики.

— Так что с критическим шансом?

— У бет он подкручен. Если ты выполнил хотя бы половину условий для получения

задания, то ты его получишь. Староста Пеньков. Он дает задание на поиски перчатки только если есть минимум дружелюбие с ним, его деревней, получатель квеста идет по пути война — ведь перчатка из воинского сета. Это только начало! Нужно поклонятся Грран Туну — богу воинов. Ведь староста бывший воин. И бывший военный. Так что иметь звание старшего солдата минимум! Собрав такой комплект условий можно завести с ним разговор о драконах и доспехах. И тогда он, может быть, даст тебе квест на поиски перчатки. Тут все от удачи зависит — мир то живой и своенравный. И я сейчас более чем серьезен.

— А если будет часть комплекта?

— А если будет — то нужно ее посветить перед ним и лишь половину вышеперечисленного. Но у бета все так, словно вот такая редкая часть комплекта уже есть. Придя к старосте со шлемом из сета будучи бетой он сам заведет с тобой разговор о том, что знает где остальное искать. Хот ты вообще первый раз в деревне и к нему случайно попал.

— Это объясняет, почему разные редкости на меня идут, как толпа бизонов.

— Но мы это исправим. Уже исправили, если честно.

- В смысле? Убрали меня из бетатестеров? — не знал радоваться или грустить.

— Вот мы и подошли к пещерному инциденту. Тут, правда, виноват Змий твой.

— Он то каким боком тут вылез? — не понял, куда клонит собеседник.

— У него прописана сильная защита от ментальной магии. Эта корона, по сценарию, просто забирает контроль над игроком, который к ней близко подходит. Для игрока это выглядит, словно он онемел и потерял управление над аватарой. В это время ИИ короны делает с ним, что хочет. В 99 случаях просто отправляет убивать сопартийцев. Если у игрока есть хорошая защита от ментального воздействия, то контроль не срабатывает. Тут или полный контроль или ничего.

— А как же с иллюзиями?

— То другое. Просто иллюзии и включен дружеский огонь на полную. Такой режим в финальной пещере был. Согласен — ничего страшного?

— Да. Если сразу понять что к чему, то можно быстро морок сбросить.

— И я о том же. Но по тебе все сработало не так. ИИ короны взяло тебя под контроль. Твоих родных 10 % сопротивляемости, а это стандарт для большинства разумных рас, ей удалось легко преодолеть. Но после ИИ Змия вступил в борьбу с ИИ короны. Он же симбиот и для него главное — твоя защита по всем фронтам. В итоге у тебя и поехала крыша. Во время борьбы этих ИИ частично управление к тебе то возвращалось, то пропадало. Плюс иллюзии. Да еще и зелье берсерка — у него тоже небольшая визуализация работы есть. Для тебя все наложилось друг на друга и получилась картина... Какая получилась. Этот инцидент всплыл, дошел до начальства. И мы уже сами собирали идти к тебе с объяснениями.

— Я все еще не понимаю, при чем тут мое тестирование?

— Когда все до начальства дошло, они нам дали спецов, которые поправили твою учетку. Там, по умолчанию, стояло кучу вещей, из-за которых ты и повляпывался почти во все возможные истории в локации. Сейчас ты числишься как бета, но на задании. Чтоб если что, тебя никто не дернул. И закрыты все допуски и надстройки. Только передача информации — остальные особенности бета-учетки позакрывали. Теперь ты не имба, а вполне себе обычный игрок!

Это многое объясняло. Я уже стал подозревать, что моя удача на столь интересные задания уж больно огромна.

— Все что успел нахватать, со мной останется? — задал беспокоивший меня вопрос.

— А как же. Но больше на сладкую жизнь не рассчитывай. Хотя.

— Что, хотя?

— Тебе, за успешное нахождение багов, положена премия. Конечно все эти моменты наши штатные тестеры и так бы выявили. Ну связанные с кровавыми эльфами и демонами-прислужниками. Но раз уж ты этот счастливчик. В общем — вот чек.

Заглянув в конверт увидел в нем старый добрый банковский чек. Сумма на нем была чуть больше моей месячной зарплаты. Интересно, это много или мало, по меркам тестеров в этой компании.

— Сумма, конечно, небольшая. Для тебя. Мы то знаем где ты работаешь и сколько приблизительно получаешь. Только не делай такие глаза! Сам тогда в баре много о себе наболтал. Так вот — штатные тестеры получают поменьше. Но ввиду того, что тестером ты стал поневоле, мы увеличили коэффициент. Надеюсь, теперь инцидент исчерпан?

— Ну я даже не знаю... — решил немного поиграть на нервах Вадима. Утром, проснувшись, я понял что не сильно то испугался тогда, в пещере. А раз такого больше не повторится, то и вообще прекрасно.

— Ах да, чуть не забыл. После завершения сценария у тебя будет уникальная возможность! Неделя vip-доступа к трем данжам локации. Для тебя и 4х игроков. Это, в случае победы в осаде. При ином раскладе, ты просто не сможешь воспользоваться этим подарком. Будешь ждать в круге возрождения, пока крепость обратно не отобьют имперцы. А это дело может недели на две-три затянуться. Тут уже не мы, а Мифика решает.

— Это я понимаю, но вы это как паровоз не посчитаете? Подставой папахивает.

— Нет нет. — еще сильнее забеспокоился мой собеседник. — Если принимать активное действие в работе группы, состоящей из +- 15 уровней, то все нормально. Для рейдов — еще более широкие рамки. Комфортная группа для фарма как раз в таком диапазоне уровней. У тебя, конечно, уже были перекосы. Но пока ты в сценарии, мы на это закроем глаза. Я про первых убитых орков.

— Ладно. Конфликт улажен. — сдался я. Много прояснил, да еще и дополнительных пряников выторговал! Не прелесть ли? Денежный бонус тоже был приятен. А vip допуск к новым территориям — это вообще что-то с чем-то. Правда, осаду теперь кровь из носу пережить нужно. А то выходит, делу шкуру неубитого медведя.

— Ты только так не радуйся за свою прокачку. Путь до 20го самый легкий. Сейчас у тебя уже около 30го, верно? Путь до 50го уже потяжелее, но тоже вполне преодолимый. А вот потом — самый сок. Если за полгода сможешь все же взять 100й уровень, за тебя любая топ гильдия драться будет! — вспомнил я разговор об уровнях, готовясь к погружению. Пообедав в том же кафе, как только добрался домой, побежал к капсуле. — Для этого важно не только время на игру иметь и каплю удачи. Чем дальше, тем больше факторов набирают вес. Вон, с моралью ты уже просек. А массовые сражения для высоких уровней не такая уж и диковинка. И то, как поведут себя в них союзники из местных играет важную роль. Да и монстры все сильнее становятся.

— А еще умнее да изобретательнее.

— Именно. Тоже понял, да? Я, если честно, сам не знаю, как получилось этого достичь. Не тех спец все же. Но факт — чем больше интеллекта, тем умнее ИИ, отвечающий за поведение.

Еще один момент, который меня не очень порадовал — все это время я буду

единственным игроком за эльфов крови. Плохо это было по той причине, что мне самому придется искать оптимальный вариант раскачки.

— А для того, чтобы было из чего выбирать, нужно это что-то иметь. Верно, мой деловитый демон? — стало моей первой фразой, как только проявился в Игре.

— Так точно, Рисс! Почему так долго пропадаю? — соскучился за мной пет.

- Дела были. Но с ними покончено! Давай рассказывай, как тут что?

— Как ты и предполагал, уже завтра весь поселок выдвигается в Касс-берра.

Я был очень рад тому, что скоро вернусь в крепость. За эти дни, проведенные в поселке, смог хорошо поднять как свой уровень, так и уровень группы. И артефактами разжился — чего один только обруч стоит! Если подчиненных оставят — пойду с ними заниматься массовым истреблением местного поголовья монстров. А что — группа почти идеально сбалансирована.

— Как там поживают ребята?

— Утром заглянули — сказали, что пойдут к старосте. Я, почти сразу как они ушли, и сам спать завалился. Интересное ощущение, скажу тебе.

— Про твой сон позже поговорим. То, что к старосте пошли — это они правильно. У него сейчас много заданий должно быть. Ладно, двинули и мы к нему. Обед как раз закончен, должен принять нас.

Оказалось, что староста не обедал вовсе. В делах был — не отвлечься. Поэтому я составил ему компанию — мой аватар сильно проголодался за время “сна”.

— Мы совсем не были готовы к этому нападению, Рисс. Если бы не ты со своими ребятами...

— Да ладно. Это же наш долг и все такое. Подгорный под защитой крепости. Амира же свой дом защищала.

— Нет. Дай договорить. Если бы не вы, нас бы наверняка тут перебили. Именно ваш отряд стал ключевым камешком, что заставил чашу весов склониться на нашу сторону. Поэтому я удвоил награду за последнее задание. Кошель с золотом лежит на тумбе.

— Спасибо. — все что мог выдавить из себя. Это была довольно приятная неожиданность. — Там же и награда от Нивуса. Мы с ним вчера переговорили, и он согласился наградить тебя в полном объеме. Не твоя вина, что уже завтра мы покинем поселок и шахта не будет работать до полного восстановления спокойствия. Если к оркам не перейдет.

— Только завтра? Я думал сегодня выступаем! Под вечер.

— И переться всю ночь? Мне твои рассказывали, что можешь ночью видеть, как днем. Но не все же такое зрение имеют, Рисс! За стеной нормально переночуем и с утра двинемся. Мы караван-сараем нашим почти целый день до крепости добираться будем! — с легкой грустью улыбнулся старик.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

— И то правда. Ну, переживать не нужно. От любой опасности сможем защититься!

Отвлечшись на пережевывание еды я задумался. О чем таком важном забыл спросить? Ах да, мое первое задание!

— А что там с посохом?

— С ним тоже разобрались. Вчера, до нападения справились. Поведаю тебе одну кратенькую историю. С этим посохом связана одна историческая личность. Лет 70 назад жил один великий друид — Фантарниколикс. Он очень любил природу, поэтому ездил по империи и учил людей, гномов, соров и других жить с ней в гармонии. В основном по таким поселкам как наш и ездил, где люд не шибко то и образован. Творил свою друидскую магию,

рассказывал о лесных духах и хранителях. Просвещал нас, помогал, как мог. Хороший был человек.

— Почему был? Разве природа не обеспечила своего хранителя долгим здоровьем?

— Еще как обеспечила! Хоть он и был людского племени, но когда к нам наведалься ему за 200 зим перевалило! И он не выглядел дряхлым старцем. Давай сразу к финалу перейду. Посох, что ты нашел, ему принадлежал. Мы носили его одной ведьме лесной, на опознание, так сказать. Отшельница одна живет недалеко тут. У нее Фантарниколикс тогда гостевал, когда в нашем крае был. Если ты понимаешь о чем я.

— Догадываюсь. 200 лет, говорите, ему тогда было?

— Ага. А этой ведьме лесной тогда и 30 не было. Самый сок! Мне бы его секрет знать... Прости, отвлекся. Так вот, она признала, что ему посох принадлежал. Еще узнала, что артефакт этот все еще может зверьми повелевать. Но силу магическую свою сильно растерял. А еще поведала, что от него веет темной магией. Сильно так. Говорит — напал на ее друидика кто-то и погубил. При помощи тьмы погубил!

— А можно мне с ней переговорить. Может детали какие расскажет?

— Это все. Если найдешь ее, то, может, и поговоришь. Только вчера мы ее еле успели застать — она уже собранная была. Сказала на прощанье, что уходит из наших земель.

— А куда уходит — не сказала. Так? Может она и гоблинов привела?

— Не думаю. Хорошая она, хоть и странная. И никогда плохого ничего не делала для нас. Помогала всегда, если просили. Отшельница, и этим все сказано!

— Как знаете. Так где я могу забрать посох?

— У меня он. Сейчас принесу.

Забрав все награды, пошел искать свой отряд. Первым делом направился к дому Амиры. Там и встретил всю компанию, активно загружающую повозку. Пожитки ее семьи, не иначе. Поздоровавшись, и сам взялся за погрузку.

— Мы собирались заехать к знахарке. Которая учительница Амиры. — поведал Сирс, когда последний тюк с вещами занял свое место в телеге.

— Ее добро сюда же?

— Да. Это ее телега. И она мне любезно ее предоставила. Мол и ее и наши вещи влезут. — объяснила мне девушка.

— Тогда поспешим. День очень скоро закончится, а нашей помощи будут рады и в других местах.

Пока шли на новое место я изучал логи. За переноску вещей добил себе +1 к выносливости. Как и читал в одной статье, только первые 10 статов даются очень легко. Когда предыдущее оповещение об апе было, даже не вспомню. Та же картина с ловкостью и силой. А вот интеллект с мудростью нужно будет подкачать. Как вернусь в крепость обязательно засяду за чтение. Змий будет только рад!

— Командир, а за Вашей повозкой когда пойдем? — спросил Сирс, когда закончили погрузку всех вещей травницы.

— В смысле, моей повозкой?

— Она у Нивуса стоит. С трофеями. Вы же после боя в свой мир свалили, а мародерствовать нам пришлось. И поселковым. Когда собрали все, поняли, что много очень. Вот на повозку и скинули.

— Поооонаатно — протянул я. Это было очень приятной неожиданностью. Про трофеи я вспомнил только утром, хорошо выспавшись. Решив, что они пропали все, даже и не

заводил разговор про них. А оно вот как вышло.

— Тогда поступим так. Я к Нивусу сбегая, посмотрю на повозку. А вы направляйтесь к таверне. Там перекусим и решим куда дальше отправимся. Вы как раз отдохнете. Идет?

Никто, естественно, от перекуса за мой счет не отказался. Я же, попросив Сирса заказать мне пирожков, побежал к гному. Раз сегодня предстоит работать грузчиком, лишняя прибавка к выносливости будет к месту.

Простенькую телегу, нагруженную разнообразным оружием, броней и бог весть чем еще, заметил издали. Трофеев и вправду было много. Когда же я успел столько набивать? Подойдя ближе заметил, что были тут вещи и с последних пещер. Думаю, кузнец их сейчас и не купит. Ему бы все свои вещи как-то увезти или спрятать. Ладно, уже в форте попытаюсь сбагрить этот металлолом.

— Привет. Меня зовут Яранмар — представился сидящий в тени крыльца незнакомец. Эта неожиданность вырвала меня из раздумий столь резко, что я чуть не подпрыгнул. — Твое? — протянул мне булаву. Ту самую, которую я швырнул в гоблина в последнем сражении.

— Моя. Спасибо. Откуда она у тебя и кто ты вообще такой?

А выглядел новый знакомый очень странно. С одной стороны, его осанка, цвет волос и уши были от светлых эльфов. С другой — зеленоватый цвет кожи, небольшие клыки на нижней челюсти и глаза, как у кошки, выдавали принадлежность к оркам.

— Вижу удивлен, Рисс. Я привык. Начну по порядку? Булава была тут, на вершине горы трофеев. И я не удержался. Просилась в руки! Замечательная вещь же! Теперь, кто я такой? Полу эльф, полу орк. Да, я знаю, что такое невозможно. Но, вот он я. Стою перед тобой. Моя мать эльфийка не была рада такому счастью, как я. Что уж тут врать? А отец... Знаешь, Рисс, он быстро помер. Буквально на следующий день после моего зачатия.

— Если ты не против, Яранмар, поговорим по ходу дела? — решил прервать поток информации. Было видно, что парень настроился на долгий рассказ. Мне же тратить время на болтовню не хотелось. И так дел невпроворот, а сегодняшняя игровая сессия будет довольно короткой — спать пойду часов в 10 вечера. Ни минутой позже!

— Лааадно. — замялся полукровка. — Договорились.

— Ты ведь ждал тут конкретно меня, верно? Значит у тебя есть какое-то дело? Или просто хотел поговорить о своей судьбе?

— Я хотел присоединиться к отряду эльфа крови Рисса. — выпалил этот полуэльф-полуорк. Забоялся что могу отказать?

— Эмммм. Ясно. — замялся уже я. Ничего ясно мне, конечно же, не было.

Присмотревшись к нему повнимательнее, увидел полоску жизней, маны и уровень над головой. У этого НПС был, как и у меня, 29й. Что было хорошо, раз он в союзники набивается. При усердном каче к моменту осады могу подтянуть его до 35го. Остальные в моем отряде были уровнем поменьше, но и их я надеялся раскатать до этого уровня.

— Расскажи, тогда, что умеешь, полукровка. Мне балласт не нужен.

— Я авгур. — заявил Яранмар. И так гордо грудь выпятил. Глазами так засверкал! Вот только на меня это произвело ноль эффекта — кто такие авгуры я не знал. — Блин. Недавно тут и не привык, что про авгуров не знают. Про шаманов знаешь?

— Ну такое — признался я. Хотя с шаманами уже встречалась, но в ситуациях убей или будь убитым. И весь список их возможностей изучить как-то не удосужился.

— Так вот шаманы...

— Стой. Сейчас я у Нивуса уточню, что это за трофеи и мы продолжим. Хорошо? По пути к остальным. Прости, но времени стоять и болтать нет.

— Его нет тут. Он просил меня передать, что все в повозке — твое. Как и эта красавица. Красавицей он назвал чудом выжившую черепаху. Камнеспины, вроде так они называются. Во время нашего разговора я не замечал зверюгу — та пряталась в конюшне Нивуса от солнца.

— Немного подлтал, когда нашел. Ей нужно немного времени на восстановление, но повозку эту тянуть может. Если только не очень быстро. — пояснял полуорк, поглаживая гигантскую рептилию. Или тут они земноводные, эти гигантские черепахи?

— Ты можешь с ней управляться, верно?

— Ну конечно. Они очень распространены в землях Орды. Каждый второй орченок знает, как за ними ухаживать и как ими управлять. Я рос в основном с орками, так что в теме.

— Раз так — ты принят в отряд. На испытательный срок! Запрягай давай зверя и поплелись к таверне. По дороге расскажешь кто такие авгуры и что могут.

Авгуры в Орде были очень влиятельными персонажами. А все из-за того, что умели обращаться к первостихиям напрямую. Они были избраны одной из стихий, поэтому и обладали таким правом. В отличие от шаманов. Последние были, по сути, магами, которые специализировались на призыве стихийных элементарей. И колдовать могли только используя элементарей, как проводников своей магии.

— Вчера, во время сражения, один шаман в меня запустил молнию. Но никого, кроме других гоблинов, с ним не было рядом. Тут что-то не сходится! — решил озвучить свои сомнения. Все же шаманизм был пока еще недоступен для игроков и по нему в сети детальная информация отсутствовала. А верить на слово новому знакомому не выходило.

— Это все ритуал заключения силы. Его учат самым первым. У того шамана при себе был посох или другой артефакт-накопитель с силой молнии. — начал Яранмар.

— Кажись, начинаю понимать логику. Вроде свитка?

— Да, только многоразового. С возможностью перезарядки. Шаман, или авгур, призывает элемент, проводит этот ритуал и запечатывает определенное заклинание в посох. Потом, в течении трех дней, может его использовать. Иногда и дольше, но чаще всего через этот срок заклинание рассеивается и приходится проводить ритуал заново.

— То есть просто взять и шандарахнуть меня молнией ты не можешь?

— Я? Я как раз могу. А вот шаману нужно либо заряженный артефакт иметь, либо призвать грозовой элемент и дать тому часть своей маны. И указание по тебе молнией шандарахнуть. Хех.

— Что смешного?

— Смешное слово — шандарахнуть. Первый раз слышу, но какое точное. Ладно, продолжим...

Если подвести итог о том, что рассказал про свой класс Яранмар, был он помесью шамана и жреца. От первого у него была возможность работать с элементами разных стихий. От второго — желание помогать страждущим. А чтобы авгуров не обижали все, кто не попадя, научились они владеть дробящим оружием. И чем увесистей дубина, тем лучше. Потому слюни на моргеншперн мой и пускал. Магию и силу стихий для личной защиты им позволялось использовать только в крайнем случае.

При этом, несмотря на свой боевой потенциал, были авгуры миролюбивыми. Как

монахи буддийские — ходили от селения к селению и помогали нуждающимся. Первостихии уж точно следили за претендентами и выбирали только магически одаренных альтруистов. По его рассказам, почти все авгуры к закату своей долгой жизни достигали невероятной мощи, которую использовали в основном для созидания. При этом, про них ни разу не упоминалось в исторических справках империи, о чем мне мысленно сообщил Змей. Либо историки путали их с шаманами, либо Ордынцы бережно охраняли этих избранных стихиями. Еще одна загадка, распутывать которую я даже братья не буду. Сейчас меня волновало совершенно другое:

— А сейчас что можешь то? Я имею ввиду навыки и дозволенность в их использовании. Нам ведь предстоит убивать твоих родственников по отцовской линии. И в огромном количестве!

— Я знаю. Поэтому и пришел в имперские земли. И к тебе в отряд напросился. У меня есть причины быть на этой стороне конфликта. По навыкам: есть дух земли и дух жизни. Второй слабый пока — только недавно с ним подружился.

— Подружился? В смысле?

— Ну призвал его. А после призыва мы заключили договор. Это уже второй мой дух!

— И что же они могут? — пришлось уточнять у парня. Его все время бросало из одной крайности в другую. То он говорит и говорит, что не заткнешь. То скажет что-то такое, что даже представить не могу что. И смотрит на меня так: “Ну это же все знают!”

— Вообще — восстанавливает жизни. Лечит ранения, от ядов защищает. На данный момент он слабый и по чуть-чуть всем своим восстанавливает жизни. Навык так и называется — **аура восстановления**.

— А второй? Земли элементарь?

— Когда мне было пять лет стихии прислали его и пригласили встать на путь авгура. Я согласился и с тех пор мы всегда вместе. Так что он очень силен!

— Может, ты нас познакомишь?

— Не в поселке. Оба моих духа в нематериальной форме всегда следят за мной. И готовы, в случае чего, встать на защиту. Но сейчас они невидимы. Материальная форма земляного довольно таки громоздка, а дух жизни отдыхает — пришлось много потрудиться вчера. Не хочу их без надобности беспокоить. Так что позже, ладно?

— Договорились. Постараюсь не сгореть от любопытства. — улыбнулся я. Аура восстановления — это звучало многообещающе. А большой земляной элементарь! Сказка просто. Я уже предвкушаю, сколько пользы принесет группе этот авгур. Главное, чтобы закон равновесия не вступил в силу и вместе с Яранмаром на мою голову не посыпались новые заботы. Да и как источник информации о противнике он был незаменим. Если правильно понял, рос и воспитывался полукровка среди орков, но что-то между ними произошло и он переметнулся. Хорошо, что он такой открытый — солнце сесть не успеет, а я все про него буду знать. Хочу я этого, или нет.

За разговором мы дошли до трактира. Пока парень освобождал моего скакуна из упряжи, я сходил за командой. Раз у меня тут целая телега трофеев, то следует в них порываться на предмет более качественного обмундирования!

— Слушай мою команду. На телегу налетаай! Смотрим, перебираем. Не стесняемся. Если нашли что-то получше — смело надевайте. Кстати, это Яранмар. Он авгур. На данный момент он будет помогать с лечением.

Большинство трофеев было откровенным хламом. Для нас. Ведь основной поток

нападающих состоял из гоблинов 20-25го уровня. Но внезапно обнаружили и приличные вещи. Авгур, например, приделся в хороший набор из кожи. Явно с орков снятый — гоблины такие тяжелые варианты, пусть и кожаной брони, не носили. Мне захотелось прояснить этот момент, поэтому пришлось лезть в логи. Только через 10 минут отыскал, что, кроме двоих охранников катапульты, были еще орки в том бою. Финальный залп с осадного орудия убил минимум троих.

— Сирс, дружище, подскажи. Ты орков вчера видел среди штурмующих?

— Видел нескольких. Одного даже подстрелить сумел!

— А не разглядел, часом, какого уровня они были?

— Сейчас. — отвлекся арбалетчик на изучение очередного нагрудника. — У того, что я убил, уровень где-то 28й был. Ну плюс-минус.

— И я двоих приморозила. — не осталась в стороне Амира. Остальные, по ее примеру, так же вспомнили, что орки были. И все — не очень крупные. От 25го до 30го уровня.

— Народ, до меня только дошло — а ваши трофеи где?

— Ну вы же у нас лидер группы. Поэтому наша доля у вас. В этой телеге.

— И почему молчали?

— Так это — думали в курсе вы. Эй, командир. Наша доля, в основном, хлам с гоблинов. Не думаете же вы, что оббираете нас?

— Вообще то именно так я и подумал, Сирс. Так что выбирайте себе только лучшее! Остатки, так и быть, останутся мне.

На самом деле, я даже не успел о таком подумать. Первой мыслью было: "Агааа, теперь ясно почему тут целая телега добра". Но столь высокая репутация в группе делает меня в их глазах почти святым. Нужно постараться их не разочаровать.

После детального разбора вещей все обновили по парочке предметов. Все, кроме меня — ничего лучше уже имеющегося не нашел, хоть и проковырялся довольно долго.

— Вы еще тут. Хорошо то как! Успел! — закричал еще издалика староста. — Помогите.

— Что, опять нападение? — предположил я самое худшее.

— Оно самое. У ворот 10 орков. Вот только они не идут — просто в лесу стоят, на расстоянии выстрела из лука.

— Сворачиваем ярмарку. — скомандовал группе. — Все готовы воевать? Тогда на остаток дня объявляю военный поход.

"Получено задание "**Нападение?**" Выясните, что хотят орки, замеченные стражей Подгорного. По возможности — устраните угрозу поселку. Награда — очки репутации с поселком"

— Староста, а вам задание — сохранить трофеи и эту зверюгу. Она нам завтра очень пригодится.

— Распоряжусь, не переживай.

— Тогда мы побежали. Яранмар — не отставай! И вот, — передал ему свой моргенштерн, на который он все это время пускал слюни, — пока с ним побегаешь. Раз против нас живые, то мечи мои эффективнее будут. Не потеряй и следи за прочностью! — наставлял парня, по пути к воротам в поселок.

— Буду беречь! Верну в целостности и сохранности.

Оказалось, что бежать сломя голову не требовалось. Орки спокойно сидели себе на выходе из леса. Даже костер небольшой развели и что-то на нем жарили. Было их там 12 голов — глазастый Сирс все рассмотрел и посчитал.

— Красное полотно видите? Это символ переговоров у орков. — просветил авгур

— Ну да. Ты же среди орков жил и знаешь обычаи. Как думаешь, чего они хотят?

— Проще всего будет пойти к ним и спросить. И эффективнее, чем стоять и гадать.

— А если нападут?

— Неа. Вывешивая флаг переговоров дается клятва духам. Что больше красного не будет. Мол кровь не прольется...

— Но ведь можно это обещание нарушить! — прервал я полукровку. Показное спокойствие этих ордынцев меня сильно беспокоило.

— Не нарушат. В радиусе около 300 метров вокруг полотна духи будут следить за клятвой. Нарушитель будет незамедлительно наказан. И мы, если войдем в круг, тоже не можем атаковать.

— Молнией шандарахнет, что ли? — вступил в разговор Карл. — Как командира нашего шаман вчера приложил?

— Не только молнией. Огнем, льдом, в землю потянет... Еще никто из клятвопреступников не выживал.

Серьезное полотно. Теперь понятно, почему они так расслаблено себя вели. Со стены их не достать, а ближе если подойти — так они сами защищены станут.

— Ну пойдем, узнаем что хотят.

Выпустили нас без лишних вопросов — видать староста распорядился заранее. Шли на переговоры всем отрядом. Первым был я, как самый главный и самый сильный. Рядом шел наш новый знакомый — он пообещал быть за переводчика, в случае чего. За нами — Карл и Марвин. Замыкающими были Сирс с Амирой, как самые незащищенные в отряде.

Когда до группы орков оставалось шагов 10 они синхронно отошли от огня, оставив лишь одного для встречи нашей делегации. Мне показалось, что будет разумно последовать их примеру.

— Ребята, останьтесь тут. Дальше со мной только Яранмар, в качестве переводчика.

Этот орк, что остался, был колоритным персонажем. С редкими седыми волосами, кучей шрамов на лице и одним белым, слепым, глазом. Два клыка, выпирающих из нижней челюсти, были надломаны. На одном из них, более-менее сохранившем свою длину, было три кольца. Одет он был в тряпично-кожаную броню, которую любили шаманы: рубашка из мешковины, с кожаным жилетом сверху. И много ремешков, на которых держались зелья, кармашки с выпирающими из них травами и кусочками мертвых животных. Минимум две заячьи лапки, одна засушенная лапа какой-то ящерицы и три разноцветных пера. Похожий суповой набор торчал и из сумки, что висела на левом плече.

— Меня зовут Ран-ог-Нарр. Я авгур, как и это недоразумение. И собственно за ним мы и пришли. — вполне понятно, на имперском, изъяснился встречающий.

— О как, а мне говорили, что орки не знают языка империи. А скажи мне, Ран-ог-Нарр нафига он вам сдался?

— Ты не поймешь, эльф. Он, пусть и полукровка, но избранный стихиями идти по пути авгура. А значит должен быть среди других почитателей первостихий. Среди орков.

— Я с ними не пойду! — заявил Яранмар. — Хан решил, что авгуры служат ему, как и шаманы, и может им приказывать! Ему никто не объяснил разницу между нами, Ран? Я согласился идти по пути, что указали мне стихии. Но служить оркам, которые чтят первостихии, и служить Хану — это разные вещи! Как силы тебя еще не покинули? Ты же сошел с истинного пути!

— Если ты останешься с имперцами, ты предашь своего отца! И стихии, которые на тебя возложили... — начал было Ран-ог-Нарр.

— Ой, да что ты знаешь, старый пень, про стихии и моего отца?! Тупой головорез, вот кто был мой отец! А сам я на свет появился, потому, что при штурме Исдрасионэла была такая магическая буря, что случилось невозможное! Моя мать-пленница забеременела. Думаю ты понимаешь, что это было против ее воли. И если на мой счет у духов есть план, то это точно не воевать на стороне Хана и помогать осуществлять его планы. По уничтожению империи, по грабежам, по пленению несчастных. Авгуры служат другой цели! Нас напрямую одарили великой силой, чтобы ограждать мир от разрушений! А не самим их сеять! Слышишь? Раньше я считал тебя мудрым учителем, Ран-ог-Нарр. Сейчас же... Я видел что ты и твой первый ученик вытворили при осаде другой крепости. И я не дам этому повториться!

Яранмара понесло. Что я, что орк — просто молча слушали. Я, если быть откровенным, просто опешил от такого напора. Хотя интересно тоже было. Выговорившись, мой новый подопечный развернулся и пошел к остальным.

— Ран-ог-Нарр. Как ты понял, этот, — кивнул в сторону ушедшего Яранмара, — с тобой не пойдет. Если это все, что вы хотели обсудить, я бы попросил вас собраться и уйти к своим. Как можно скорее! А то после осады нервничают стражники...

— Ты же знаешь, что вы нам ничего не сделаете. Раз этот полукровка с тобой, ты в курсе насчет этого полотна и духов.

— Дальнобойные орудия на стену ставить начинают. — Закончил я. — Не только у вас катапульти есть. И ваши духи защитить вас не смогут — далековато будет. Ты прав, этот молодой и горячий парень мне все про эту красную тряпку рассказал. Если через 10 минут вы все еще будете тут, у местных артиллеристов будет замечательная возможность успокоить нервы после вчерашнего.

На словах о дальнобойных орудиях целый глаз у орка несколько раз дернулся. Но сидел он по прежнему ровно. А вот у его сопровождения руки невольно потянулись к оружию. Надеюсь, они купятся на мой блеф и уйдут. Ведь плана как их уничтожить у меня не было. Под стены их подвести точно не выйдет — не дураки же.

— Мы тебя услышали, эльф. Через 10 минут нас тут уже не будет. До встречи у стен Кас-берра. Ты ведь будешь там?

— Несомненно.

Фуф. Сработало! Эти ребята мне очень не понравились. Что у них за терки с Яранмаром и что же он из себя представляет мне еще предстояло выяснить. Но самое главное я усвоил — этот старик будет очень большой проблемой. Система оценила его уровень как 41й, что было не очень много. Остальные 11 орков были от 30 до 40го. Если все пойдет хорошо, то мы должны победить. Правда, без потерь точно не обойдется. Желания открывать счетчик своих смертей не хотелось. Думать, что кто-то из группы может навсегда умереть, я вообще отказывался. Привязался я к этим неписям.

— Как нам их всех убить, оставаясь в живых? — проронил я, когда мы удалились метров на 200 от орков. — Сирс, поглядывай на них и говори, что делают.

— Они собираются, командир. Почти закончили со свертыванием мирного флага.

— Как пойдут, скажи в какую сторону. Остальным вопрос повторить?

— Никак не победить. Это очень сильный авгур. Он и в одиночку нас убьет, Рисс. Нападать сейчас — верная смерть.

— Откуда такая уверенность, Яранмар?

— Когда-то давно был младшим учеником у этого орка. И знаю, на что он способен.

Полукровка говорил логичные вещи. Но блин. Вот так просто взять, и отпустить их?

— Рисс. Не всегда удача будет сопутствовать тебе в твоих авантюрах. Давай лучше поищем сбежавших гоблинов по лесам. — присоединился к нам Змей.

— И это, командир. — Продолжил полукровка. — Когда будет штурм, я дам вам шанс убить Ран-ог-Нарра, раз так хочется. Есть один ритуал, что заблокирует его силу. Если бы знал, что встретимся с ним так скоро, подготовился б заранее.

- Так ты для этого пришел в наши земли?

— Не только. Но в первую очередь — убрать из этой войны авгуров.

Последняя вылазка перед возвращением

— Ладно, все. Я успокоился. Губить вас не буду. Сирс. Куда они пошли?

— Прямоком в сторону гоблинской стоянки. Похоже там основные силы сейчас и собираются. Я про ту, где вы шороху навели.

— Хорошо. Я уж подумал, еще один лагерь гоблинов образовался неподалеку. Все, за орками мы не идем. Как думаете, есть ли другие пути к этой стоянке? Гоблины ведь тоже к ней пошли.

— Есть пару тропок горных. Они более безопасны, чем напрямик через лес переться. — начала Амира.

— Поясни.

— В лесу зверья полно хищного. А последнее время даже болотные твари появились. Словно выгнал их кто-то из родных трясин. Большая армия из гоблинов и орков без опаски пошла бы через лес. А вот беглецы вчерашний могли б и струснуть. В горах сейчас безопаснее.

— Значит вдоль тропок этих мы и пробежимся. Время до заката еще есть. Главная задача на остаток дня — поднимать уровни! Заодно посмотрим, как в бою себя поведет Яранмар. Коль гоблинов не найдем — на зверье охоту откроем. Или вообще — на болотников этих. Пойдем к воротам, сообщить о планах наших и продуктами запастись!

Передав через караульных весточку старосте об орках и том, что те ушли восвояси, уговорил их отдать нам свой паек. Ну как отдать — расплатился с ними полновесными золотыми. И репутация моя в деревне не помогла — содрали прилично. Ну, я им припомню! Но потом. Если время будет на мелкие пакости.

— Солнце хорошо так перевалило за полдень, так что поспешим. Опять по темноте возвращаться не очень хочу.

— Так традиция же, командир. Традиции нарушать нельзя, — решил поиздеваться Карл. Тоже мне, шутник нашелся.

— Я те щас устрою, традиции. Марвин, а ну ка отдай ему свой щит. Пусть на спину перевесит. Есть перегруз?

— Никак нет, командир. — начал догадываться что я задумал этот гад.

— Ну так на еще сумку с едой. Ну как?

— Почти.

Задание "**Нападение?**" завершено. Получено 500 очков репутации.

— О, добежали до старосты. Простите, отвлекся. Значит Амира, впереди. Ведешь группу к тропинке. Бегооом марш. Карл, не отставать!

Проводя столько времени с этими НПС я не мог не заметить некие особенности их поведения. У всех местных были занятия, которые им нравились, и которые приносили недовольство. Но помимо индивидуальных, были и общие кнуты и пряники. Одним из таких "кнутов" был перегруз. Если игрок, приближаясь к нему, все сильнее замедлялся, то местный еще и ощущал что-то неприятное. Не знаю, как на самом деле это было реализовано. Вот только ни разу не видел местного, который бы с улыбкой на лице тянул тяжеленный мешок. И вот сейчас, нагрузив Карла, заметил у того гримасу недовольства.

Будет знать, как шутить над своим командиром!

Размышляя об этом мире, как сложно он устроен и сколько тайн в себе хранит, я и добрался к началу тропы. Еле просматриваемая дорожка вела вдоль гор, понемногу уводя нас все выше. Когда же тропа повернула вглубь гор, мы перешли в полную готовность. Уставшего Карла разгрузили и сменили построение, пустив танков впереди.

— Змий, давай появляйся. Нам скорости восстановления маны хватит на поддержание астрального зрения? Мне нужна способность обнаруживать жизнь.

— Мне хватит. Вот только она же всего на пять метров пока работает.

— Пойдет. Активируй и сообщай, если кого найдешь. Вдруг за камнем притаился кто? Гоблины и так неплохо маскируются, судя по рассказам Яранмара. А в горах, чувствую, им будет легко устроить засаду. Зелень эта хоть и слаба, но если додумаются нас подловить, будет туго. Сами же сколько раз схватки выигрывали исключительно позиционной тактикой?! А чтоб вдаль смотреть у меня вон Сирс есть.

— А если их тут не будет вообще? Гоблинов сбежавших, — уточнил Сирс.

— В лесок вернемся. Давайте час по тропе прогуляемся. Но очень осторожно, чтоб из охотников не превратится в добычу. Сирс ты, кстати, рядом со мной. Потом с Амирой наговоришься. Если кто что заметит — тут же говорите! Двинули.

Целых полчаса мы не могли найти ни гоблинов, ни еще кого. Только горного барашка удалось пристрелить. И лишь когда горы сомкнулись за нашими спинами, отрезав даже проблески зелени леса, мы напали на след. Два гоблинских трупа были подтверждением, что часть отступающих пошла по тропе.

— Рисс, постой. У меня для тебя, кажись, есть новости.

— Так говори, Яранмар. Не тяни.

— Эти гоблины умерли не сами. Их убили.

— И ты даже знаешь кто?

— Знаю. Это были..

— Сверху! Гарпии. — одновременно с авгуром, закричали Змий и Сирс.

— Врассыпную. У них в когтях камни. Прикройтесь щитами. — взял на себя командование Яранмар. Чем спас нас всех — как сражаться против этого противника знал в группе только он.

Гарпии были отвратительными на вид. Низ огромной ошипанной курицы: грубая кожа на мощных ногах и редкие перья. Особо внушали опаску когти на этих ногах. Руки-крылья также имели отросток-руку с когтями, но были скорее рудиментом. Торс переходил из птичьей части в человеческую тем сильнее, чем ближе к голове. И только она была без перьев и с вполне человеческой кожей, а не чешуйками. Голова старой и страшной женщины. С мелкими, как у акулы зубами. Бррр. А самое отвратительное в них был голос. Эти завывания на высокой тональности. Мерзкие, мерзкие твари!

— И как их убивать? — спросил я, когда мы активно бегали по скалистой площадке, уворачиваясь от бомбардировки камнями.

— Ждать, пока прилетят к нам и стрелять в них. Это молодняк. Видите, перья светло серые. Опасности не представляют. А были бы черные перья — тут бы мы и остались.

Вглядевшись, рассмотрел у кружащих над нами монстров. 24й — 28й уровни. Ну не сказал бы, что не опасны. Если брать средний уровень, то у нас он лишь самую малость больше. Зато на стороне гарпий — численное преимущество.

— И запас маны у них пока не большой. Долго не смогут летать, — продолжал

просвещать нас полукровка.

— А это тут при чем?

— На крылья посмотрите. С ними далеко не улетишь. Все гарпии владеют магией воздуха. Так что ждите от них ударов молниями, сильных порывов ветра, песок в глаза и прочие пакости.

Яранмар, похоже, очень хорошо знал противника. Как он и предсказывал, гарпии быстро устали и пошли на снижение. Чем мы не преминули воспользоваться: Сирс подстрелил одну, а ледяное копьё задело сразу двоих. Раненые монстры, словно снежинки, плавно опустились на землю. Где мы без проблем их добились клинками. Но живых и невредимых птичек оставалось еще порядка двух десятков.

— Они сейчас пойдут в ближний. Видите, стали снижаться?

— Занимаем круговую оборону. В круг! Поднять щиты и защищать соседей. Яранмар, пора призвать своего земляного.

— Сейчас. Пусть только ближе подойдут. Сюрприз им строю.

Мы выстроились так, чтобы защитник мог прикрыть рядом стоящего. Слева от меня стал Яранмар, а справа Карл. Марвин страховал этих двоих по прикрытие Амиры и Сирса.

Если в начале боя защитники старались и сами огрызаться, пытаясь задеть мечом спикировавшую на них гарпию, то очень быстро перестали это делать. Блокировать удары и крепко держаться за щит — все что им оставалось. Ведь каждая вторая птице-женщина пыталась вырвать этот самый щит из рук.

Земляной дух Яранмара, как и было обещано, стал неприятным сюрпризом для гарпий. Внезапно появившись он хлопком в ладоши превратил сразу три монстра в кровавый фарш. После чего перешел в глухую оборону. Гигант просто развел в стороны руки и стоял неподвижно, стоически перенося все удары. Такой себе каменный крест, что не давал спикировать ни на меня ни на Сирса. Сам авгур сел у ног этой каменной статуи, оперевшись на него спиной, и что-то постоянно бормотал. Как позже узнал, он успокаивал этого духа, чтобы он не сдвинулся и не открыл нас гарпиям. А то удары, которые тот получал, все же доставляли ему немало болевых ощущений. Давить же гарпий, как комаров, хлопками, тоже не вышло бы. Только из-за внезапности вышел такой трюк.

Что касается меня... В общем я в этом бою был самой бесполезной единицей в отряде. Зарубил всего лишь 4 гарпии, что для самого высокоуровневого персонажа, да еще и заточенного под урон, не самое хорошее достижение. Эти летающие монстры, пусть и молодые да глупые, сообразили, что меня не достать. Парочка, конечно, спустилась и попыталась как-то зацепить, пройдя под навесом из руки Земляного. Но встретившись с клинками больше не вернулась на небо. Остальные товарки не повторяли эту ошибку. Другую гарпию зарубил, помогая Карлу. Эта бедолага не рассчитала силы и надолго задержалась на земле после пикирования в щит. Четвертый фраг чуть не стал для меня самого причиной смерти.

Уставший от бесполезности я вышел из под защиты духа. И две налетевшие на меня гарпии всего лишь 25го уровня, чуть не заклевали. Атакуя с разных сторон по очереди они отвлекали меня, заставляя беспорядочно махать мечами и рубить воздух. Когда видели, что выставил меч им на перехват, то резко тормозили. А как тормозят птицы? Правильно — резко и сильно взмахивая крыльями. После такого торможения в меня летел песок и мелкие камешки, что лишь сильнее дезориентировало в бою. Достать же их в полете мне было совсем никак. Даже Змий не дотягивался. И это при том, что эти твари опустились поближе

к земле. Пропустив несколько сильных ударов когтями, мое здоровье опустилось до красной зоны. И это несмотря на щиты и повышенный реген от ауры Духа Жизни. Вот что значит, лишился кровавой подпитки.

Плюнув на предосторожность, опустил мечи и заставил этим одну из гарпий атаковать. Когда та почти долетела до меня, телепортировался к ней за спину, потратив почти всю ману. Удар с двух рук, дожидаться, пока здоровье противника не упадет в ноль, и бежать под защиту. А то ее подруга уже собралась мстить, судя по жуткому визгу.

Еще одно оружие из моего арсенала, “вспышка”, оказалось бесполезным. Я, как только увидел гарпий в небе, тут же представил как огнем сжигаю их крылья. И они падают на землю, я их добиваю и уровень растееет. Красота! На деле же, урон от огня был мизерным, а крылья — в целости. Эффект отталкивания вообще отсутствовал — все из-за их магии воздуха.

Даже так, с горем пополам мы справились. Как только умерли последние гарпии, мы пошли дальше в поисках безопасного места для передышки. Небольшой вход в пещеру чуть не проморгали — тот скрывался за кустарником. Ччто убежище оказалось так близко, было невероятной удачей. Новая группа гарпий уже виднелась на горизонте.

— Как думаете, заметили нас?

— Конечно заметили, командир. Слышите, как кричат? Они так орут, когда собираются нападать. Что-то вроде предостережения.

— Так нас может еще и пронести? Раз пока просто предупреждают?

— Я не совсем верно выразился. Этот крик. Ммм, как бы правильнее. Короче они сообщают, что атакуют. О, понял. Это в духе нашего "В атаку!". Мы ведь забрели на их территорию. А к защите своих владений гарпии подходят всегда с большим рвением! — объяснил полукровка.

— Но ведь раньше их тут не было. — отметила Амира, активно восполняя ману зельями. Для нашего мага прошлый бой выдался напряженным — большинство убитых монстров было на ее счету.

— Весь этот молодняк за ордой полетел. Более старшие особи остались дома, в степях да каньонах. Среди них постоянно идет грызня за жизненное пространство. Как, в общем то, и среди других разумных и животных. Вот более слабые и пошли искать новой жизни в новые земли.

— Так они что, могут быть союзниками? — не на шутку я забеспокоился. Летающих юнитов среди врага только мне не хватало.

— Нет. Хотя, — засомневался авгур. — Не думаю, что такое возможно. Взрослые гарпии, конечно, разумны и даже говорить могут. Но это другое. Просто эти твари уже очень долго живут рядом с орками. И смекнули, что если большая армия двинулась на запад, то и для них будет что интересное. Как минимум мясо трупов после битвы.

Слушая рассказы Яранмара, я одним глазом посматривал в сторону все приближающейся крылатой тучи. Теперь их было больше. И уровень вроде стал выше. Мы влипли!

— Яранмар, а расскажи, как в орде с ними справляются? Чувствую, нам нужен какой-то секрет. И очень срочно. — махнул в сторону нового противника.

— Увы, никакого секрета нету. Если хотят подраться, то к себе подпускаем и пытаемся копьем сбить. Или боло кидаем! Им если ноги связать, то не могут нормально маневрировать в полете. На землю спускаться приходится, чтоб избавиться. А тут уже и мы

поспеваем.

— А с лука подстрелить? Или арбалета?

— С арбалета можно, но тоже на близкой дистанции. Полумагические твари. И у каждой есть что-то наподобие воздушного щита. Потому твоя магия, Рисс, их и не отталкивала. А стрела или болт часто уходят в сторону. У Сирса мощный он очень. Да и летали эти низко.

— Кстати, а молниями то нас так и не угостили. Или я что-то пропустил?

Отрицательные мотания головой подтвердили — молний не было.

— Это более старшие особи ими бросаются. Но они, наверняка, остались при своих гнездах. Проблема молний этих не в том, что много урона, а что могут парализовать на какое-то время. И если парализованного товарища не прикрыть, то ему голову камнем с неба точно расплющит. Так то от бомбардировок легко уворачиваться.

Про легко уворачиваться это он преувеличил, конечно. Мне вот пару раз прилетало. Да и осколками особо крупных снарядов обсыпало всю группу. Но щиты Амиры и Змия, в дополнении с аурой восстановления духа жизни позволили не обращать на это внимания.

Новая группа состояла из особей 25–30 уровней. И были они поумнее, раз не лезли на рожон. Ну почти все из них. Три гарпии, в попытках выковырять нас из пещеры, поплатились своими жизнями. Сирс и Амира быстро спустили тех на землю. После чего настала патовая ситуация. Гарпии не могли нас чем либо задеть, не залезая в пещеру. А мы их, не попав под бомбардировку.

— Это, командир. Они сейчас за подмогой полетят. Так что зря мы в пещере заперлись.

— Яранмар, а раньше сказать не?

— Ну я думал план есть какой, — замялся авгур, поняв, что виноват не меньше моего.

— План был — посмотреть как поведут себя эти твари. Ладно, а подмога большая будет?

— Если гарпии видят, что смогут победить, то нападают. В другом случае — зовут сородичей. Там, в начале тропы, пока они летали б за подмогой мы бы убежали. Вот они и решили сами попробовать нас на зуб. Силы в общем то равные были. Сейчас тоже перевес не сильно большой у них. Вот и ждут, заняв выгодную позицию. Помощь ждут. Тогда уж и в пещеру полезут.

— Похоже мы сами загнали себя в ловушку. Но паниковать рано. Тут, вижу, проход какой-то есть. Постойте пока настороже. А я с астральным зрением сбегая на разведку. Надеюсь отыщу еще один выход. У нас же есть хоть сколько-то времени? А то под каменным дождем бежать обратно не очень хочется.

— Минут 10 точно есть. Потом уже не сбежать из пещеры.

Включив астральное зрение отправился в темноту. И удача мне улыбнулась — выход был. Правда, эта улыбка фортуны больше походила на оскал. Обернулся даже быстрее отпущенного срока.

— Ну как тут у вас? Ничего не произошло пока бегал?

— Одну убили. Молодая совсем была и дурная. Как там пещера?

— Две новости. Выход все таки есть. Это хорошая. А вторая — путь лежит через углубление, в котором спит медведь. Или нечто, на него похожее. Скалогрыз 55го уровня. И думается мне, что это плохая новость.

— Потому в горы старалась и не забредать. Они очень свирепые, когда речь идет об охране территории. И, как вы поняли из названия — питаются частично камнями. Вот

почему не суются гарпии. Они этого боятся, а не нас.

— Спасибо, Амира, что объяснила.

— Подкрепление прилетело, — перебил меня Сирс. — Сейчас группа противника состоит из 30 гарпий 20-25го уровня, и еще по дюжине 30го и 35го.

— Последние, хочу отметить, самые опасные. Они уже вполне неплохо обращаются с магией, хотя при этом не гнушаются применять боевые навыки. — дополнил доклад Яранмар. И таким спокойным тоном, словно не его бдут сейчас убивать.

— Тогда я, как ваш командир, подсумирую. К нам пожаловал песец!

— Верно командир, — не остался в стороне Змий, знающий смысл моей фразы. — Мы в полной...!

— Отставить панику. Да, выбор у нас невелик. Поэтому поступим следующим образом. Постараемся пройти мимо, словно мыши. Не будем будить хозяина пещеры. Мы ведь не претендуем на его жилище. Это он пусть с гарпиями выясняет территориальные споры. Мы так — туристы. Мимо проходим и задерживаться не собираемся.

Успокоив команду, а главное, себя самого, повел бойцов за собой. Взявшись за руки и выстроившись в живую цепочку шли на ощупь. Факелы, которые все же нашлись у Карла и Марвина, решили не поджигать. Мало ли как пожиратель камней на огонь реагирует? Да и очень скоро свет с другого конца пещеры осветил нам путь. Отпустив друг друга, мы стали идти только медленнее. Осторожнее и тише. Проходя мимо этого посапывающего монстра лично я пару раз чуть инфаркт не словил. Думал, вот вот, и проснется. И улечу на перерождение от одного его удара. Ауры и все защитные заклинания мы ведь убрали по совету Амиры. Ведь скалогрызы магию не сильно жаловали. Но кроме страха было еще и сожаление. О том, что идем мимо местного минибоса. Ну ладно, убегаем от него. Ведь ничем иным, как местной элиткой, и не мог быть сей монстр — имечко то синими буквами написано! И трофеи, значит, не простые. Обидно было просто уходить. И видать так сильно, что боги этого мира меня слышали.

В общем, эти трижды проклятые гарпии оказались даже умнее, чем я и Яранмар думали. Они смекнули, что мы убегаем, и пошли за нами. Так как группа сильно замедлилась, пытаясь двигаться максимально тихо, нас нагнали. Одна из сильнейших гарпий зарядила по нам молнией, когда уже почти миновали этого медведя. И молния эта была не простая, а цепная. Проскакав освежающим разрядом по всей группе, та достала и хозяина пещеры. Сработали игровые законы и при получении урона зверь проснулся. Взревел! И побежал. К гарпиям! Не обратив на нас ни малейшего внимания, хоть мы и стояли в метре от него! Гарпии же не остались в стороне, продолжив меня удивлять. Вместо того, чтоб убежать или даже улететь, что высокий свод этой части пещеры позволял, они накинулись на Скалогрыза. Да у меня глаза от офигивания из орбит вылезут с такими поворотами!

Молнии. Раскаты грома. Жуткий визг и дикий рев. Страшное и при этом завораживающе зрелище устроили эти монстры. Старшие гарпии работали по мишке магией. Младшие, те которы уровнем поменьше, пытались пробить того когтями. Но и у тех и у тех выходило очень плохо. Мало того, что этот монстр был более высокого уровня и элиткой, что делало его еще сильнее. Понаблюдав за ним, я понял, что это был самый натуральный танк. С высокими показателями жизни, брони, а в конкретно этом случае еще и магического сопротивления. Пусть он был не столь проворен и не столь сокрушительен, как я представлял, опираясь на рассказ Амиры. Но главную работу делал. Поголовье гарпий уверенно сокращалось. Думаю, попытайся натравить этих друг на друга специально,

получилось бы только хуже.

— Ребята, такой шанс упускать нельзя. Амира, Сирс — ваш звездный шанс. Отстреливайте раненых гарпий. Не все они умирают от единственной оплеухи. А упускать опыт не стоит. В мишку же ни в коем случае не стрелять. Он и так на последнем издыхании. Если ж на нас побежит, то можем и не дожить до его смерти. Знаете, давайте все переместимся поближе к новому выходу. Так, на всякий случай.

Гарпии остервенело атаковали. Одна за другой пытались спикировать на спину и расцарапать шкуру. Вот только спина эта состояла из каменных пластин. Даже толстых игл. Как у дикобраза или ежа. Только больших. И каменных. Результатом этих атак в основном были повреждения их собственных лап. Удары молний тоже не давали особого результата — жизни у каменного медвебраза убывали очень медленно.

Когда гарпий осталось всего 5 штук, а у мишки процентов 10 жизней, настало время нам принять полноценное участие в бою.

— Мишка на мне, гарпии на вас. Из оставшихся только одна старшая. И та без маны давно, так что проблем не будет. Обвешиваемся щитами и вперед. Яранмар, призови земляного. Если что, меня подстрахует. Я сообщу, а пока попридержи его!

Пока то да се, хозяин таверны... Тьфу! Хозяин пещеры, скалогрыз этот, таки убил еще одну гарпию. Старшая же, видать отрегенив часть маны, пустила в того яркую молнию. И снесла аж пол процента жизней. Да что у него за сопротивление такое? Или это так жизней много просто?

В любом случае, медлить было нельзя. Пока мы были просто зрителями, я высмотрел у минибосса уязвимое место. Туда и собирался атаковать. Да, бить в спину нехорошо. Но что, если это единственное слабо защищенное место? И то, что гарпии туда так и не добрались, объясняло лишь положения этой точки — снизу. Мне же она была вполне удобной — похожий на медведя монстр был раза в два больше земного аналога. В общем, как я и ожидал, урон прошел. Да еще и увеличенный в несколько раз — сходу минус 5 % снесло. Запустив откачку жизней и маны, я стал танцевать вокруг. Закончив отстрел, ребята собрались было помочь, но я приказал не вмешиваться. У медведя оставалось еще почти 5 %, что было, на самом деле, очень много. И я решил прокачать на нем навыки оттоков. Все равно день почти закончен и на поиски нового противника времени нет. Так что получу с этого максимально возможную пользу. Отпрыгнуть за спину каменному духу, если что, должен успеть.

Через пол часа, когда мои оттоки все же домучили несчастного, мы приступили к скорому сбору трофеев. Группа пошла искать что-либо ценное на трупах гарпий, а я начал с десерта. Элитка, или мини-босс. Кем бы ты ни был, у тебя точно скрыто что-то хорошее.

Решив вспомнить свое прошлое мясника, начал возиться с разделкой туши этой громадины. Увы, ни один из моих мечей не был приспособлен к разрубанию камня. Так что всего, чего я добился за 10 минут мучений, это выковырять глаза и понизить прочность клинков.

“Получен глаз Скалогрыза. 2 шт. Алхимический ингредиент. Свойства скрыты.”

За это время отальные справились со своей частью сборов. А значит и мне стоит поторопиться.

“Применить **быстрый сбор**?”

“Да”

“Получено сердце скалогрыза — 2 шт. Кольцо зоркости — 1 шт. Кольцо “Колодец

маны” — 1 шт. Сапоги горящей огненной саламандры."

В общем седречки, а их у этого было даже три, о чем узнал у нашего мага льда, были тоже на откуп алхимикам. Колечко, повышающее радиус обзора, естественно ушло Сирсу. Над вторым я уже призадумался. +250 маны и +1 мана в секунду было бы и мне здорово. С другой стороны, вроде и не критично. Потому оно отошло Яранмару. У того дух жизни после этого похода выучил активный способ лечения, так что теперь на него перейдет основная обязанность хилера группы. На что требовалась мана. А вот сапоги я оставил себе.

Плюс 15 брони было так себе. Мои предыдущие кожаные ботфорты давали +20. Но этот горящий огненный саламандр был полезен по другому. 10 % защиты от всех видов магического урона, дополнительно +5 % от конкретно огня. И это лишь цветочки. Ко всем атакам, как физическим так и магическим, добавлялся огненный урон по формуле $1+10\%$ источника урона. То есть удар меча в 100 физического еще наносил 11 огненного. И +100 к запасу маны и жизни. В виде бонуса, наверное. Теперь осталось нагрудник, перчатки и второй меч раздобыть. И буду весь такой из себя в редких или круче вещах расхаживать. Эх, мечты!

Новый выход из пещеры нас, кстати, вывел на еще одну тропку. Амира тут, оказывается, была когда-то давно. И местность быстро узнала. Решив не рисковать, мы сразу же отправились к поселку. Не знаю куда, но мой боевой пыл пропал. Сопровождающие тоже новых приключений не жаждали. Устали, что ли? Хотя могут ли местные вообще устать. Или у них и усталость прописана? Подумаю над этим вне капсулы, пожалуй. Нужно лечь, наконец-то, пораньше и выспаться. Все же псевдо-сон во время игры не дает того самого восстановления. Да и курьера нужно встретить. Причем желательно не с только что открывшимися глазами.

В надежде на спасение (часть 1)

Пол ночи меня мучали кошмары. Снилось, что я заперт в той келье в крепости. Идет штурм. Два орка вламываются ко мне, замечают мое неподвижное тело и убивают с одного удара. А я не могу ничего сделать! Магия не работает. Руки и ноги, словно свинцом налитые, не шевелятся. Через мгновение возрождаюсь на крепостной площади, у входа в часовню. И тут же умираю. От одного единственного удара топором по голове.

“Ваш уровень снижен на 1”

Появляюсь в кровати в келье. Дверь заперта. Через секунду ее начинают рубить топорами. А я не могу встать. Сил хватает лишь поднять голову и посмотреть, как летят щепки. Орки врываются и убивают меня-Рисса.

“Ваш уровень снижен на 1”

Я у часовни. Без одежды и оружия. Зато могу двигаться. Хоть какой-то прогресс! Успеваю встать на четвереньки и вновь умираю.

“Ваш уровень снижен на 1”

В келье. В одежде, а мечи стоят, прислоненные к стене. Дверь целая. Секунда. Две. Три Ббух. Началось. Опять рубятся. Не в силах выдержать кошмар просыпаюсь. Резко сажусь на кровати.

Бух. Раздается на грани слышимости. Бух. Бпах. Это сон еще или уже другое что-то?

Бпахх. Бам.

Да откуда этот звук? И почему так темно? Я что, проснулся сразу как заснул?

Потянувшись к своему кпк в виде браслета, который снимаю на ночь и ложу у кровати, проверяю время. Семь часов утра. Да что же так темно тогда?

Бпах. Встал с кровати и подошел к окну.

Небо заволочло тучами всего за пол ночи и сейчас идет дождь. Крупные капли падают на металлический козырек. Вот откуда звук! И причина сна такого. По крайней мере, звук выбиваемой двери обнаружен. Как же я испугался то!

Адреналин в крови не утихает. Сон как рукой сняло. Раз такое дело, пойду в душ и готовить завтрак. Ждать курьера еще долго, но в капсулу залезать не буду. Даже если караван без меня уедет, то быстро нагоню. Зато Сеть пошерстить можно будет за завтраком на предмет полезной информации. Пусть по эльфам крови и моей локации ничего и нет, так некие общие принципы, законы и другое что полезное найду. Например, информацию по специальностям, вернее классам персонажа. Если все сложится хорошо, то сегодня уже будем в крепости. Там помучаю всех, до кого смогу дотянуться и постараюсь выпросить себе нечто полезное!

Звонок курьера и напоминание, что доставка будет уже через 15 минут, выдернул меня из активного изучения и конспектирования. Большая статья по специализациям в сети была! И классов было невероятно много! Отфильтровав те, что не усиливают мои врожденные способности и мой стиль игры, оставил несколько маго-боевых направлений. Почему направлений? Да все просто — со временем каждый путь имел развилки. И даже в распространенных боевых и магических специализациях, которые мог получить кто угодно у любого наставника, были до сих пор не найдены все варианты ответвлений в развитии. А

про изначально гибридные я вообще молчу. Что, как по мне, немного странно. Игре уже год, больших обновлений не было, а скрытого и тайного пруд пруди.

Так вот, после недолгих поисков я отобрал “жреца клинков”, “инквизитора”, “чародея” и “боевого мага” как самые подходящие варианты для моей первой специализации.

Инквизитор был специалистом по уничтожению разного рода нежити и врагов своего бога. Богов то было много! И у каждого были как друзья, так и противники. А значит преданные храмовые воины тоже нужны. Если паладины были в основном защитниками и танками, то этот тип бойцов был ориентирован на убийства. Дополнительный урон по всем видам нежити, противной всем богам, плюс бонусы в зависимости от выбранного покровителя — это из явных усилений. Скрытые плюшки сильно варировались в зависимости от покровителя, потому в статье о них ни слова. Профильные статы — сила и ловкость. Следом шли интеллект с мудростью, так как в арсенале у инквизиторов было немало эксклюзивных магических приемов. Очень интересно, хоть и требует пояснений. Минусом, как по мне, была связь в развитии этого класса с поклонением богам. Как и с паладином — чем жестче ограничения, накладываемые божественным покровителем, тем лучше. Интересный и перспективный путь, спору нет... Вот только я был довольно свободолюбив. Да, сосредотачивание на чем-либо одном обязательно принесет выгоду. И немалую! Но я не был уверен, что готов жертвовать разными свободами в обмен на бонусы. Тем более, как я понял, тут обязательно должны быть варианты, как раскрыть свой потенциал по максимуму да еще и с большой долей комфорта от игры. Просто нужно поискать. Сразу крест ставить на этом пути тоже не буду — следует в начале поговорить с местным жрецом о богах. Вдруг, есть среди них тот, что подходит именно мне?

Следующие, **чародей** и **боевой маг** были в чем-то схожи. Первыми чародеями, по легенде этого мира, были воины со слабым магическим даром и малым запасом магии. Чисто воинский путь был не для них, поэтому они стали искать варианты усиления своих способностей в предметах и зельях. Очень сильный, в перспективе, класс с большой долей автономности. Основными статами были сила да интеллект, а мудрость и ловкость — второстепенными. Хотя автор статьи на этом пункте сделал пометку, что основными статами можно делать силу с ловкостью, если есть желание больше железом махать и меньше колдовать. Фактор их выделяющий был в бонусе к алхимии и каллиграфии. Что зелья, что запечатанные в свитках заклинания созданные самолично были чуть сильнее. И вроде как были навыки специальные, на бой с активным применением свитков и зельев рассчитанный. Круто но! По пол дня проводить за крафтом не очень хотелось. В моем случае важно как можно больше времени проводить убивая монстров и получая опыт. При других обстоятельствах я бы точно стал чародеем! А так, опять же, нужно больше информации.

Боевой маг, в свою очередь, был обычным магом, который вместо посоха взял меч и пошел рубить противника. Или булавой молотить, или топором — кому что больше нравится. И броня — не легкие балахоны, которые и броней то назвать язык не повернется, а вполне приличная средняя. Кольчуги всякие, кирасы из дубленой кожи и все в этом духе. Магический арсенал весь на разрушение. Если захочется, конечно, то можно все доступные заклинания выучить. Благо открытость мира позволяет. Только толку с такого боевого мага будет мало — у них все бонусы к нанесению урона и только! По описанию вроде оно. За одним малюсеньким исключением — это путь магов, которые решили одной ногой встать на путь воина. Я же был воином, который решил активно магичить. Не факт, что смогу получить этот класс.

И напоследок — **жрец клинков**. Этот класс больше подходил разбойникам и прочим игрокам, желающим отыгрывать скрытных убийц. Пробежав по диагонали его описание я было решил откинуть и его. Я ведь стремился быть воином с магией, а не разбойником. В список “на рассмотрение” занес по одной простой причине — бой с двух рук. Жрецы клинков одни из немногих, кто практиковал такой стиль. Потратив пару минут на поиск конкретно по этому классу, наткнулся на несколько комментариев, в которых игроки описывали свой опыт именно как воинов.

“Решил взять ЖреКлина и сделать из него что-то вроде Танцора. На 50 м уровне пошел на арену и три дня сражался только с ними. Результат меня приятно удивил. При более-менее равном шмоте результат зависит только от личного мастерства. Я качал себе усиления мечей и взял всего два умения на маневренность. НО! Через неделю вернулся на арену с пройденными классовыми заданиями на травмы. Их у нас много разных, в отличие от тех же танцоров. Замедление противника, промахи, снижение урона. Список всех доступных приемчиков классу очень длинный!. Короче — с обновленным арсеналом стал побеждать в 70 % случаев! Проигрывал либо из-за шмота либо на нереально крутых ребят попадал. Все это к чему. Если решили темного эльфа в танцора качать, то я бы посоветовал взять таки жреклина. За счет магических бафов оружия больше урон получается. А учитывая арсенал на дизейбл этого класса, мы получаем более полезную боевую единицу. Светлых эльфов и людей, как я, все же лучше в танцоров. Это если нужен верткий физик-ДД боец — за счет ловкости и силы родной танцоры с них лучше. Хотя даже у меня, с вещами на ману, в итоге больше ДПС и вариантов передвижения в бою. Против громоздких монстров реально удобнее сражаться! Кстати дрался все это время двумя одноручными мечами. Если в пвп идти, то кинжалы могут чуть лучше быть. А против монстров — только мечи, или даже топоры — усилениям классовым без разницы, а вот особо бронированных монстров кинжалами не поковыряете.”

После этого комментария невозможно было не взять этот вариант. Хотя бы просто на рассмотрение! У меня, как и темных братьев, был родной прирост к интеллекту. А значит проблем с маной не будет. Сильных. Как для бойца. Разбойники же, отыгрывая за этот класс, сосредотачивались исключительно на усилении удара. Одного единственного. Удара, что должен уничтожить цель. Или нанести ей такой урон, который приведет к травме и быстрому добиваю сопартийцами. Невидимости у таких разбойников не было. Зато были другие приемы, позволяющие перемещаться во время боя. Так что со своей ролью в группе они справлялись очень хорошо. Специфический класс, требующий особого взгляда на манеру сражений. При этом, как ни странно, идеально мне подходит. Если судить исключительно по информации, что я нашел за 20 минут. Теперь хоть знаю куда копать и не буду мямлить: “Хочу себе такой класс, чтоб и меч был, и магия, и сдалека луком мог стрелять и все с кучей наворотов чтоб!”

Дверной звонок и чайник подали звуковой сигнал одновременно. Потупив несколько секунд, решая, что же первым сделать, побежал на кухню. Выключив чайник и наполнив чашку с заранее приготовленным кофейным порошком, отправился к двери.

— Квартира номер 101, верно?

На пороге стояла девушка-курьер, с тремя пакетами. Мой заказ был не сильно тяжелым. Что нельзя сказать про его объем.

— Да, это мне. Где нужно поставить подпись?

Достав из мокрой куртки специальный кпк, протянула мне. Отметившись, забрал

пакеты в комнату с капсулой.

— Я сейчас проверю, все ли в порядке. А то вдруг на складе что напутали? Есть время?

— Конечно конечно. У нас в графике даже время на это выделено, будьте спокойны.

— Вижу, промокли сильно. У меня чайник только закипел. Чай или кофе?

— С превеликим удовольствием.

Проводив девушку на кухню и предоставив все для приготовления горячего напитка, сам ушел проверять доставленный заказ. Если вдруг что не так, то через курьера отправить заявку на переделку всегда быстрее и проще. Уже пару раз сталкивался с подобным.

К моей радости, все оказалось в порядке.

— Простите за любопытство. Это капсула? Та самая, полного погружения?

— Испугала то как, подкравшись!

— Прости те. Не хотела.

— Да ничего. Капсула, ага. Та самая. Впервые видишь? Вроде и не диковинка.

— Ну, ВиаР шлемы не диковинка. А вот капсулы мало у кого есть. Стоят немало, а разницы особой вроде нету. Или есть?

— Оооо. Про стоимость, ты, конечно, права. Но она абсолютно оправдана. Разница есть и она велика! Принцип работы разный. Капсула погружает тебя в псевдо сон и позволяет работать мозгу напрямую с игрой. Ты, конечно, все еще дергаешься, как при кошмаре, в зависимости от действий в игровом мире. Зато нужды полностью отрабатывать манипуляторами нету. А главное — уровень восприятия мира. Полное погружение неспроста так зовется.

— Ничего себе! Должно быть и правда нечто невероятное.

— Так оно и есть. Я свою больше года использую и каждый раз удивляюсь при старте.

— Я чего интересуюсь. У меня брат играми зарабатывать собрался. Вещи в Рпг разных хочет добывать и продавать. Вот, думает капсулу прикупить.

— Ахха. Прости. Невольно вырвалось. Как говорил один мой старый знакомый — для того, чтобы зарабатывать играми, нужно в них не играть, а делать их. Ну или быть киберспортсменом. Только вот кибердисциплин для капсул еще не создали.

— А новая игра? Кратум. Смотрела цены на вещи игровые. Запредельные же!

— Конечно запредельные. Так и достать их не каждый сможет. Не мое дело лезть куда не просят с советами. Но все же дам один — не нужно брать кредит на капсулу или еще как в долги лезть в надежде вскоре затраченное отбить. Я игрок со стажем, и в “Трон мечей” играл и в “Короля Авалона” и даже в одном космическом проекте больше года провел. Зарабатывали там либо клановые лидеры, что прежде влили в игру бешеные деньги, либо очень усердные, а к тому же очень успешные игроки. Для первых это был самый настоящий бизнес — стартовый капитал, большой риск и отвоевывание доли на рынке. Один в один, как в реальной жизни. А для вторых — тяжкий ежедневный труд. Если твой брат тоже в городе живет, то проще найти нормальную работу. Будет получать больше, а сил тратить меньше.

— А вы почему играете? — все же обиделась, судя по перемене в голосе, курьерша.

— Мне свободное время девать некуда. Если удастся что заработать, как было в других проектах — буду только рад. Но зарабатывать игрой целенаправленно не намерен. Поверь — это такой же тяжкий труд. Разработчики сами заработать хотят. И не сильно заинтересованы, чтобы на их детище наживался еще кто.

Хотя в последнем я соврал. Кратум, давал возможность на себе заработать. В Пег Асе

учли опыт разработчиков прошлого и не стали препятствовать продаже игровых вещей за реальные деньги. Они просто взяли это дело в свои руки. Создав аукцион, в котором можно было выставлять игровое имущество за реальные деньги, они выставили свою комиссию в символические 5 %. Зачем упускать прибыль и давать наживаться на твоём труде подпольным торговцам. Опять же — только они давали гарантии честности сделки.

— Ну что же, спасибо за совет. Пожалуй, передам его брату. Может и одумается.

— Я не хочу сказать, что это плохо. Если он настроен на тяжкий труд в игре, то пусть.

Вдруг, именно ему повезет. Просто хочу предостеречь.

— Я поняла. С доставкой все хорошо?

— Да. Спасибо. Все как и заказывал.

— Тогда я пойду. И спасибо за кофе.

- Всегда пожалуйста. И прости, что излишне агрессивно навязываю свое мнение. Не хочу, чтобы кто-то повторял мои ошибки.

Улыбнувшись девушке, имя которой так и не узнал, получил улыбку в ответ. Да, в молодости, начитавшись историй невероятного успеха, я тоже попытался заработать в одном из игровых проектов. Потратив много времени и долго откладываемых денег на ВиаР комплект я, в итоге, не преуспел. Если бы не друзья и родители — было бы плохо. В долги я все таки влез.

— Рисс. Проснулся. Вернее сказать, вернулся в наш мир. Как у тебя дела? Все ли хорошо в твоём мире?

Это сейчас что было? Мой пет спрашивает меня про мои дела в реале? Seriously?

— Ничего так. А по твоему, это нормально о таком спрашивать?

— Нууу. Да. Хотя этого ответа достаточно. Детали не интересуют. Я так, из вежливости. Книгу недавно прочел “Этикет и правила поведения для дворян Империи”. Там сказано, что нужно быть вежливым!

— Это правильно! Я про вежливость. А еще ты прав в том, что я долго спал.

По инструкции все просто и быстро. А на деле же... Больше часа провозился с загрузкой в капсулу всех медикаментов и питательных смесей. Зато теперь у меня есть неделя автономной работы. С места в карьер я, конечно, не собирался срывать. Это нужно было для увеличения время онлайн. Часов до 14. Режим дня, конечно, хорошо. Но график прокачки стоит подкорректировать. Если дальше все будет в таком же темпе, то беспокоится не стоит. Вот только не будет! Даже полностью перейдя на псевдо-сон, разбавляя его двумя часами сна нормального, я сокращу время ежедневных игровых сессий. Работу бросать я был не намерен. Поэтому сейчас решил попробовать именно такой режим.

— Караван еще не отправился? Я помню, что дал добро на отправление без любимого командира. Но вдруг задержались?

— Без нас, Рисс! Без нас. Я ведь тоже член команды! Ты поторопись. Потому что я не знаю! Может и отправились!

Змий был встревожен. Посмотрев на игровые часы увидел там 11.30. Если правильно помню, отправление было запланировано на 10 утра. Значит, могли уехать уже.

Спустившись из личной комнаты, увидел в пустом зале одиноко поедающего курицу Марвина.

— О, командир. Проснулись! А я тут вас жду. Пивка для рывка?

— Пить пиво с самого утра, это моветон, — ответил раньше меня Змий. Охх, похоже книга про этикет сильно его впечатлила.

— Ну нет, так нет, — полностью проигнорировал слова демона несостоявшийся паладин. И присосался к бутылке. Да так жадно, что не отпустил, пока всю не выпил. Две, три. Да он уже шестую допивает!

— Марвин, хорош с утра самого напиваться. Где все? И почему ты, собственно, напиваешься?

— Они! Меня! Бросили! И тебя, командир, тоже. Предатели!

— Так, успокойся для начала. Все уехали в крепость?

— Верно. Может все же пива? Или покрепче чего. Во, пару бутылей нашел. В спешке собирались же. Забыли как и наааас...

— Так, а ну отдай бутылку! Ух ты, хорошее вино. В инвентарь. Еще есть?

— Вот. — и пододвинул ко мне ящик. Прячем все в инвентарь, от этого подальше. Вот на кухне Кас-берра обрадуются! Завскладом то, даже пива со скрипом отпускает. А тут я с целым ящиком вина! Кролик в вине. Ммм.

— Подробности давай, пропойца!

— Я проснулся поздно. Смотрю вокруг, а нет никого. Уехали уже. На улицу вышел, покричал — пусто. Потом к вашей комнате пошел. Стучу, стучу. А вы не откликнетесь никак. Только через полчаса стуков Змий сказал, что спите еще.

— Записку какую не находил? Может тебя специально оставили за мной присмотреть. А ты предатели, предатели! Бросили одого, всего такого несчастного.

— Гмм. Не знаю. Я расстроился и пошел на кухню искать чего бы поесть. Вот, куру нашел. А потом и пиво с вином.

Жареная целиком курица была на деревянном подносе. И из-под него виднелось что-то белое.

— Дай ка мне ее.

— Угощайтесь. Тут, правда, только ножки остались...Я, когда расстроен, начинаю много есть. И пить.

Охх, а он нежная душа оказывается. С другой стороны, понятны его порывы помогать другим. А силушка, которой природа не обделила, в этом только помогает. нести добро и радость на острие меча. Да, путь паладина это прям его. Не жреца, нет. Для них, как ни странно, интеллект нужен, помимо мудрости. А у Марвина его не то чтобы нет. Не хочу обижать боевого товарища, тем более и вправду не глупого. Пусть и непись. НО КАК? Как можно было не заметить записку под подносом?

“Дорогой Марвин. Зная, как ты устал, мы специально оставили тебя отсыпаться. А еще ждатель появления нашего командира. Эту курочку оставляем вам в качестве завтрака. Уверен, ты нас догонишь — мы очень медленно едем по главной дороге в сторону крепости. Дождись командира. Если же он не появится к 14 часам, то отправляйся в путь сам, оставив эту записку ему на видном месте. Твой друг и товарищ, Сирс. P.S. Остальные из нашей группы, как и все жители деревни, ушли. Возможно не лишним будет забаррикадироваться в трактире.”

— Понял, дубииина? Хорошо все! Давай, помоги доесть эту куру и побежим за караваном. Я только комнату проверю свою и в путь.

С бафом на выносливость после курочки с пивом мы догнали караван всего за час — двигался он и правда медленно. Мда, так попадем в Кас-берра только вечером. Если не ночью. А все из-за того, что большинство жителей шло пешком. Повозок было не много, как и животные, что могла их тянуть. Так их еще и загрузили по максимуму — все оставленное в

поселке автоматически считалось потерянным. В то, что гоблины и орки, придя в Подгорный, оставят все как есть, никто не верил. Я сердился на поселковых, ведь они меня замедляли. Причем сильно. С другой стороны — понимал. В настоящей жизни на их месте действовал бы так же. Да и злость эта так, эмоции. Головой я понимал — чем больше дойдет до крепости в целости и сохранности, тем больше защитников выставит Кас-берра в решающей битве. И мое присутствие рядом, этому способствовало. По крайней мере, хотелось в это верить.

— Сони вернулись! Встречайте вашего любимого капитана, напару с верным паладином Марвином.

— Ну наконец-то. А мы уже думали вас там убили.

— Типун на твой язык, Карл. Этого еще не хватало. Ладно Марвина. Меня то за что? И к тому же, как вы без меня жили бы?

— Это да. Было бы грустно.

— Эй, Марвин. Ты что обиделся? Я же пошутил. Да и Карл тоже.

— Рисс, я бы правда грустил за Марвином. А вот за злобным эльфом — нет. — И так звонко рассмеялся, что вся наша, не побоюсь этого слова, дружная компания, подхватила этот смех. Все же прикипел я к этим неписям.

— Итак, Сирс. Докладывай. Все ли хорошо в Датском королевстве? Надеюсь на ответ, что в Багдаде все спокойно.

— Не знаю как там в королевстве и в Багдаде, а у нас все тихо да мирно. Когда выдвигались, то без перебранок не обошлось. Но потом все утряслось.

На мой вопросительный взгляд Сирс ответил следующим: — Спорили кому в каком месте каравана идти. Первыми, как и в хвосте, никто не хотел быть. Особенно в конце колонны — все опасаются нападения со стороны преследователей. Чтоб немного успокоить поселковых я решил, что наш отряд присоединиться к охране в хвосте.

— Это ты правильно. Хвалю. И вижу, для пущей убедительности, пригнал повозку с моими трофеями. Вернее, нашими.

— Ну да. Она не перегружена, так что мы на ней по очереди отдыхаем даже.

— Привалы запланированы?

— Первый будет через час. На минут 20, не более — дать животным воды и еды. На большой встанем еще через три часа.

— Понял. Спасибо за информацию. Пойду поздороваюсь со старостой и Нивусом. Вернусь, расскажу, как будем развлекаться в этом походе.

Ехали мы огромной толпой по дороге. Очень, очень много людей, а также несколько гномов, эльф крови и полуорк. Одно из неписанных правил всех РПГ гласит — дорога мощеная почти всегда безопасна. И этот мир этого правила придерживался. Вдобавок, было тут и свое правило — если враг заведомо сильнее или его гораздо больше, то нападать не стоит. Это из личных наблюдений. К чему это я — все зверье и прочих опасных тварей, если такие тут и были, мы от дороги в радиусе нескольких сотен метров распугали. Чем лично я был раздосадован. Прошагать всю игровую сессию, мило общаясь с ребятами, в мои планы не входило. Не буду врать — с ними весело. Только опыта за разговоры не получу. Значит — на охоту!

— План прост, как дважды два. Я буду идти параллельно каравану в поиске жертв. Если справлюсь сам, то уж извините. Если зверье сильное будет, или много — то на вас выведу. Вы уж предупредите охрану, чтоб не нервничали. Если вдруг паровоз найду солидный, то

дам криками знать заранее. Не стесняйтесь и просите помощи остальную охрану. НО! Если нечто невообразимо мощное встречу, то сам помру, а на караван не выведу. Не переживайте на этот счет.

Распустив группу, дабы не делить опыт, отправился на охоту. До первой стоянки все было вполне себе спокойно. Больших групп хищного зверья не попадалось. Разок напоролся на трех разъяренных кабанов, конечно. Так Сирс пришел на выручку. Ему тоже стало скучно и под предлогом помочь командиру он сбежал. Утомила его Амира, что ли? Хех. Ну, разберутся. Не буду в это дело лезть с советами. Только не в амурные дела, пусть и между местными!

— Рисс, будь добр, присоединяйся к нам. — позвал меня староста, когда весь караван остановился на первую небольшую стоянку. — Перекусим и обсудим кое-что.

От угощений, само собой, отказываться не стал. Раз позвали только меня, то свою команду оставил наслаждаться перекусом без командира.

Кружка пива, пару пирожков с мясом и кусочек сладкого рулета — вот и весь перекус, с которым справились за пару минут.

— А теперь к делу. — закончив первым с едой начал староста. — Не нужно беспокоить разных зверей, Рисс. Я понимаю, что вы молодые и дурь девать некуда. Но мы тут караван ведем. И в нем охраны не так уж много — после гоблинского нападения вон сколько раненых. А те, кто при оружии — старики, дети малые и женщины. Если не дай боги ты приведешь кого сильного...

— Спокойно. Не надо панику разводить. Если не по зубам противник будет, то себя дам убить. Я что, совсем глупый по вашему?

— Прости. — пошел на попятную караван-вожатый. — Пойми. Я очень беспокоюсь за моих людей.

— Мы потому и остались — помочь защитить, коли что, во время перехода. И дополнительных угроз создавать не будем. Не в наших это интересах. А мои отлучки в лес и поиск противника это ни что иное, как повышение шанса выжить. В той самой грядущей бойне, что предстоит у стен Кас-берра. Я же пришлый, не забыли? И только убивая мы, посланники богов, можем стать сильнее и сделать сильнее окружающих.

Я лишь недавно детально разобрался в истории этого мира. Появление игроков тут объяснялось зовом богов. Всех сразу — темных, светлых и нейтрально-серых. Каждый бог в этом мире являлся стражем на пути всепожирающего хаоса и других сил, что желают разрушений. В последней битве злым силам это почти удалось. Богов сильно потрепало, а зерна хаоса поселились в этом мире, порождая страшных монстров. Некоторые зерна удастся найти и обезвредить. Но многие все еще спрятаны и достать их не получается. Работой этих “зерен хаоса” и объясняется такая бешеная плодовитость флоры и фауны. Ими же и объясняется появление чудищ, ранее неведомых. И усиление местных, привычных тварей. Которых и без того хватало.

Так вот, после военных действий, стали боги наводить порядок в своем мире. Увы, быстро закончить не вышло. У них вообще не очень вышло с разгребанием последствий. Поняв, что старыми методами порядок не вернуть, они поступили следующим образом. Пожертвовав часть своих сил они призвали армию призраков. С частичкой божественной силы призраки обрели плоть и кровь.

На этом создание “активного иммунитета”, как я назвал акт зова пришлых, только начался. Боги провели могущественный ритуал призыва. После него призрачная армия и

обрела разум в виде игроков. Убивая порождений хаоса и прочих тварей, наши аватары забирали частичку этой силы. А умирая — теряли. Это и был опыт. Местные тоже стали экспериментировать с новой силой — так сказать клин клином. Такая вот легенда, объясняющая некие игровые моменты.

Я почему всем этим так заинтересовался. Пару дней назад в разговоре с группой узнал от Карла следующее. Местные, они же НПС, получали опыт с возрастом и тренировками. Убивая же монстров они не сильно то и прогрессируют — энергию хаоса так просто не поглотить, и тем более не усвоить. Но был нюанс. Если они начинали долго быть рядом с одним пришлым, то благословение богов начинало действовать и на них. Так что моя группа из НПС особо уже и не отличалась от игроков. Им, как и мне, аннигилирование всего живого и немертвого, было так же хорошо и полезно.

— Ладно. Я понимаю. Просто, будьте осторожны. — поняв, что я имею в виду, окончательно отступил староста.

— Будем. Обязательно будем! — заверил старика и пошел к своим. Голова каравана уже просыпалась, а значит и нам пора выступать.

Хоть и пообещал быть пайнкой, да после стоянки стали попадаться звери и прочие твари небольшими группками. Много вкусного опыта! Который самому есть — подавиться можно. Я был вынужден “вытягивать” противников поближе к своим, а значит и каравану. Что нервировало старосту все сильнее. Увы, сдерживать свой боевой настрой не получалось.

Помимо уже привычных волков, медведей и кабанов, были и странные наполовину люди, наполовину лоси. Я бы сказал, что это некий подвид местных кентавров. Лесных обезумевших кентавров. Убив одну группу таких, узнал, что это жители болот. Одни из. Самые безобидные.

— Знаешь, Амира. Если это самые безобидные болотники, то какие тогда самые опасные?

— Спросите у моей учительницы. Я от нее знаю про них. Сама же ни разу не видела живую. Этих по ее рассказам узнала.

— Спасибо за наводку. Пойду поищу Зарину. А вы без меня не шалите! Отдохнете как раз.

Не успел и 10 метров пройти, как над караваном раздался вой трубы. И все стали тормозить. Ох не к добру это, не к добру. Знаком дав понять, чтобы ждали меня на месте, сам ринулся вперед. Стоило узнать, что произошло, при этом не ослабляя защиту.

— О, Рисс. Думали послать за тобой. Видишь?

— Слепой только не увидит.

А впереди открывалась не очень веселая картина: на дорогу были повалены вековые деревья, камни, а кое-где и большие ямы вырыты. На засаду лесных разбойников похоже не было — негде им тут укрыться, да и не выжили б они в лесу. Только это все равно ничего не прояснило.

— Есть идеи, кто или что это? — озвучил я витающий в воздухе вопрос. Ответа на который не услышал.

— Как думаете, куда можно свернуть каравану, чтобы обойти это безобразие? — подоспел к нам Нивус.

— Вправо только. Слева караван не пройдет. Да, к воде поближе. Там болота да речушка мелкая. — объяснил староста, знающий этот маршрут лучше прочих.

— А кто у нас в воде живет? — начал я догадываться, к чему вот это вот все.

— Лукрины, — объявилась наставница Амиры. — Это их лап дело.

Кто такие лукрины не знал ни я, ни остальные собравшиеся на спонтанный совет. Поняв это, Зарина соизволила продолжить:

— Они появились после войны богов. Порождения Хаоса! Выглядят как трехметровые мускулистые рыбы, что отрастили себе руки и ноги вместо плавников. Любят мясо. Потому и перекрыли нам дорогу. Ловушка это! И не пойти в нее не можем.

— Они из воды набросятся?

— Именно. Лукрины, конечно, могут от нее далеко отходить. Но не любят делать этого. Рыбы же. Охотятся возле воды и стараются ту из виду не упустить. А наша дорога им — лучшее охотничье угодье.

Судя по деревьям, эти изменения тут давно. То, что никто с поселковых об этом был не в курсе, объяснялось просто — дорогой больше месяца не пользовались. А я с группой шли с другой стороны, карабкаясь сквозь лес.

— Плохо, что выбора у нас нет, — взял слово староста. — Но раз мы знаем, чего ожидать, то будет глупо не принять меры. Рисс, беги за своими. Теперь вы впереди. Постарайтесь выманить этих лукров на себя и убить. Я тебе в усиление пять охотников дам. Справишься?

— А я знаю? Против рыболодей не воевал еще. Выбора у меня, я так понял, тоже нет. Давайте мы пойдем чуть вперед, а караван уже за нами потихоньку. Чтоб и вам не стоять на месте, да и мы, в случае чего, к большим войскам отойдем.

С минуту подумав, староста согласился с моим планом действий. Собрав побольше стрелков на передовой и быстро переоборудовав повозки в голове каравана в подобие мобильных мини-башен мы двинулись дальше. Лукрины значит. Ну что ж, посмотрим, что за рыбка воду мутит.

В надежде на спасение (часть 2)

— Зарина, дорогая наша. Расскажи как сражаться против рыб-мутантов этих? На что они способны?

— Вживую не видела, потому поделюсь чужим опытом. Твари они грозные, страшные! К тому же, магией тьмы владеют. Могут ею сковывать, щупальцами темными ноги руки оплетать. Еще знаю, что очень сильны! Один лукрин лошадь утащил в воду, к своим. Да там и сожрали беднягу. Про боязнь уйти от воды уже говорила.

— А может они боятся еще чего? Подумай, Заринушка. Нам важно знать каждую мелочь. Вспомни, что рассказывали тебе про этих лукринов.

— Вспомнила! Огня боятся! Охотники с моей родной деревни на них ночью наткнулись как-то. Само собой, у них в руках факелы были. Вот ими и отмахивались. Одного щупальца, из тьмы сотканное, опутали и наземь повалили. Но факела охотник не выронил и только благодаря этому жив остался. Боялись лукрины подойти к нему.

— А вот это уже что-то.

— Это все, Рисс. Теперь точно все. Хотя. Не знаю, поможет ли? В общем лукринов у нас ни разу не встречали в группах больше пяти. Чаще они по двое-трое нападали. Впрочем и этого хватало. Чаще всего — парами.

— Это нам точно придется! Надеюсь здешние тоже не любят толпиться. Спасибо тебе огромное, Зарина. Старостааа!

Начало опасного пути отдалилось еще немного. Я настоятельно порекомендовал сделать побольше факелов и зажечь их. Поможет или нет- увидим. Но если это отгонит рыбомонстров от каравана и заставит сосредоточиться лишь на нас — это будет успех. Маленькая, однако важная победа.

И да, я настроен повоевать. Опасно подставлять караван, знаю. С другой стороны — без опыта битв ни уровень не поднять, ни научиться хорошо драться. После встречи с гарпиями я осознал, что не так уж и хорош в управлении своим аватаром. Когда выйду в большой мир, то встречу других игроков играющих дольше меня. И как бы они не понатыкали палок мне в колеса. Благодаря своим вещам, так удачно полученным, мой персонаж будет круче многих других одноуровневых. Многих, да не всех. А дальше, с ростом уровней, большинство предметов устареют. И даже если смогу найти достойную замену, это мне лишь отчасти облегчит жизнь. Все упиралось в опыт. Игровой опыт этого мира. Которого мне все еще не доставало.

— Командир, о чем призадумались? — выдернул из размышлений Марвин.

— Да так. О своем, эльфийском. Факелов накрутили?

— Еще делают. Но вокруг башен повозочных уже понатыкали.

— Пусть тогда крутят дальше. А мы потихоньку на разведку. Я первый, с включенным астральным зрением. Сразу за мной — Амира да Сирс. Раз лукрины любят атаковать из засады, то будут выжидать до последнего. Наша задача первыми их заметить и ударить на опережение.

— Если я одновременно с тобой активирую астральное зрение, то радиус обнаружения увеличится. Наполовину. — встрял Змий. — Правда, маны станем тратить суммарно вдвое

больше.

— Супер! Врубай конечно же. Как увидим противника и скорректируем по нему огонь, тогда только отключим! Народ, потопали. Медленно и осторожно.

Я очень надеялся, что тактика с ранним обнаружением и вытягивание рыбо-мутантов на сушу, путем стрельбы в них всяким разным, сработает. На суше у нас были неплохие шансы с ними разобраться. Если судить по рассказам Зарины — лукрины не самый страшный противник, что нам встречался. Тот же пещерный мишка, от которого мне достались сапоги!

— Внимание! Вижу двоих. Не останавливаемся. Идем дальше, просто медленней. Ага Они нас тоже заметили. Амира, Сирс — что-то замечаете в воде? Я правой рукой покажу направление.

— Да, вижу шевеление. Запустить копьём?

— Жди пока. Отходим чуть дальше от воды. Еще немного. О! Притихли котятки. Не подплывают. Сирс, ты их заметил?

— Заметил конечно. Только не уверен, что смогу задеть. Вода всю силу выстрела на себя заберет.

— И то правда. Ладно. Амира — фигач копьём. Сирс — как морду покажут из водички, тогда только. Их там двое. Слева мой, справа — ваш. Понеслась!

Болотные твари повели себя, как и ожидалось. Получив ледышкой по мордасам, они поняли, что демаскированы и пошли в атаку. Выглядели и правда устрашающе. Было в них что-то от ящеров. Морда с массивными челюстями и по-крокодильи крупными зубами, короткий хвост, как у динозавров, когтистые лапы! Это был очень грозный противник. Мощные создания, но не сильно верткие. Похожие на крокодилов больше, чем на рыб. Внешне. Повадками же — это были именно рыбы на суше! За первые минуты боя я понял, в чем их проблема. Сила, мощь — ею они компенсировали сопротивление воды.

Это были изначально водные охотники. На земле их сила играла против них самих. Они часто по инерции вписывались в деревья, били лапами в землю, когда не попадали, а один лукрин даже упал, споткнувшись о ствол поваленного дерева. Воевать на суше было не для них. И лукрины об этом прекрасно знали. Когда жизни у нашей парочки упали до критического уровня они развернулись и дали деру. В воде нам их было не достать.

— По ногам. Не дать сбежать! Амира, морозь своего.

— Да морозу и так. Не выходит.

Один из монстров, с наименьшим количеством жизней развернулся к нам обратно. Он понял, что до спасительной воды не добежать и решил прикрыть собрата. Вонзив когти себе в грудь, он вмиг разорвал ее. Тьма! У него в теле жила самая настоящая тьма. Ею во время боя они и пытались нас опутать, зафиксировать на одном месте. А в последний миг своей жизни — выпустили на волю. Сразу десять эффектов “**корни тьмы**” отобразились в моем статусе. Не сдвинуться. Не разорвать. Да так и помереть можно!

— В...с... — даже говорить не получается. — В...с...пышка!

Огонь окутывает меня. Ему никак не прорваться сквозь тьму. Не так быстро. Под напором тьма отступает. Рвется на кусочки, сжигается. Меня тоже жжет. Гмм. Некий холодок идет снизу. Это сапоги саламандры так защищают от огня? Впрочем, не суть важно. Главное, что тьма изъедена пламенем и я могу двигаться. Начинаю рвать корни, освобождаясь. Фиг уже с тем, сбежавшим. Если не помочь остальным избавиться от этих пут, они их задушат.

Первым делом к Амуре. Она самая хрупкая и у нее меньше всего времени. Даже Змий

помогает, как может. Каждые 10 секунд корни сжимаются и сдавливают жертву все сильнее. В начале боя проверили уже, не став уворачиваться от странного рода теней на земле.

- Все, Рисс, дальше сама могу. Сейчас проморозу их и они рассыпятся. Давай к остальным!

Лукрин почти добежал до воды. Маны хватит на прыжок. Могу его достать. Оборачиваюсь к Амуре и вижу — она еще долго провозится со своими путами. Увы. Похоже удача улыбается этому лукрину. Допустить смерть товарищей я не могу! Пять секунд. Вспышка! Огонь и правда хорош против этих созданий.

— Ну что, все целы?

— Да командир. Целы.

— Ответьте на такой вопрос — сколько было корней на каждом из вас?

Оказалось, что лишь по мне прилетело 10 зарядов. У остальных было до семи.

— Если кто не понял, поясню — чем ближе к эпицентру взрыва этого суицидника, тем больше корней тьмы за раз получите. Я был почти перед ним, вот и схватил больше всего. В следующий раз, когда у одного лукрина жизни будут на низком уровне, сосредоточим огонь и добьем как можно быстрее. Сейчас отдыхаем и восстанавливаем жизни. Ждем подхода каравана, а конкретно башен с арбалетчиками. Уже с ними в кооперации пойдем на следующих.

Когда огневые точки подошли к нам поближе, рассказал детально о результатах нашего боя. И о плане на следующий. Я опасался, что лукрины пойдут боем на повозки и с легкостью их разрушат. Поэтому задача передвижных башен была следующая — ждать своей очереди на добивание противника, пока мы того медленно изнуряем. Залп из всех орудий и мгновенная смерть врага — вот что мне было нужно. Для пущей безопасности на башнях попросил держать побольше зажженных факелов. Лукринов отгонять и тьму жечь, что в них живет.

Зная теперь о всех способностях противника, бои становились все более техничными. Что было, несомненно, плюсом. Здешние монстры как и те, из краев Зарины, нападали по два три. Один всего раз напало сразу четыре особи. Хотя, судя по их поведению во время боя — это были две слаженные пары.

Яранмара в нашей боевой группировке, кстати, с нами не было. Его дух жизни летал поближе к Марвину, помогая тому отлечивать всю группу. Но сам авгур ехал позади нас, сразу за башнями со стрелками. Причина была очень проста — повозку с запряженным черепахом было некому поручить. Тот просто отказывался ехать, если полукровка был далеко от него. А других кучеров, способных найти управу на упрямую зверюгу, не нашлось.

Просто сидеть да управлять повозкой Яранмар, конечно же, не смог. Он призвал своего Земляного и управляя им помогал расчищать дорогу. Немало камней и деревьев поваленных было на пути каравана. Не так много, как на дороге, но потрудиться приходилось. Никто без дела не остался.

— Рисс, притормози. Мы и так вырвались далековато. Пусть догонят нас. Отдохнуть, опять же, не помешает. Не все как ты, способные сутками напролет без усталости мечом махать, — обратился ко мне Змий, когда мы добились десятую группу врагов.

А ведь он прав — местным нужно было чаще отдыхать. Да и жизни у них восстанавливались чуть медленнее.

— Все верно, друг мой. Народ, объявляю двадцатиминутный привал. Чуть дальше от воды отойдите и расслабляйтесь. Ждем подхода основных сил.

— Спасибо. Уже думал сам тебе сказать, — упрекнул меня Сирс. — Ты бы, командир, этих пока изучил, — ткнул в остывающие трупы лукринов мой зам.

— Ага, сам изучай. Не надо мне еще раз счастья. **“Быстрый сбор”**.

После первой стычки я был на столько напуган, что в следующую встречу забыл оборвать трупы противника. А вот группа номер три не избежала такой участи. Раз это рыбо-мутанты, то их можно разделать. И, со временем, получить бонус к урону по этим тварям. Думал я. Не тут то было! Как только начал разрезать павшего от слаженного залпа монстра, так он взорвался! Той самой тьмой. Хорошо, что остальных рядом не было. Да и я, ученый, тут же использовал вспышку! Двадцать зарядов корней тьмы за раз. Как сразу не умер — сам удивляюсь. Поспешившие на помощь к своему непутевому командиру более умные представители отряда спасли. Но от экспериментов не удержали. Голод внутреннего хомьяка нужно было утолить! Любой ценой!

К моей радости **“быстрый сбор”** работал как надо. Пусть Лукрины, будь они неладны, и имели под сороковый уровень, добыча с них была не очень хорошая. Чешуйки, органы и несколько амулетов с кольцами. Последние были с довольно слабыми показателями. Поэтому отдавал тут же своей команде — вдруг у кого слоты не заняты? Годятся ли на что-либо запчасти с этих мутантов — никто не знал. Даже Зарина, самый опытный зельевар каравана, не имела с ними дел. Потому просто консервировала трофеи для своих коллег из Кас-берра.

— Ну, чего сидим. Отдыхаем? А мы тут коряги туда, сюда. Туда, сюда таскаем. Не то, что вы! Расселись, на солнышке греетесь!

— Яранмар, друг мой. А мы вот тебя ждали как раз. Местные лукрины с воды кричат: **“Орка хотим. Вкусные они. Человечинки не хотим!”** И вот. Тут как тут. Побалуешь ребятишек? — не остался в стороне Карл.

Странно, не замечал за ним таких повадок. У него конфронтация с полукровкой или наоборот — сдружились уже?

— Я же наполовину только — орк. А вторая у меня эльфийская часть. Уверен, она им весь вкус подпортит. Пусть уж лучше вами, человеками, питаются. От меня несварение желудка заработают!

Общий смех подтвердил — эта перепалка не более, чем подколки друзей. Фуф. А я уже начал переживать за моральный дух в команде.

— У вас там нормально? Не нападали?

— Был один недобиток. Так он на земляного попер, а не на караван. Факелы, похоже, работают.

— И что с ним случилось?

— Я этого недобитыша схватил и держал, пока остальные с луков и арбалетов расстреливают. Сильный гад был — чуть не вырвался. Это, видать, тот сбежавший. За нами плыл.

— Кстати, а где твой Земеля сейчас? — продолжил я расспрос авгура. Новость о том, что его дух земли уступает в силе лукрину, меня не порадовала. Совсем.

— Отпустил его. Ну, в мир духов. У меня пока силы не хватает долго его в материальном облике держать. Через пол часа опять призову. Не раньше.

Караван шел медленно по бездорожью. Очень медленно. С другой стороны — хоть какое продвижение лучше стояния. Проблема, помимо баррикад сотворенных лукринами была в земле. Вязкой и мокрой. Которая цеплялась за колеса и без того тяжелых,

перегруженных повозок. Лошади еле справлялись. Детей и прочих, кто по тем или иным причинам ехал на повозке, таки заставили прогуляться пешком. Хотя бы на время этого участка. Те, кто и так шел на своих двоих, теперь помогали лошадям. В общем, и без нападений хватало сложностей.

Пока отдыхали и ждали караван я издалека рассмотрел все эти мелочи. На этом этапе похода и до того дружная община Подгорного стала еще ближе друг к другу. Трудности и вправду сплачивают людей. И местных НПС тоже. Кстати о последних — стоит расспросить старосту на предмет маршрута.

— Нормально все? Ярамар к нам сбежал, каким-то чудом уговорив мою зверю тащить повозку сразу за башнями. — уведомил я старика. А то еще начнет искать невесть куда пропавшего полукровку.

— Он ей глаза просто завязал. Сказал, что на долго не хватит, так что вернется к нам скоро.

— Понял. Так как дела идут? А то он шибко позитивный полуэльф. Врет небось?

— Да нет, нормально у нас все. Вашими стараниями. Мы как трупы этих монстров увидели, сильно перепугались. Нивус он вспомнил, что его сородичи тоже таких били. С огромными потерями. А вы каким-то чудом справляетесь.

— Сам диву даюсь. Спасает только то, что они толпой не ходят. Десяток лукринов тут и нас, и охрану всю твою и караван разворотить может.

— Тише. Чего разорался? А вдруг они услышат и соберутся?

— Они нас не понимают. Так что успокойся. — а сам, на всякий, поплевал через левое плечо и по ближайшей повозке деревянной постучал. Может создатели этого мира перенесли некоторые ритуалы из реального? И мое шаманство сработает!? Десяток лукринов мы и вправду не переживем.

— Я чего спросить то хотел, староста. Как думаешь, долго еще у реки плестись?

— Еще столько же, коли так же по прямой идти будем. Тогда на дорогу и выйдем. Там она уже далековасто от речушки этой — не должны были до нее добраться чудища.

— Это очень хорошо. Я все еще не утратил надежду добраться в крепость к закату.

— Хех. А еще говорил, что Яранмар больно оптимизмом хлещет. Мы к полночи если доберемся, то уже хорошо!

— Ну вот, разрушили последние чаяния. Злой вы. Уйду от вас.

— Иди давай. Нагнали вас почти! Пора вновь на передовую.

В общем попал я в Кас-берра первый. И намного раньше остальных. Чему рад совсем не был!

Да, я умер. Впервые за все это время! И самое обидное — по глупости умер.

Уже почти добравшись до спасительного тракта, мы наткнулись на группу из целых шести особей. В этот раз они не стали дожидаться обнаружения в воде — сами вышли. И спокойно сидели на земле, в ожидании каравана. Или нашей боевой группы — кто их знает?. Я, уже сосредоточенный на просмотре исключительно водной глади, рассмотрел бы их слишком поздно. Хорошо, что остальные не такие близорукие. В любом случае шесть лукринов, это шесть лукринов. Нападали на них сразу всеми доступными силами. Даже Земляного подождали и пустили в ход — хоть на какое-то время одного противника на себя перетянет.

В общем все было более-менее: противник медленно терял здоровье, наши войска, за счет частой ротации, оставались не совсем целы, но в живых. Еще Нивус подключился,

староста с горсткой копейщиков... Нас было больше, мы уже знали как нужно воевать, да и поселковые не совершали глупых ошибок, оставаясь в живых. Дела шли хорошо! Сначала одного, а потом второго лукрина добились слаженным залпом стрелки. Без активации бомбы тьмы! Все было слишком хорошо! А такое, как показывает опыт, не бывает. В бочке меда...

После смерти второго монстра я оказался между оставшейся четверкой. Как совершил такую глупость, сам не знаю. Потерял в боевом запале общую картину боя, не иначе. Бывает со мной такое, что уж тут.

Поняв, что произошло, я уже было собрался сматываться подальше через телепорт. Но не тут то было. Сразу два лукрина, у которых жизнью было всего ничего, — еще одна моя ошибка, как командира, — разорвали свои грудные клетки, выпустив на меня двойную порцию тьмы. Я не то что вспышку использовать, я моргнуть не успел — сразу отправился на перерождение.

“Вы были убиты. Время возрождения — два часа. Ближайший камень возрождения, часовня в крепости Кас-берра. Принять?”

Словно у меня был выбор? “Да”

“Вы можете выйти из игры на это время. Также доступен выход на официальный сайт Кратума. В его вирт-зону.”

А вот это полезная возможность скоротать время. Выходить я все равно не буду — я полчаса буду выходить из своего режима длительного погружения. Еще столько же в него входить. Не не не.

— Змий. Слышишь меня?

— О! Рисс. А я уже думал, что поговорить сможем аж после перерождения.

— Ну вот он я. Поболтаем?

Тут же пространство вокруг меня передернулось, затянулось туманом. Секунда — и я стою на камне два на два метра. А вокруг — фиолетово-синяя дымка. Такая себе комнатка ожидания возрождения, в которой можно спокойно изучить характеристики персонажа, переписываться с друзьями или поговорить с ручным демоном. Последнее определенно про меня.

— Я все хотел спросить у тебя, Рисс. Почему ты сражаешься?

— Как почему? Чтобы стать сильнее.

— Это понятно. Да только я немного про другое. Этот мир. Он же не твой родной. Даже не мой, хотя. Астрал тоже часть этого мира. Далекая, но связанная с ним. Зачем ты, пришлый, явился в этот мир и сражаешься против сил, желающих его разрушить? Вот что мне интересно!

— Ого. Сильный вопрос. Знаешь, задай ты мне этот вопрос в первые дни нашего знакомства, я бы сказал, что из-за одного спора. В моем мире. Сейчас же ответ будет другим.

— И каким же? Почему ты жертвуешь частью жизни в своем мире и спешишь на помощь старосте, Нивусу и другим?

— Чтобы почувствовать себя нужным. Хотя это не все. Ощутить себя защитником. Спасителем! Героем!

— Разве в твоём мире нет возможности быть спасителем?

— Есть конечно. И очень много возможностей. Да только сражаться и спасать в моем мире принято по другому. Я, конечно, помогаю немного одному приюту. Но исключительно жертвуя деньги. Им они нужны. Очень нужны. И на добрые, важные дела идут те деньги. Не спасать мир с мечом в руке, рубя страшных монстров. Это... Это другое ощущение! В моем

мире уже давно отпала надобность в мечях. И магия совсем другая. Как и монстры. Последних никаким мечом не убьешь, и магии нет такой, что в миг с ними справится.

— Ого. Так твой родной мир пострашнее нашего будет.

— Ну, в чем то он определенно хуже. Иначе тут не было бы столько пришлых, которые стремятся сбежать из моего мира. У каждого свои причины, отличные от моих. Но все мы здесь — беженцы. А вообще, чего это я с тобой разоткровенничал так?

— Потому что я твой друг?

И в последнем этот цифровой демон, управляемый искусственным интеллектом был прав — он был моим другом. В реале же у меня друзей то и не было почти. Знакомые, коллеги — полно. А друзей. Друзей было мало. Двое всего. Да и ними последнее время малс общался. Пожалуй, нужно это вскоре исправить!

— Хватит самокопанием заниматься, друг мой астралорожденный. Пусть это и естественно после смерти. Давай к делам. Через два часа мы появимся в крепости. Первым делом нужно главного дернуть и быстро выпросить группу встречи для каравана. В том, что они добьют тех лукринов я не сомневаюсь. А вот будут ли потери? И если да — то какого масштаба? Не могу сказать наверняка. И еще — будет ли кто поджидать караван на оставшемся отрезке пути, желая грабить и убивать?

— Вот вот! Лучше перестраховаться. Рекруты из поселковых точно пойдут.

— А я и забыл про них. Да и сам побегу навстречу. Надеюсь, посмертных штрафов не будет.

— Точно не будет. Это ж первая смерть твоя. А штрафы начиная только со второй смерти за последние сутки выдают.

— О как. И откуда ты это знаешь?

— Читал. В нескольких книгах были описаны те события, что вынудили богов просить вашей помощи. И что в итоге из этого вышло. Почему все именно так, как есть.

— Я тоже читал. Но очень сокращенную версию. Знаешь, я бы послушал от тебя более полную. Скрасишь ожидание рассказом?

— С превеликим удовольствием, друг мой!

Змий оказался хорошим рассказчиком. Время до перерождения пролетело быстро — даже на сайт игры не вышел. Пока болтали, узнал много интересного о социальной и политической картине мира. А конкретно, об империи Сарттис да близлежащих государствах. Думаю, эти знания пригодятся когда выйду в большой мир.

— Младший сержант Рисс, как Вы тут очутились? — окликнул один из солдат. Первый раз его вижу, ну да неважно.

— Помер я. Вот и возродился у часовни. Аргис спит? Или Гаркинс. Мне нужен главный. И срочно!

— Гаркинс за главного сейчас. Прошу за мной. — не стал он тормозить дело расспросами. Видать я старший по званию, вот и подчиняется. Или это репутация, заработанная в поселке, вступила в силу?

Помнится, именно старший сержант Гаркинс был первым местным, с которым я заговорил после появления в игре. Сейчас, впервые переродившись, вновь к нему иду. Забавно и символично. Он прям мой проводник в этом мире! Как и в первый раз, иду к нему в одних трусах. Разве что меч со мной — остальная экипировка без “привязки” и осталась на месте гибели.

— Штаны и рубаха. Мои старые. На, оденься. Сапоги сейчас найду. — тут же выпалил Гаркинс при виде меня такого вот не совсем одетого.

— Спасибо, сержант. Новости есть и срочные. Сюда идет караван из Подгорного. У нас там битва была и... Потом подробности. Срочно нужно выйти им навстречу.

— Ты это, успокойся. И давай по порядку и с деталями. Верю что срочное дело, так что пока будешь рассказывать одевайся и пошли к лагерю.

Ненужными деталями Гаркинса я не грузил. Только суть! И старший сержант понял, что не просто так паникую. В лагере первым делом подошли к стойлам конницы. Там местные всадники получили приказ на сбор и отправление навстречу каравану. Как можно быстрее! Я же, вместе с другими солдатами, выйду чуть позже. Пока соберемся, пока телеги найдем да запрежем... На телегах настоял именно я. Последний рывок для уставших поселковых будет самым сложным и тяжелым. Пусть отдохнут немного, проехавшись хоть с каким удобством.

Эта моя предусмотрительность была вознаграждена. Измученные долгим переходом люди встретили транспорт более чем радостно. За что лично мне перепал плюс к репутации у жителей Подгорного.

— Рисс, живой!

— Уже, уже живой. А час назад был совсем мертвый. У вас как дела прошли? Добили тех?

Вперед вышел вышел староста. Он был уставший и грустный.

— Ты это, не вини себя и тем более команду. Они сделали все, что могли. Да и Нивус...

— Что с ним?!

— Он как увидел, что тебя тьма спеленала, попер на оставшихся. На себя отвлечь вздумал, думал спасет тебя. И отвлек, на свою голову.

Я понял, что произошло. Но отказываясь верить спросил:

— Помер?

Тишина была мне ответом.

— Отвечайте! Помер гном?

Все по прежнему молчали. Только Яранмар, посмотрев мне в глаза, кивнув. Жаль. Нивус был интересным персонажем. И хорошим, чего уж тут. Вот и подтверждение, что вроде как ключевые персонажи очень даже легко могут умереть.

— Вместе с Нивусом еще трое умерло. Те два лукрина как с цепи сорвались, после смерти твоей. Побежали в сторону каравана, ни на кого не реагируя. Еле остановили.

С одной стороны, это плохие новости. С другой. Когда мы собирались в поход из поселка в крепость я и не надеялся, что дойдем совсем без потерь. Какая-то подлянка всегда есть. Закон жанра. Тут же все, можно сказать, все обошлось малой кровью.

— Ладно, не будем о грустном. Как приедем в Кас-берра — помянем павших. А сейчас давайте по сторонам смотреть. До крепости еще около часа, да только ночь уже и местные хищники уже активно ведут охоту.

Дошли, к моей радости, без происшествий. В прифортном лагере, куда и были расселены беженцы, я было сунулся к Гаркинсу с вопросами о судьбе моих подопечных. И получил поворот отворот: — Если ничего срочного, Рисс, до утра потерпит. Мне нужно с пришедшими разобраться.

Ну, значит до утра. Идти в лес, искать тех самых хищников да устраивать охоту не было желания, да и сил тоже. Поэтому остаток игровой сессии потратил помогая ставить временные шатры. Расселить в нормальные условия столько беженцев форт оказался не готов.

В итоге за почти два часа трудов я получил плюс один к выносливости. Давненько же у меня не было повышения характеристик. Прошел период быстрого прогресса и начинается тяжелый труд! Впрочем, я был рад даже этому бонусу. Основная же награда за помощь в сооружении лагеря была в информации. Почти весь форт разбудили для обустройства временного лагеря. Если вычленить суть из множества разговоров с другими солдатами, выходило следующее. Нападения стоит ждать через неделю. Плюс-минус пару дней — разведчики утром и рассказали о силах ордынцев не сильно далеко от Кас-берра. Второе — еще одна деревушка, поменьше Подгорного, прибудет через день-два. За ними вчера вышла группа сопровождения. А вот третий поселок, даже маленький городок, отказался идти в форт. Местный градоначальник убедил жителей, что они сами смогут отбить нападения, спрятавшись за крепостной стеной поселения.

— Если орки сразу на этих идиотов пойдут, то всех перережут. Стена там хорошая, да только от банд разбойничьих сгодится. Против нормального войска не поможет. А если сначала на нас нападут, а потом только туда сунутся — может и продержаться до прибытия имперского войска.

После этого комментария Аргиса, все таки разбуженного, у меня обновился основной квест. Добавилась строчка, что через 14 дней сюда прибудет армия Императора. И в зависимости от исхода сражения она будет или отбивать эти земли обратно, или просто станет на защиту области. Но в грандиозном сражении мне лучше всего таки поучаствовать. Если я сбегу и буду прятаться, когда решается судьба этой земли, получу дичайшие штрафы на репутацию во всей империи Сарттис. Я же армейский служака и дезертировать никак нельзя! В итоге, если не орки будут меня убивать из раза в раз, так имперские силы поганяют по камням возрождения.

Еще одной так себе новостью было то, что Корник, тот самый наставник по магии крови, прибывает в форт только через два дня. Его отправили вместе с группой сопровождения в ту мелкую деревушку. Надеюсь не убьют этого эльфа, а то кто же мне продаст книгу по демонологии?

— А хоть по специализациям остались знающие люди в форте? — чуть не рыдал я, повиснув на Сером. Так спешить, а в итоге зря?

— Я у нас главный специалист. С утра бери своих барбосов и ко мне. Вы проделали грандиозную работу. И за это нужно вас наградить. Сейчас же спать валите — три часа ночи как никак. Дальше без вас управимся.

Комендант как всегда прав — пора на боковую. Договорившись с группой, что организовано завалимся к Аргису в 10 утра, убежал в свою келью. Часик посплю в капсуле, пока выйду из режима полуавтономного, потом перелезу в кровать и до утра отдохааать! Как же много всего произошло за один день. Может слухи о том, что время в игре немного ускорено, не врут?

Новый день, новое утро. И вновь я опоздал. Теплая и мягкая кровать это не капсула, какой бы навороченной последняя не была. Не так то просто вырваться из цепких лап одеялка, оторвать голову от подушки, словно держащей тебя магнитом. Ну вы в курсе, каково это — просыпаться. В душе тоже откисал дольше, чем планировал. В общем, появился в Кратуме лишь в 11 часов.

— Они тебя не дождалась и сами пошли к Аргису за наградами. Попросили передать, что будут уже в донжоне ожидать. Как знали, что опоздаешь. — Вместо приветствия выложил Змий. Я тоже наград хочу. И класс, в кои то веки, пора выбрать — поэтому бегом к главнокомандующему. На месте встречи увидел очередь из моих ребят вперемешку с другими солдатами. Все собрались за наградами?

— Кто последний?

— За мной будешь, — ответил незнакомый парень, даже не глянув на меня. Явно интересную книгу читал. Понимаю, тоже люблю почитать, пока жду.

— Я это, зайду. Мне только спросить!

Вот правда, еще в очереди стоять мне не доводилось в этой игре. Никто мне ничего не возразил, значит стоит и вправду зайти. Пройдя мимо Карла с Марвином, кивнул им в знак приветствия. Значит на приеме Сирс. Очутившись в кабинете обнаружил там и Америку с Яранмаром.

— Ребят, вы внутри были? — поинтересовался у своих воинов, выглянув из-за двери.

— Мы тут час ждем и вот только наша очередь дошла. Этих троих Аргис первыми позвал.

— Ага. Понял. Вы давайте тоже заходите. Щас решим все вопросы по быстрому. Прошу прощения у остальных, — сказал громче, чтоб слышала вся очередь. — Мы быстро. Оптом, так сказать. С целью экономии нашего и вашего времени!

И пока не опомнились, запихал своих в кабинет. От такой наглости были в ступоре все. Особенно Аргис!

— Доброе утречко, ребятишки! Бравый капитан Рисс вернулся. Свежий, отдохнувший, готовый к новым подвигам.

— Младший сержант. Что вы себе позволяете!? — первым опомнился глава форта.

— Ускоряю затянувшийся процесс. Начнем с самого главного. Дальнейшая судьба этой милой дамы и этого недоразумения, — тыкнул в грудь авгура. — Они нам нужны. Поэтому

прошу их принять в ряды защитников до предстоящего сражения. Накрайняк под мою ответственность.

— С этим вопросом мы решили уже. Юная леди уже попросилась присоединиться к имперской армии. На что я дал добро. Яранмар, в свою очередь, просто поможет нейтрализовать бывших коллег. А это, судя по его рассказу, уже даст нам шанс на победу.

— И про все возможные риски, связанные с ее персоной вы в курсе? — решил намекнуть на ее демоническое происхождение. Вернее, ее родство с демонами, что особо не меняло сути дела. То, что и Сирс и Амира в курсе, я знал. Еще в поселке Зарина, не выдержав давления ответственности за эту тайну рассказала все. Причем вначале Сирсу, а только потом Амире. Я и сам собирался так сделать, да все повода не мог найти подходящего. К моей радости оба восприняли новость нормально и на их отношения открывшиеся подробности не повлияли.

— Все нормально, Рисс. Мы ж тебя как-то терпим. Да и Корник с нами давно. Поверь многое изменилось с войны против инферналов. — окончательно вошел в деловое русло тон Аргис.

— Чудно чудно. Тогда быстренько по специализациям и побежали дела делать.

— Не спеши, Рисс. Ты уже определился, что хочешь для себя? А остальные? Выбор класса — очень ответственное дело.

— Мне — снайпера. — Начал Сирс. — Я понял что бегать с ловушками мне не сильно нравится, а вот арбалет точно мое. Поэтому — путь снайпера!

Решил пойти в урон, значит. Что же, неплохая начальная ступень. Все равно мы с ловушками уже столько времени не имели дел! Даже я часто забываю их ставить. С другой стороны я понял секрет игры в иллюзии всевозможности. Выучить базовые заклинания можно все. Но реально пользоваться будешь только узким набором, в зависимости от роли. И для повышения своей эффективности будешь брать класс, усиливающий выбранный путь. Развитие в рамках класса сводится к сужению набора способностей, но при этом хорошему их усилению. Такая вот логика.

— Паладин.

— Воин.

Ну тут без сюрпризов.

— Стихийный маг, — а, это Амира. С ней и так ясно — магом льда будет. А стихийник тут первая ступень.

— У меня уже и так все есть, — ответил Яранмар, когда взгляд командора остановился на нем.

— А ты кем будешь, Рисс?

— А вот я то и не знаю. Помогите с выбором.

И рассказал о своей четверке вариантов, вкратце описав ожидания от классов и опасения по поводу них.

— Ну, в твоём случае подойдет либо инквизитор, либо жрец клинков. Чародей, поверь, не совсем твоё. Боевой маг и вправду — для идущих изначально путем магии. Но если ты хочешь получить класс уже сейчас, то можем оформить только жреца.

— Почему только его?

— Да потому, что свитка с классом инквизитор не то, что у меня нет. Ни у кого нет. Этого вообще не существует. Для инквизиторства нужно идти в храм всех богов, что есть только в крупнейших городах нашей империи, и проходить длительную тренировку-экзамен.

Финалом этого дела является выбор бога. Есть у тебя сейчас конкретный бог, которому хочешь служить?

— Эмм. Нету. Ладно. Согласен на жреклина. Все равно он мне больше всех понравился. Кстати, а почему на паладина свиток есть?

— Кто сказал, что есть. Просто Марвин уже прошел подготовку. Осталось лишь инициировать его. С этим и наши жрецы справятся.

Итого вся моя команда получила специализацию. Сирса, Карла, Амиру и Марвина наградили классами местные, из Кас-берра. Мне же достался редкий свиток, которых было несколько у Аргиса. Когда их увидел, спросил, нет ли чего более уникального?

— Есть. Но знаешь, Рисс. Мой тебе совет — становись жрецом клинков. Этот класс тебе подходит. Другие более специфические и ориентированы на другой тип сражений. Запомни, не всегда редкое да экзотическое лучше привычного и простого. Хотя и твой класс назвать привычным и тем более простым язык не повернется.

— Спасибо за совет.

— Все, уходите. Обкатайте обновки на жабах, или еще каком противнике недалеко. А после обеда чтоб всей группой ко мне зашли. Есть одно дело к вам. Свободны.

От главнокомандующего мы пошли в мини-турне по крепости. Если у меня был свиток, активировав который я получу свой класс, то у остальных были просто записки для нужных специалистов. С некоторыми мы были уже знакомы. В паладины Марвина произвел тот жрец, с которым мы убегали от разъяренных гоблинов. Амиру посвятил в тайны магии местный пиромант, знающий меня по тому же приключению. Когда остальные получили свое, мы пошли искать лягушек. Я со своим свитком тянул до последнего. Не знаю, почему, но мне было боязно. Похоже, не хотел совершить ошибку?

— Рисс. Тебя только ждем. Давай активируй и пошли валить тех жаб.

— Ага. Сейчас.

“Вы согласны стать "жрецом клинков?”

“Да”

“Поздравляем. Урон всеми видами холодного оружия (мечи, кинжалы...) увеличен на 5 %.

Получено зачарование — Стихийные клинки: зачарования огня, льда и молнии.

Получено зачарование — манавзрыв.

Получено зачарование — призрачный меч.

Получено зачарование — многорукий убийца.

Получено зачарование — дарующий свет.

Получено зачарование — несущий тьму.

Получено зачарование — “Я и есть этот клинок”.

Для новых навыков и умений пройдите базовую подготовку у любого наставника вашего класса.

Ох ничего себе сколько интересного. Так, жабы меня подождут. Нужно разобраться во всем детально.

— Если хотите, начинайте без меня. Только помните про способности этих земноводных!

Оставшись в одиночестве, я развернул свиток. Выскочившей текст в окошке меня удивил. Нормальным языком, а не странными загогулинами, объяснялось что к чему. Такая

себе справка, заменяющая наставника.

Зачарования, оказывается, это бафы на клинок. Каждый такой требовал сейчас по 5 маны. Один удар — одно зачарование. Стихийные как и тьма/свет добавляли урон элементом. Более того, была серия из трех, пяти и семи ударов. Начиная ее, появлялся таймер и за короткий промежуток времени нужно было выдать указанное количество ударов. Если противник их парировал или уворачивался, то ничего не засчитывалось. К примеру, для молнии три удара устраивали дополнительную 4ю молнию, что имела шанс парализовать противника на пол секунды, пять ударов — тоже молния, но с большим уроном и дебафом. Противник с вероятностью в 15 % промахивался на протяжении следующих 20 секунд. А семь попаданий активировали цепную молнию. Вкуснятина!

Призрачный меч: зачарование, позволяющее нивелировать часть показателя брони врага, что очень хорошо против танков. **Многорукий** просто добавлял к каждому удару еще один, сделанный словно твоим же оружием, но со сниженным показателем урона. Сначала не понял, когда такое полезно, но потом дошло. Если на оружии есть шанс срабатывания особого эффекта, то это зачарование станет одним из главных в арсенале жреклина.

Самые интересные были **манавзрыв** и **Я — клинок**. Первый концентрировал часть маны в ударе. При удачном исполнении, вдвое большее количество маны противника сжигалось и наносилось ему в виде урона. Что самое забавное — этот урон считался чистым. То есть большинство магических щитов, за которыми маги могли отсидеться, просто не работали. Спасти их могло только большое количество жизней и отсутствие маны на момент получения такого удара. Нет маны — нет взрыва.

Я-клинок был первым финтом для маневров. Работает как: кладешь зачарование на меч, бросаешь оружие вперед и через две секунды телепортируешься на его местоположение с ним же в руке. Ощущения странные, скажу честно. Зато у меня появился аналог моего телепорта. Этот вариант хоть и имел откат в минуту, зато был гораздо дешевле по маназатратам! Ну и в плане дальности был неидеален, но это я уже придираюсь.

Уфф просто. Если и у остальных столько же нового, то жабам будет ой как несладко. Тут только одному мне до вечера эксперименты устраивать!

Наигравшись с обновками за час, решил попробовать хоть немного прокачать самые полезные. Удары с зарядами тьмы и света оставил до лучших времен. Те же немертвые от “дарующего свет” столько огребать будут, что мне и мечи можно не менять. Да только нежити в надвигающейся орде не будет. **Призрачный меч** тоже в ближайшей перспективе выглядит слишком узкоспециализированным. **Многорукогого** думал сразу начать качать, да только второй меч у меня был без шанса на какой-либо эффект. Обидно, что стихийные клинки с этим зачарованием вместе не работали. С другой стороны, это было бы слишком круто. Хотя, может на высоких уровнях прокачки навыка и появится такая возможность. Увы, эта инфа была засекречена и в общем доступе не мелькала.

Методом исключения остановился на скорейшей прокачке стихийных клинков. Прелесть в том, что навык качался одновременно для огня, молнии и льда.

Сосредоточившись на истреблении гигантских жаб заметил одну интересную особенность. “Комбинация ударов” не сбрасывалась, если противник умирал и я переходил быстро к другому. Поэкспериментировав, даже наловчился набивать финальный заряд на одних противниках, а выпускать его на другом. Конкретно против мелкоуровневых жаб хорошо работала цепная молния. Две убивал, набирая заряд. Потом прыгал телепортом к третьей и убивал ту с одного срабатывания цепной молнии. По первому противнику был

самый большой урон, уменьшающийся по мере задевания других. Радиус у молнии был хорошим. Даже огромным, учитывая всего лишь первый уровень навыка. Так что еще две-три лягушки прыгали ко мне, разозленные полученным уроном. И все повторялось. В итоге, довольно быстро получалось подтягивать к себе новых противников и не тратить время на перебежки.

Огонь тоже показал себя неплохо, учитывая мои бонусы к этой стихии. Взрыв, что был одним из вариантов завершения комбинации, обладал пусть и большей разрушительной силой, но вот радиус. Два-три метра, чего мне было мало. Хотя, в один момент, когда 4 жабы сбежалось на мою тушку, именно эта стихия меня спасла. **Вспышка** завершила дело, уничтожив чудом выживших.

Лед был более полезен для контроля одного сильного противника. В паре с Амирой монстры вроде тех же лукринов теперь станут вполне безопасными. Лишь бы маны хватало. Ее то, несмотря на столь маленькие затраты на зачарования, было как-то маловато. Удары то часто сыпались по вражинам! Следовательно, нужно срочно найти способ хоть немного поднять ее количество.

Жаб оказалось недостаточно. Пока они выползали с реки взамен убитым, мы по очереди отдыхали, восстанавливая ту самую ману и жизни. Заодно делились информацией о новых умениях. Оказалось, что лишь я кардинально усилился. Амира изначально имела все нужные заклинания. С появлением у нее класса они стали чуть сильнее, затраты на них слегка уменьшились и в общем все. В арсенале, конечно, появилось по базовому заклинанию каждой из природных стихий, но их использовать она не собиралась. Ибо неэффективно! Может на досуге и побалуется, не более. Сирс получил несколько навыков на усиление выстрела. Из них: **"поиск уязвимого места"**, что требовал долго целится но гарантировано выдавал крит, **"отравленный выстрел"** и **"осветительный заряд"**. Последний был полезен для разведки в темное время суток и в пещерах. Было еще несколько пассивок и активный **"быстрая перезарядка"**. Как и молния моя — против мелочи. Урон снижался, а вот скорострельность возрастала. Хотя, если взять арбалет специальный, то уже как мой **многорукий** будет.

Больше всего меня порадовали наши воин и паладин. Помимо пассивок на броню и оружие, увеличивающих защиту/урон, каждый получил по навыку контроля. У Марвина это был **"усиленный оглушающий удар"**, работающий только с дробящим, а у Карла — **"оглушение щитом"**. Последний навык сочетался с **"таранным рывком"** — наш воин мог быстро преодолеть дистанцию в 5 метров и оглушить противника на 3–6 секунд! Замечательная комбинация для начала драки, как по мне!

Когда солнце хорошо так перевалило за полдень мы решили передохнуть у тракта и перекусить старыми запасами еды. Не думал, что вылазка так затянется и не взял ничего нормального. Вот и приходилось довольствоваться тем, что было. Словно услышав мои мысли, к нам вышло трое подростков с нормальным обедом и указанием через два часа быть у коменданта. Молодой парень и две девчушки. Интересно, сколько им? Финальное сражение уже вот-вот, потому все взрослые активно тренировались и работали в пещерном убежище. Дети да подростки в стороне не оставались. Тоже помогали, работая в меру своих сил для общего дела. Отобедав с нами эта троица пошла обратно в лагерь. Судя по парню и кинжалу на его поясе, который он то и дело поглаживал, ему тоже хотелось в бой. Нда, надеюсь до этого не дойдет и сможем сдержать врага на стене. Аааррр. Это же игра! Почему все время забываю? Да и вообще, я на стороне добра. С демонами, авгурами и

прочими — не суть. Главное, что я за добро, а добро всегда побеждает. На том и стоим!

До встречи с Аргисом время еще есть, поэтому не стоит тратить его впустую — точить новые навыки в бою и точить!

— Скажи Рисс, страшно было умирать? — начал Серый, когда наша компашка дружно завалилась к нему в кабинет. Очередь вновь была, но увидев нас никто даже не подумал препятствовать. Знали, что нам назначено?

— Ой что-то мне этот разговор уже не нравится.

— Давай я тебе все дело опишу, а ты сам думай, соглашаться или нет. Просто есть очень большой шанс умереть. А ты единственный пришлый, к кому могу обратиться с просьбой о помощи.

— Ладно. Раз есть шанс отказаться, то слушаю!

— Недалеко от нашего форта, чуть дальше за шахтой зачарованной, где ты черное железо добывал, есть логово одной старой ведьмы.

— Логово? Может хижина? — уточнил Яранмар.

— Да нет, авгур, именно логово. Лет двести назад была хижина. А потом что-то с этой ведьмой произошло и она превратилась в огромного паука. Голова, часть туловища — человеческая. А вот остальное — паук. Как такое произошло и почему — не знает никто в Кас-берра. Можете не тратить время на расспросы, если что. Просто примите за данность.

— И нам нужно ее убить. Вернее, мне одному? — начал я понимать к чему клонит Аргис. — А остальных под удар не ставить — ибо может она нас, а не мы ее?

— Не совсем, но да. Когда я стал комендантом, то собрал большой отряд и пошел на нее. В попытке убить и окрестности избавить от потенциальной опасности. Увы, ничего не вышло — только погубил несколько хороших парней. Хотя на время взяли ее логово в осаду. В такой патовой ситуации пробыли около недели — ни ей нас поубивать вне логова, ни нам ее из него же не выкурить. На седьмой день она показалась из своей норы недалеко от моей палатки и вызвала на переговоры. Договорились мы на том, что ей отходит часть леса, от норы и дальше на юговосток, под охотничьи угодья. Там она и будет зверьем питаться, а вот на людей и прочих разумных даже в этих краях не нападет. Только если сами полезут в ее нору. Мы же оставляем ее в покое и не трогаем территорию, где она охотится будет.

— Тогда зачем сейчас ее трогать? Все же хорошо? — недоумевал я.

— Она очень сильна. Эта ведьма даже за пределами своего логова на многое способна. Всего, что прошу от тебя — сходить к ней и провести переговоры. Попроси встать на нашу сторону — если придут сюда орки у них то хватит сил ее выкурить да убить. Мы же по прежнему не станем вмешиваться в ее жизнь. Можешь предложить ей даже увеличение угодий после этого сражения. В знак благодарности за услугу.

— Оно то конечно да. Но знаете, комендант, орки тоже могут к ней заглянуть на кружку чая с теми же предложениями.

— Могут, если знают о ней. Потому и прошу тебя сейчас с ней переговорить и выбить клятву магическую, которую она не сможет нарушить. А прошу именно тебя, так как в случае отказа она наверняка убьет переговорщика.

— Окей. Умирать не сильно было страшно. Так что поговорить я попробую. А если... Если нам все же удастся ее убить?

— Я бы попросил не пытаться. Сам ты ее не сможешь навечно в землю закопать. А ваша группа. — Тут комендант призадумался. Да, мы уже не те, что выходили из форта в сторону Подгорного. — Может и справитесь. А может и нет. Я давно не навещал паучиху и не знаю,

стала ли она сильнее за это время.

— Тогда завтра с утра мы отправимся и посмотрим. Обещаю в начале попробовать договориться. А там как пойдет. Если пойму, что одолеем, то рискну.

— Удачи! И прости, но подмогу выделить не смогу. Всех боеспособных людей отправлю встречать караван с новой партией беженцев. Мне поступило сообщение, что за ними может быть погоня. Остальные же активно тренируют ополчение да пещеры к новым жильцам подготавливают. Кстати о рекрутах. Вы свои трофеи куда девать решили?

— А что, есть предложение деловое?

— Есть. Проблема в том, что запасов нашего арсенала не хватит на такое количество новобранцев. Хочу выкупить большинство твоих железок — хоть какое снаряжение лучше вил да кос. Броня тоже, если помню, была среди трофеев.

— Да без проблем. Забирайте. Причем все. Надеюсь с ценой обманывать не будете — недосуг за каждую вещичку торговаться. Времени нет.

— Согласен, Рисс. Совсем его нет. Потому дам тебе честную цену. Все равно золото не понадобится, если не отстоим форт.

— Вот и хорошо. Ингредиенты я алхимикам уже передал. Пусть резвятся. Раз это все, тогда мы к ним за зельями, сколько дадут, и дальше в лес тренироваться. К паучихе завтра с утра только!

— Давай. Как будет результат, неважно какой, сразу ко мне!

— Так точно! Группа, слушай мою команду. Из кабинета коменданта шагоом марш! Раз два, раз два. Нас ждут местные монстры. Не будем же их разочаровывать и позволять жить дольше нужного!

Внезапное мое превращение в бравого командира всех удивило и развеселило. Чего я и добивался! Идти завтра к логову с большим шансом не вернуться даже местным не понравилось. И обстановку пришлось разрядить. Хоть и НПС, а на такие вещи они бодро реагировали. Словно система, или вездесущий Мифика, все отслеживали и мгновенно реагировали. Наверняка, помимо скрытой характеристики “мораль” были и некая ”харизма”, действующие вместе. Другого объяснения столь живой реакции на многие вещи у местных я не находил.

Остаток дня мы провели в окрестностях крепости, истребляя все подряд. Даже особо редкого мишку нашли, 35го уровня. Ничего эдакого из навыков зверь не имел — на наше счастье. Но был крайне живучим. Ох и намаялись с ним. Зато были вознаграждены опытом. Мне как раз хватило уровень добрать.

В итоге, день выдался плодотворным. Мясо, шкуры и не нужную нам бижутерию скинули завскладу. Раз Агрисс пообещал не обманывать с ценой, то можно быть спокойным за торговцев НПС, подчиненных ему. Получив от гнома обещание выдать денег завтра, когда он рассортирует всю ту кучу, что мы на него свалили, я со спокойной душой вернулся в реал. Задерживаться дольше запланированного не хотелось. Лучше в реале поищу информацию об этой ведьме-паучихе и про жреклина.

Найти точный гайд по уничтожению пауко-женщины я не надеялся. Планом максимум было хоть что-то. Может, кто сталкивался с похожими типами монстров или каким квестом вроде моего? Идти на переговоры, а вернее в рейд, стоило подготовленным. За три часа поисков узнал, что есть около десятка боссов-пауков разного калибра. Среди них — никого даже частично с человеческими частями. Увы, это были просто огромные пауки. Единственная нить, ведущая к моей клиентке, был зверобог Яореней. Этот дядька известен игрокам Кратума, как наполовину человек, наполовину — паук. Больше про него ничего не было известно. Вживую никто не видел и уж тем более не сражался. Храмы только старые находили, в диких диких джунглях, со статуями это персонажа. Ну и несколько строк в исторических хрониках нашей империи. Может кто и побольше знал, да в общий доступ не слил инфу. А значит — самому все раскапывать. Мне не привыкать.

Следующий день в игре начался со сборов. Моя волшебная сумочка была загружена провиантом на целый день, а сумки моих подопечных — факелами, веревками, инструментом. Я был нацелен на бой с этой паучихой, потому взял все возможное для подготовки плацдарма. Решил вернуться к истокам, так сказать. Грубые, но действенные ловушки — вот план на сегодня. Все вырученные за вчерашние трофеи деньги спустил на зелья и снаряжение. Завскладом, зараза такая, только пару факелов за бесплатно выделил.

С алхимиками даже торговаться не стал — они мне и так почти по себестоимости все продавали. Среди них репутация просто зашкаливала из-за подаренных ингров! Я, оказывается, когда им оптом траву и корешки дарил, пару раз нечто очень редкое всунул. Обидно, как ни странно, не было. Благодаря скидкам хватило не только на привычные восстанавливающие микстуры, но и на усиления. А главным приобретением были зелья с самовозгорающимся составом. Много, очень много огня ждало паучиху!

Не поленился так же разыскать главного жреца форта и выпросить суточное усиление на группу. Для такой мощной магии требовались особые ингредиенты. За которые пришлось отвалить немало золотых монеток. Как пришло богатство, так и ушло. О чем я ни капли не жалел. Агрисс прав — если форт захватят, то золото будет ни к чему. В моем случае, потраченная монетка сейчас, даже если и принесет каплю опыта, это непотраченные горы золота и времени потом. Да, через время форт отобьют. Уже точно знаю, что при любом раскладе выйду в большой мир рано или поздно. Только вот при втором варианте, буду не

раскаченным красавцем в редких вещах, а голым, с мелким уровнем и лишь одним мечом. Такое меня не устраивало. Я, как мне кажется, уже преодолел самую тяжелую часть старта и уже вполне комфортно себя ощущаю в этой локации.

Ну, это все лирика. И самоутешение. Потратился знатно, как ни крути. Зато группа была вооружена до зубов. Лишь заветная сотня золотом осталась в комнатке — от учебника по демонологии я не собирался отказываться! Энергия в эльфийском клинке уже давно накопилась, а без книги не знал, как ею правильно распорядиться. Змий тоже настаивал, что лучше использовать этот ресурс наверняка, пусть у него уже и было несколько идей. В любом случае, со мной делится гад ползучий отказался.

Закончив со сборами — выступили. По уже сложившейся традиции, двинулись вдоль тракта, вылавливая местное зверье. Через часа два вышли к ручейку и собирались передохнуть. Но не тут то было. Мои старые знакомые, лукрины которые, ждали у этого источника воды. И сюда забрели, рыбоньки!

Увидев их мы сильно перепугались. У меня лично перед глазами всплыли образы последней и единственной игровой смерти. Тряхнув головой я собрался. Это же шанс! По настоящему сильный противник, который даст понять, хорошо ли мы усилились от приобретения классов. К тому же, если этих не раскидаем, к паучихе даже близко не стоит подходить с намерением убивать. Меня голого к ней на переговоры и верную смерть послать за глаза хватит.

— Народ. Они пока нас не заметили. — начал споро раздавать ЦУ, пригнувшись за редкими кустиками. — Давайте разберем себе противников. Мой — крайний правый. Карл, Марвин — оттащите на себя двоих и постарайтесь их завязать на себе. Амира, Сирс и Ярамар — ваш крайний слева. Именно на вас задача по уничтожению. Смещаетесь ко мне на встречу. Ясно?

— Рисс, — взял слово авруг, — я могу призвать более мобильную версию земляного. Он будет не такой сильный и живучий, но до врага дойдет раньше. И как Марвин с Карлом может временно связать того боем.

— Интересная мысль. Давай. Но в начале — призови духа жизни.

— Обижаешь. Это само собой разумеется!

Защитные заклинания от Амиры, Змия и даже Марвина тоже проявились в статус баре.

Так, еще раз проверить свой личный план на бой. В начале через Я-Клинок начать драку со своим лукрином. Не буду рисковать и экспериментировать с дарующим свет, а выставлю серию из молний. Причем на пять ударов — стягивать случайно других на себя в планы не входило. Вроде все. Ну-с, да помогут нам боги цифрового мира.

Убили мы эту четверку очень легко. Я со своим справился сам, да еще и быстрее остальных! Сработавшая молния не только нанесла гору урона, так и парализовала врага на две секунды. Урон был выше от заявленного, а значит у лукринов отрицательные показатели защиты к молнии. У остальных все прошло тоже без сучка и задоринки. Убив своего я специально отошел чуть в сторону — понаблюдать. Действовали мои воины слаженно, помогая друг другу. То Карл примет на свой щит лапу Марвинового противника. То Сирс выстрелит оглушающим выстрелом, наносящим меньше урона, но на секунду выключая противника. Играли в контроль. Полный контроль!

После битвы с лукринами боевой дух отряда хорошо подрос. Мои воины начали между собой обсуждать возможный бой с ведьмой:

— Говорят, она метра три ростом. Будет тяжело до головы дотянуться.

— А я слышал, что вообще метров пять.

— Зачем в голову бить? У пауков сердце на спине. Как бы нам на спину к ней залезть то?

— Может просто ноги-лапы отрубить и все? Без них сама и подойдет!

— Надо было тогда топорами запасаться!

— А я себе взял один. Если что — сменю.

И еще много других идей прозвучало, пока шли по владениям паучихи. То, что мы почти на месте, было видно по изменившейся местности. Между деревьями висели обрывки старой паутины, слой прошлогодней листвы был очень толстым, да и света было меньше. Болото, только без воды. И птичек не слышно.

Очень быстро настроение с веселого сменилось на настороженное. Окружающий лес сильно давил, хотя видимых опасностей и не было. Именно это, наверно, и страшило.

— Судя по карте, вход в паучью нору где-то тут, — нарушил я тишину. — Давайте немного разойдемся и поищем. Только так, чтобы друг-друга видели!

— Как скажете, командир!

С поисками управились за каких-то пять минут. Вход в паучьи подземные владения нашел, как ни странно, Марвин. Я то, как всегда, на Сирса надеялся.

— Ау! Выходи! Поговорить надо! — крикнул в пещеру. Если тогда, давным давно паучиха выходила на переговоры, то может и сейчас голову покажет? Лезть в ее нору очень не хотелось.

— Она не услышала? — предположила Амира через пару минут ожидания.

— Все может быть. Щас еще раз раз позову. Выходи, разговор есть! Мы из крепости! Хотим предложить расширить твои охотничьи угодья! На переговоры пришли. Выходи давай!

Закончив орать, сделал пару шагов внутрь норы. Там нашел начало паутины, за которую аккуратно подергал. Пауки, на сколько мне известно, слабы на зрение. А вот ногами окружение ощущают хорошо. Паутина не только ловчая сеть для них, а и сигнальная система, которую я намеренно потревожил.

— Давайте минут 5 еще подождем. Вдруг все же вылезет?

— А что, если она давно померла? К ней же лет 50 из наших никто не ходил. — озвучил дельную мысль Карл.

— Логика в этом есть. Куски паутины, что вокруг витают, довольно старые. Может и правда сдохла. Или в глубине норы валяется при смерти.

От этой мысли мне стало намного теплее. Встретаться с непонятной ведьмой очень не хотелось. Ведь что от нее можно ждать, даже предположить не мог.

— Рисс, мы уже полчаса торчим у входа. Пошли уже. Ловушек накопили и намастерили на целую роту пауков.

— Ладно, Яранмар. Ты прав. Как говорится, перед смертью не надышишься. Я первый, вы — за мной на небольшом удалении. Буду с включенным астральным зрением. Если что увижу — дам знать!

Шли мы очень медленно. Вертел головой туда-сюда, в надежде высмотреть опасность. Да все равно не доглядел.

Когда мы зашли в огромный зал-нору, сгруппировались. Своим зрением, даже усиленным Змием, не мог дотянуться до потолка. Оттуда на нас ведьма и спустилась. И, не дав даже объясниться, пошла в атаку, плюнув по всей группе слабенькой кислотой.

— Льдом по лапам! — только и успел крикнуть, заметив огромного паука. Швырнув зелье “молотова”, телепортировался на спину. У земных пауков именно там было сердце. А разработчики, насколько успел понять, старались максимально придерживаться первоисточника в создании местных монстров.

Оказавшись на спине, стал наносить удары в одну точку. Выбрав молнию, с ее шансом на парализацию, старался набрать нужное количество ударов как можно скорее. Что было легко сделать — ведьма почти не двигалась, подмороженная и оглушенная моими сопартийцами. Еще удар. Парализация срабатывает! А теперь по новой. Первый. Второй!

— Рисс, слазь. Хватит издеваться над трупом!

Опомнился лишь тогда, когда на пятом ударе ничего не произошло.

— Эмм. В смысле, над трупом?

— Сдохла она! Очнись!

Открыв лог, увидел запись

“Вами убита ведьма Ангуорра. Получено 500 опыта. Задание **“Переговоры с монстром”** обновлено. Доложите Аргису о смерти ведьмы”.

Это она померла еще на первой комбинации же!

— Как-то все просто. Не находите?

— Она была ранена. И сильно. Кроме того, ослаблена. Вот! Дротики. Видите? — показал Яранмар на истыканное, как после атаки на дикобраза, брюхо паучьей части ведьмы. — В Орде ходят слухи об одном клане гоблинов. Это не та зелень, с которой мы недавно встречались. Мастера ядов, убийств и скрытных ночных операций.

— Ниндзя, — догадался я. Хотя, судя по тому, как на меня посмотрели мои вояки, это слово им было незнакомо. — В моем мире именно так называют любых мастеров скрытных операций.

— Нет, у этого клана точно другое название, — продолжил авгур. — И очень похоже, что его представители нанесли ведьме визит до нас.

— Подозреваю, что хотели на свою сторону переманить. Да только пошло что-то не так. Раз паук мертв, давайте осмотрим его нору. Не поверю, что нету ничего эдакого!

Увы, все, что мы нашли — ржавые доспехи. Явно со времен противостояния с Аргисом остались. Или даже древнее. Почти все трофеи шли на металлолом. Обойдя зал несколько раз мы, в итоге, собрались в его центре. На небольшом постаменте стоял сундук. Где-то метр на метр, из серого металла, выполненный в форме — барабанная дробь. Паука! Замочная скважина во рту чудо-сундука нашлась не сразу.

— А где ключ от него? Никто не находил?

— Командир. Может он у ведьмы? Труп обыскивали?

— Блин. Я был так ошарашен ее гибелью скорой. Секундочку.

К сожалению, только ключ у этого поверженного босса и был. Ни тебе эпиков, ни редких вещей. Надеюсь хоть сундук порадует трофеями.

— Шас попробую открыть. Ребята, вы от меня отойдите метра на три. А лучше — на четыре. Вдруг, оживет он? Или еще какая гадость ползет. Были случаи. Змий, Амира — обновите щиты.

И не зря запаниковал, скажу я. Как только крышка-спина отворилась, из сундук полезло нечто! Огромная змея показала свою пасть, обнюхала все языком, а потом начала вылезать, обвивая свое бывшее место заточения. В чешуйчатого, само собой, полетели разные снаряды. Но змейке было начхать — она не обратила на нас ни капли внимания, продолжая вылезать

из маленького сундучка. Да сколько же в ней длины? Метров 20 уже вылезло!

— Давайте отойдем и не будем мешать этой милой рептилии. Не тратьте ману! — скомандовал я, когда понял бесполезность наших атак. Сам тоже попробовал ковырнуть ее мечом, только он отскочил. Словно палкой по огромной мармеладке зарядил. Когда понял, что огромная змея обвилась вокруг меня, решил сбежать телепортом. Да не тут то было. Магия не сработала! “**Я-клинок**” тоже не возымел эффекта — я просто выкинул свой левый меч.

— Так, не паникуем. Посмотрим, что будет дальше. Если что — уходите в крепость — я там через пару часов возрожусь.

— Не стоит бояться моего господина. Он не причинит вреда своим спасителям и убийцам слуги мерзкого Яоренея. — заявила молодая девушка, что возникла из ниоткуда напротив меня. — Меня зовут Мискогигижоквэ. Я первая жрица Вэмигванида — змея, обладающего крыльями, первого своего рода, покорившего землю и небо.

— А я — Рисс. Просто Рисс.

После заверения в дружбе я немного успокоился и рассмотрел Вэмигванида детальнее. У него и правда были крылья, сложенные вдоль туловища. Змеиные чешуйки плавно переходили в перья, как у первых оперенных динозавров, и имели тот же зеленовато-коричневый окрас, что и остальное тело. Потому то сразу и не заметил их.

— Мискэ, не против я буду тебя так называть?

Дождавшись утвердительного кивка от весьма привлекательной смуглой девушки, продолжил: — Твой господин, случайно, не зверобог?

— Он самый. С Яоренеем, зверобогом-пауком, мы в давней вражде. Он заключил нас сюда, в эту темницу, — кивок на сундук, — и поручил слуге его охранять. Вы мало того, что убили охранника, так еще и освободили нас. За это мой господин Вэмигванид наградит вас.

— Награда это хорошо. Можно узнать, что это будет?

— А стто ты хочешьссс? — впервые заговорил зверобог. Поднявшись, огромная голова нависала. Да так близко, что едва не задевал своим раздвоенным языком, когда говорил.

— Мы пришли сюда в поисках защиты и помощи. Нам предстоит большое сражение против сил орков, гоблинов и даже троллей. Если выступишь на нашей стороне, этого будет достаточно.

Козырь в виде зверобога несомненно сыграет. Да так, что его одного хватит для уничтожения всей армии Орды. Ну же, соглашайся!

— Нетсс. Я не хочу пока вмешиваться в дела ссмертных. По крайней мере, так явно. Годы заточения лишили меня сил. Ксстати, Рисс....

— Да, Кеца? Можно я буду называть тебя так?

— Кеца?

— Верно. Я же это — пришлый. И в моем мире был бог, похожий на тебя. Звали его Кетцалькоатль, сокращенно Кеца. Пернатый змей. Один в один ты.

— Всссс. Мне нравитсссяаа. Это больше подходит ссейчасс, чемммсс мое сстарое имяя.

Вы дали имя Зверобогу, которое он принял. Получено достижения “**Друг божества**” — репутация со всеми богами и зверо-богами повышена на 1.

Ого. Неплохо! Впрочем, одно очко репутации можно заработать простейшим квестом у любого жреца. Но даже так, на пустом месте бонус получить — приятно.

— Так что ты хотел от меня, пернатый змей?

Кеца прям разомлел. Вытянулся своей 20 метровой тушкой, на сколько позволял свод норы, расправил крылья. Да, именно крыльями он так и гордился. Рожденный ползать научился летать! Интересно, что послужило причиной для такой перемены?

— Я хххочу сссилу, что ссспрятанна в твоём клинке. Она предназначена для демонов, и мне не ссильно по вкусссу. Но сейчас. Когда я ослаблен и голодден..

— Он про энергию душ, Рисс, — поясний мой Змий. Похоже он перестал бояться этого большого собрата и решил проявиться. А то спрятался, как только начала эта громадина лезть из сундука.

— О. Ссобрат?

— Не совсем, Кеца. Я демон. Хотя внешне мы с тобой похожи. Особенно мордами.

— С.С.С! - начал трястись Кетцалькоатль. Судя по улыбке первой жрицы, это зверобог так смеялся. Фуф. Только разозлить его не хватало. Змий ведь может.

— Я передам тебе эту энергию, пернатый змей. Только за нее придется отдельно рассчитаться. Сам понимаешь.

— Договорилисссь. За нее я обучу тебя особому заклинанию. Оно мне помогает летать. Тебе же достаётся более сслабая вверсссия. Мммаленькие крыльышки, что замедлят падение. Идет?

— Принимается. А за спасение?

— Какдждый из васс получит от Миске по деревянному кольцу с моим благосссловением. Они будут служить только вам, повышая скорость восстановления сил. И не бойся, приверженец светлой. Она! - выделил пернатый, — не против. Моя сила больше похоже на природную магию, а не божественную.

— Спасибо, — за всех ответил Марвин, к которому и устремились все наши взгляды.

— И от меня отдельное спасибо, — добавил я. Проявить немного вежливости перед местным богом никогда не будет лишним. — Теперь, как передать тебе энер..?

Договорить я не успел. Струя света потянулась от моей правой руки, что все еще сжимала меч кровавых эльфов, и ударила в тело зверобога. Меч так раскалился, что я не выдержал и уронил его. Еще и две сотни жизней потерял! За десять секунд все закончилось.

Проморгавшись и дождавшись окончания действия “слепоты”, что превратила все вокруг в белое марево, удивился отсутствию громадной рептилии. Напротив меня, рядом с жрицей, стоял длинноволосый парень. Такой же смуглокожий, как и она. Только волосы у него были длинней, чуть ли не по пояс, и не черные, а сероватые какие-то. На седину не похоже — на вид лет 25 ему. Хотя кто их, богов, знает.

— Боевая вормасс такая неудобнаясс. Блин. Ааааа. И эта привычка ссипеть. Бессит. Еще и послевкусие от демонской силы. Кислое, терпкое. Ффффу. Дай попить. — начал вопить парень, сжимая одной рукой свое горло, а вторую протянув ко мне. — Щас! Секунду.

После этой небольшой истерики, он силком вырвал флягу с зельем регенерации с моего пояса, рот и сплюнул на сундук. В добавок к полосканиям, он начал активно кривляться, как диктор перед эфиром, прикусывать язык и наполнять пещеру разнообразными звуками из своей горлянки. Это странное представление длилось не более двух минут. Но никто даже не подумал шевельнуться — все были в шоке от происходящего.

— Все. Теперь норм. Короч, еще раз познакомимся давайте. Я Кетцалькоатль, для вас просто Кеца. Спасибо за новое имя.

— Ой, да мне ж не жалко, — почему-то смутился от слов зверобога. — Ты мне скажи, вы теперь куда? Мы сюда пришли с ведьмой разобраться. А на ваш счет инструкций не было

у начальства из крепости.

— Так у вас тут целая крепость есть?

— Ага. Ее то и будем защищать. Может все же присоединишься?

— Давай мы с моей первой жрицей пошушукаемся на эту тему и скажем, что будем дальше делать. Уж что, а проблем лишних своим спасителям доставлять не будем. Идет?

— Конечно. Ну мы тоже пошушукаемся.

Разойдясь по разным углам зала мы, значит, стали шушукаться.

— Вы знаете, что это за зверобог такой? — первым делом спросил у своей команды. То, что я понятия не имел, с кем веду переговоры, не помешало провести их более-менее нормально. Увы, лишь отрицательное махание голово было ответом.

— Мне шаманы-наставники в общем про зверобогов рассказывали. Зачастую это сильные магические звери, которые обрели разум. А в ранг богов их возводят другие разумные, когда начинают им поклоняться. Со временем, эти существа и вправду становятся подобны богам. А двое даже смогли пробраться в нижний пантеон. Надеюсь, это хоть как-то поможет тебе, Рисс.

— Если честно — не очень помогло. И в этом нет твоей вины, Яранмар. Давайте не будем вдаваться в историю происхождения и рассмотрим того парнишку просто как очень сильного мага. Что нам это дает?

— Убить мы его не сможем, как бы не старались. Так что смысла проявлять агрессию никакого, — высказался молчавший все это время Сирс. — Было бы замечательно на свою сторону его переманить.

— И я так думаю, дорогой мой снайпер. Увы, больше вкусняшек для зверобога нету. Программа минимум, чтобы к гоблинам не переметнулся, вроде как выполнена. А вот дальше что...? Никто ничего не хочет сказать?

В отношении Кетцалькоатля у всех были одинаковые идеи — заманить на свою сторону.

— Йо. Рисс, нашушукались? Я посоветовался с Мискэ и пришел к мысли прогуляться в сторону вашей твердыни. А там переговорить с вашим главным насчет моей помощи и оплаты за это.

— Значит, есть шанс, что выступишь на нашей стороне?

— Если ты гарантированно хочешь умереть, то могу даже и сражаться за вас. Интересно?

— Эммм. В смысле? Не понимаю, к чему ты ведешь.

— Фишка в чем, юный эльф. Я бог! И на меня распространяются некоторые обязательства и ограничения. Пока я не в пантеоне, могу не сражаться на передовой, защищая этот мир от разных сил. НО! У нас, богов, не принято напрямую вмешиваться в дела смертных. Только в очень крайних случаях мы можем себе такое позволить. И то, последствия будут такие... Что ойой!

— Жаль. А я так надеялся....

— Послушай. Если я в своей боевой форме пойду на ваших противников, их боги-покровители такого не простят. Меня, может, и не убьют. Но попинают знатно. И это не главное. Важно то, что вас боги гарантированно найдут и поубивают. А на тебя, раз ты пришлый, таких проклятий накинут, что умереть окончательно захочешь.

— Тогда как ты можешь нам помочь и что за это захочешь?

— А об этом детально поговорю с главным вашим. Уж прости, Рисс, ты малость не компетентен

— Что же, ты прав. Тогда идем?

— Идем. Только обчистим сокровищницу этой ведьмы. Прошу за мной. И предупреждаю — мне две трети. Торговаться не намерен — все равно без меня не найдете!

Не смотря на то, что убили мы местного босса легко и просто, я не терял надежды потешить своего хомяка. Подарки от нового знакомого это хорошо, не спорю. Только мне было мало. Не привык я из такого уровня походов возвращаться с полупустым инвентарем. Увы, меня ждало разочарование!

Мало того, что в сокровищнице было не так уж и много драгоценностей. Так они все не имели ничего общего с игровой бижутерией. Это были самые обычные женские украшения — ни капли магии! Потому весь путь из этого лабиринта пещер утешал себя мыслью, что смогу выручить хорошую сумму за свою долю. Ресурсов то, на поход этот, потратил ого-го!

Дорога обратно была спокойнее некуда. Даже в человеческом облике зверобога боялись. Ни один моб, представляющий хоть какую опасность, не то что рядом, даже в поле зрения не попал. А вот мелкие, уровня до пятого, зверушки, словно из воздуха нарисовались. То ли почуяли смерть ведьмы-паучихи. То ли сказывается присутствие Кецы — он на родине за лесом присматривал, а значит должны быть у него навыки в этой сфере.

— Слушай, Кеца, — обратился я к молодому индейцу. Все же именно на коренных жителей северной америки больше всего смахивал бог в облике человека. — Мы ведь с тобой друзья?

— Друзья, Рисс. Хочешь чего попросить, по дружбе? — вмиг раскусил меня пернатый рептиль.

— Вроде того. Ответь, а как ты собираешься нам помогать, если вмешиваться в драку смертных тебе божественный устав не позволяет?

— Да так же, как и другие боги. Оно как работает: богу подношения, а он вам, в знак признательности, разные прелести. Как материального, так и магического характера. Вот ты меня силой подкормил, а я взамен заклинанию обучил. И все довольны. Главное — никаких договоров не нарушено! Только я, в виде исключения и особого расположения, упрощу работу этой системы.

— Даже не представляю каким образом...

— Я просто выставлю весь товар напоказ и установлю на него фиксированные цены. Расплачиваться буду знаниями, в основном. А брать — энергию. В астральном запаснике есть разная мелочевка, не без этого. Но не думаю, что она вам сильно поможет. Не сильнее колечек подаренных, так что потуши огонь в своих алчных очах.

— Уверен, даже эта, как ты говоришь, мелочевка, будет нам ой как полезна. Насчет энергии — еще демонскую будешь? А то есть у меня одна мысль, как быстро ее запас пополнить в кратчайшие сроки.

— Не откажусь! На вкус мне противна, но питательных свойств умалать не буду.

— Только в этот раз хочу на все варианты заклинаний, или чего там есть, посмотреть и сам выбрать. Перышко, уверен, пригодится. Но в ближайшей перспективе, скорее всего, без надобности будет.

— Не доволен моим подарком? — начал расстраиваться Кеца.

— Что ты. Говорю же, вещь классная. Это же почти что полет! Такого даже близко ни у кого нет. Просто хочется усиления здесь и сейчас. Для битвы.

— Ладно. Посмотрим, чего еще есть. Вдруг что незначительное для меня, тебе приглянется?

— Вот и я о том же!

По поводу перышка и его уникальности я немного приврал. Полета в игре не было и не планировалось. По крайней мере управляемого игроком — только небольшая сеть пилотируемых гиппогрифов с местными в качестве наездников. Их услугами пользовались и игроки, когда нужно было быстро попасть в ту или иную деревушку. Время тратилось, конечно больше, чем порталом прыгнуть. Так и дешевле было раз в 5. Порталы, опять же, редко мелкие деревни имели.

Полета не было, а вот парение — было! У магов-элементалистов, что пошли по пути воздуха или воды, было в арсенале “облачко”. Работало по принципу моего “перышка” да только жрало маны раз в 10 больше. Что даже магам с их запасами давало возможность пережить падение с не очень большой высоты. Разница между божественным заклинанием и обычным была очень велика!

Вернувшись в крепость, первым делом направились в донжон. Мне хотелось поскорее доложить о выполненной миссии и представить потенциального союзника. Только последний решил внести небольшие корректировки в этот план. Все дело в том, что шли мы мимо кухни. Если даже вирткапсула умудрялась передать умопомрачительные запахи, которые всегда доносились оттуда, то что уж говорить об иголодавшем за время своего заточения цифровом боге?

— Немного задержаться ведь можем? — тут же начал пускать слюни Кеца. — Отдохнем с дороги, перекусим. А потом к шефу пойдем? Есть охота — жуть. Я не ел знаете сколько?

— Полчаса не ел. Забыл, как энергию с меча моего потянул? — решил все же поторопить индейца.

— Э, Рисс. Это ж другое. То пища энергетическая была, раз. И для боевой формы — два. А пищу материальную, да еще и для человеческой аватары, никто не отменял. Умереть не умру, но настроение мое будет падать ежеминутно! — начал возмущаться зверобог. Его первая жрица, молча стоявшая рядом, просто кивала. При этом, не отрывала взгляд от кухни, явно тоже желающая поесть от души. Не знаю почему, но эта молчаливая просьба подействовала на меня сильнее, чем нытье Кетцалькоатля.

— Ну все. Только рыдающего зверобога нам тут не хватало. Пошли к тем столикам. Сейчас отдам поварам наши мясные трофеи и выпрошу небольшую поляну.

— Зачем нам поляна. Мне и половины стола хватит, чтоб насытится. А Мицке так вообще, пару жареных кроликов. Она за фигурой следит, бедненькая. Словно первая жрица может растолстеть без своего на то желания! С. С. С!

— Пошути мне еще. — прервала смех своего бога жрица, уколом локтя в живот. От такой наглости Кетцалькоатль, конечно же, согнулся. И даже впечатался в стол. Но смеяться над собственной шуткой не прекратил долго. Махнув на эту парочку рукой, отправился к Дариусу обменивать сырое мясо на готовое.

— Сирс, будь другом, присмотри за ними. Боюсь, я совершил ошибку, когда решил что этот юморист нам поможет. Как бы не развалил он тут все, шутки ради.

— Присмотрю. Не переживай.

— А я, если позволите, к нашему главнокомандующему сбегаю — вызвался Карл. — Доложу, и к столу приглашу.

— Спасибо. Это будет очень кстати. Я до такого даже не додумался.

Несмотря на мои опасения, Кеца проблем создавать не спешил. Да и поел он довольно скромно, учитывая многолетнюю голодовку — средних размеров кабана сожрал в одну морду, и все. Даже косточками не побрезговал — разжевывал те, как песочное печенье. Аргис пришел, когда мы приступили к десерту — местным ягодам, похожим на клубнику, со сметаной и сахаром.

— Вот ты какой, Зверобог Кетцалькоатль. И что же ты забыл в наших землях?

— А вы, значит, главный тут?

— Верно. Разрешите представиться — Аргис Серый. Комендант крепости Касс-бера главнокомандующий в этом округе. Как ты и просил — самый главный и компетентный.

— Отвечая на второй вопрос — меня победил в нечестном бою мой враг, зверобог Яореней. И уволок сюда, в эти земли, для заточения. Сделал он это, чтобы верные мне люди и нелюди не нашли и не вызволили своего бога. Зато твои люди, Аргис, случайно справились с этой задачей. Перед этим убив моего тюремщика.

— Нам, как ты уже знаешь, любая помощь сгодится. Да что не будем терять времени и приступим к переговорам. У меня, сам пойми, дел сейчас невпроворот.

— Вот насчет того, как я могу вам помочь и что мне за это будет, я с удовольствием с тобой поговорю. Тет-а-тет.

— Возражений не имею. С вами — обратился Аргис к моей группе — я поговорю позже. Вы молодцы и сделали все в лучшем виде.

— Можем идти?

— До конца дня — свободны. А теперь не оставите нас с господином Кетцалькоатлем наедине?

— Конечно. Одну минуту. Кеца..

— Что тебе, друг мой Рисс?

— Есть у меня одна идея, как наполнить меч энергией. Говорил уже. Причем, если все хорошо выйдет, до даже до конца дня! Могу я рассчитывать на еще один обмен — полный меч за божественное заклинание? Вне зависимости от результатов ваших переговоров?

— Как я тебе уже сказал — сейчас будем говорить лишь об величине моей помощи и цене, которую вы готовы заплатить. Поэтому не переживай — обмен состоится. Я сам очень заинтересован в такой подпитке.

— Чудно. Тогда оставляем вас наедине. И вот еще, — достал я из инвентаря одну из уже немногих бутылок вина. — Это вам стимуляция хороших переговоров. Дарю от чистого сердца.

— Нежуели виоградное вино. Ахх как же я его люблю, — выхватила бутылку из рук Мицке. — В одном из поселений, которое поклонялось Вэнигв. Кгмм. Кецалькоатлю, делали превосходное вино. Помнишь?

— Ссспасибо Рисс. Это очень приятный подарок. Я то думал у вас тут, в северных землях и не делают вино вовсе.

“Репутация со Зверобогом Кетцалькотлем повышена на 10”

Ого. Целых десять пунктов за бутылку довольно простого вина. Это как же они за ним соскучились то!? Так, а сколько всего у меня репутации с этим богом?

16/1000

Так, один балл от достижения, десятку сейчас словил. Еще 5 от спасения получил. Хотя стоп. Почему тысяча, а не сотня? Вглядевшись еще раз убедился, что все верно. Я был уже на

ступени “дружба”, вмиг перешагнув “нейтрально”-хорошее отношение. Это же какие перспективы открываются то, если начну с ним плотно сотрудничать то?! Так, пора отмирать. А то на меня странно смотрят уже.

— В общем, наслаждайтесь. А мы пойдем запасаться мясом.

План по напитке меча у меня созрел еще в поселке. Идея была в том, чтобы реализовать ауру посоха друида. Когда я его активировал, то звери в радиусе километра стремились ко мне со всех лап. При этом уровень их агрессии понижался. Что немаловажно — приманивались в первую очередь животные моего и ниже уровня. Более старшие звери шли на мой зов неохотно. Почему так, из описания было не ясно. Что мне, в общем то, не так уж важно. Энергия душ хорошо собиралась с любого убитого. С повышением уровня убиенного количество энергии возрастало, но не сильно. Это был тот случай, когда пять второуровневых белок были полезнее одного тридцатиуровневого волка.

Огромная толпа зверей собранная тем недооборотнем — вот результат работы посоха. И сейчас я хотел повторить его успех. По ходу дела выполнив еще несколько задач.

Переговорив с шеф-поваром о потенциальной горе мяса, выпросил в аренду две повозки. С гномом-завхозом договорился о клетках. А на конюшне мне одолжили огромного тяглового быка — одну из повозок потянет моя черепаха.

Из-за того, что слот пета занимал Змий, черепаха принадлежала формально Яранмару. Да и только он знал, как ею нормально управлять, потому и был главным кучером. Но де-факто все признавали, что это моя собственность. К быку, или волу, как оно правильно не знаю, тоже прилагался водитель.

— Это Крен. Он охотник и поможет нам с мясом. — представил я парня. Он был одним из поселковых подростков, которых распределили в крепости. Конкретно нашего охотника-зверолова — в конюшню. Уж больно хорошо у него выходило с разными зверушками ладить.

— Его задача будет отлавливать мелких кролей, зайцев и прочих грызунов. Мелочь эта на мясо пойдет не сразу, так что пусть пока поживет. Нашей же задачей будет уничтожение более крупной дичи. Но в этот раз будем действовать немного иначе. Сопротивление не предвидется, это раз. Два — именно я буду убивать несчастных, доверчевых зверушек, дабы набрать энергии для нашего нового друга. Поэтому я дерусь, а вы — страхуете. Три — вам придется собирать добычу. А ее, уж поверте, будет много. И еще. Есть шанс, что из-за наших действий на нас выйдет местный Царь Лесной. И захочет за массовое истребление своих подданных наказать. Так что Сирс.

— Слушаю, командир?

— Твоя задача — высматривать эту опасность. На сколько я смог разузнать — этот царь из племени медведей. Как только увидишь мишутку какого — сразу сообщай. Если сами не справимся с ним — придется отступать в форт и там толпой бить. Поэтому задача тебе еще одна — пока будем понемногу приманивать мелочь — расставь ловушек. Знаю, что в снайпера пошел, но не растерял же навыков старых?

— Ой, та сколько их у меня было то?

— Со старыми капканами же справишься?

Дождавшись утвердительного кивка, продолжил:

— Карл, Марвин — если видите, что я много пропускаю зверушек, то не стесняйтесь — присоединяйтесь к охоте. Но только если все “мое” мясо собирать успеваете. Амира.

— Да?

— Ты в драку не ввязывайся. Активно, по крайней мере. Береги ману на случай

большого и сильного противника. И тоже, по сторонам смотри.

— Я могу, раз такое дело, ловушек наставить. Морозных. Они цель замедляют сильно, но урона совсем чуть. Главное — активируются по моему сигналу и только.

— Да, это будет идеально. Тогда с Сирсом продумайте, как лучше их натывать. Мы сейчас отойдем немного от форта, по тракту в сторону Подгорного, и будем там круги наворачивать. Вроде все. В путь, пока усиления не закончились.

С посохом в левой руке и мечом кровавых эльфов в правой я открыл сезон охоты на лесных зверушек. Хотя какая же это охота. Они, доверившись зову друидского артефакта, шли на меня сами. Переполненные добрыми чувствами, любовью и заботой. Может и не совсем так, но выглядели очень мило. Я же вместо того, чтобы на руки взять взять да потискать, убивал. Удар — труп. Удар — труп. С каждым седьмым ударом трупов становилось сразу много — срабатывала цепная молния. В какой-то момент мне даже стало противно от этой работы мясника. Но тут пошли более крупные зверушки. Все чаще стали попадаться волки, кабаны и олени. И разного вида динозавры.

Помимо старых знакомых рапторов, были мастозавры и ародактли. Первые были размером с корову. Только ноги раза в два короче и толще. Само собой, что были твари живучими, но не особо зубастыми. А вот ародактли представляли более серьезную опасность. Летающие, юркие и не очень крупные — фиг попадешь! Призванные силой посоха, они приземлялись на деревья, и не выказывали никаких агрессивных действий, как и другие зверушки. Мирно глазели и глядели на творящийся геноцид братьев меньших. Идиллия длилась до тех пор, пока их не задевали.

Как только я или кто из моей группы атаковал, пелена со зверей спадала. Я не рассчитывал, что все будет очень легко. Но дактили сильно все портили. Умирили, конечно, с двух-трех ударов. Но было два “но”! Первое — они сидели на деревьях. И сагрить их получалось либо случайно, как чаще всего и было, задев молнией. Либо снарядом от Сирса или Амиры. И вот тут проявлялась вторая черта этих куриц не эволюционировавших — стайный инстинкт. Как только задевали одну, все другие, в радиусе метров сорока поднимали жуткий визг и помогали защищать обиженную. И вместо аккуратного “пула” одной особи, мы стягивали на себя до 10 штук.

А еще они были ядовитыми. Думаю, именно это было самым отвратительным в этом противнике. С каждым новым укусом эффект яда, кроме обновления, еще и прибавлялся. Что заставляло меня и других членов группы пить зелья регенерации для нивелирования потери жизней. Антидоты, закупленные против паучихи, ушли за каких-то полчаса! Кроме того, каким образом они на нас вышли, я до сих пор не понимаю — ареал их обитания, как позже узнал, был намного ближе к вулканическому кратеру.

К концу третьего часа этого смертоубийства мы решили сделать небольшой перерыв. Да и звери вокруг закончились, что позволило мне безопасно спрятать посох в инвентарь. Только я уселся, оперевшись спиной на дерево, как прибежали Сирс, и Карл.

— Обе повозки забиты мясом и шкурами. Клетки заполнены тоже полностью, и причем давно. — сообщил мой главный танк, переквалифицировавшись на сегодня в обычного собирателя.

— К нам приближается нечто огромное. Идет медленно. С запада. По пути валит деревья. — отрапортовал стрелок.

Через две секунды все поняли, что к нам идет нечто. Рык, что издал новый зверь, был слышен даже у крепости.

— А вот и мишка пожаловаал. Надеюсь хоть с ним будет нормальная драка. А то паучиха что-то не сильно порадовала.

— Давайте рассмотрим его поближе. Может ловушки зря ставили?

— Мне с вами оставаться и бой принимать? — стал заряжать свой арбалет подросток.

— Нет. Ни в коем случае! Яранмар.

— Чавой?

— На свою телегу прыг и в форт. Как можно быстрее! Не хватало нам добычу за полдня профукать! И знаешь. Попроси подмоги.

— Понял.

— Ладненько. А ты чего застыл? — обратился я к медлительному зверолову. — Вали давай! А то помрешь случайно — я ж себя простить не смогу. Ну! БЕГООМ! — накинулся на парня. Тот осознал, что бежать не просто можно, а нужно, дал деру.

Пока мы препирались, мишка продирался все ближе. Пусть полностью еще не был виден, но уже ясно стало, что размером он с небольшой самосвал, вроде КаМаЗа. Шел он прямо на нас, словно чуял, кто тут его зверей обижают. Не замечал при этом ни кустов, ни деревьев.

Уровень 55. Элитный монстр. Золотая корона возле надписи дополнительно сообщала, что этот зверь существует в единственном экземпляре. Даже не представляю, насколько крутые вещи с него должны выпасть.

— Рисс. Он нас сейчас убивать будет! — начал паниковать до этого всегда спокойный Сирс. — Может хватить подпускать его к нам?

И то верно. Делить шкуру неубитого пока медведя... Гм, и правда медведя. Короче, хватит мечтать — пора за работу!

— Развернулись на 180 градусов и вперед. Сирс, веди! Нужно его немного приморозить. Амира, шмальни ка в косолапого! Яранмар, Крен! Какого вы так медленно собираетесь? На повозки и погнали. И знаете что? — обернулся я глянуть на все приближающегося мишку. — Нам очень и очень не помешает подмога. Позови нашего нового друга, который с крыльями!

То, что без подмоги, причем солидной, нам не справиться, мы окончательно поняли всего через пару минут. Снаряды Амиры, что должны были хоть на полсекунды приморозить Царя местного Леса просто замедляли. Морозные ловушки, по которым мы его водили, не наносили урона вообще, а магический эффект был значительно ослабленным. Попытки нанести хоть какой урон с моей стороны тоже успехом не увенчались.

Отстав от основной группы я спрятался за большим деревом. План был прост — когда эта махина пробежит мимо, то сделаю несколько ударов в бок. Самое забавное, что выполнить все задуманное мне удалось. Только результат не порадовал. Урона прошло всего капля — больно толстая шкура у медведя оказалась. Но даже этот “комариный” укол не остался незамеченным. Резко затормозив, что просто невероятно для такой тушки, он умудрился достать меня своей лапой. Да так, что чуть и не прихлопнул с одного удара. Мишка этот каким-то образом игнорировал большую часть физической брони. Если б не щиты Змия и Амиры, умер бы точно. А так, успел осознать глупость своего поступка и телепортом уйти. Хотя перед этим пару метров пролетел, затормозив о молодую сосенку. Очень, очень глупо с моей стороны было пытаться выдержать удар этой громадины. Хотя

попробуй от такой лапищи увернуться.

Карл, похоже, не далеко ушел от своего командира в умственных способностях и вскоре повторил эксперимент. Он был более предусмотрительным и в отличие от меня принял урон на щит. Вроде бы заблокированный удар, да еще и латником в полном комплекте тяжелой брони нанес почти столько же урона. Что подтвердило свойство босса в игнорировании физической защиты.

— Рисс, ты прав. Он процентов 90 брони игнорирует! А значит нам против него никак не выстоять.

— Успокойтесь. Я не допущу вашей гибели! Если в ближайшее время ничего не придумаем, то на себя его заберу и уведу подальше. А вы — в Кас-берра отправитесь.

То, что этот зверь не являлся боссом подземелья делало такой вариант вполне реализуемым — ограничений в маневрировании у нас не было абсолютно никаких!

— Может тогда к стенам его подведем. А с них нам помогут стрелами. Опять же баллисты распаковали, — подал вроде бы неплохую идею Сирс.

— Для этого нужно подготовить плацдарм. Всех окружающих убрать подальше, за стены. Как поведет себя зверь в толпе — неясно.

Само собой, что переговаривались мы на бегу, все время отвлекаясь на “покусывания” мишки заклинаниями или выстрелами. Бегали тоже не хаотично, а по заранее спланированному маршруту, заставляя срабатывать разного рода капканы. Увы, всего что мы добились — разъяренный медведь, который все никак не мог нас догнать.

— И вот еще одна проблема в твоём плане Сирс. — продолжил я после очередного рывка. — Сейчас он пусть не сильно, но замедлен. Да и деревья мешают нас догнать. А выйдем на дорогу — вмиг настигнет!

— Ты прав, командир. Только замедление и тут скоро закончится — морозных, да и обычных ловушек осталось всего ничего.

— Значит пора козырь разыграть.

А он у нас был один. Причем такой себе. Когда мы уже вышли на поляну и я было приготовился активировать посох и приманить первых жертв, вспомнил, как охотился на первых волков. Решив перестраховаться, вместе с остальной командой выкопал большую яму и наставил в нее колья — толстых и не сильно острых. Но на тушу этого медведя-переростка самое оно.

Скорректировав маршрут, мы вывели босса на нужную поляну.

— Что-то онпочуял. Затих.

— Может устал, как и мы?

— Или колючку с лапы выковыривает?

— Ты про мой болт арбалетный? — решили шутками подбодрить себя мои НПС. Похоже они с уровнем и вправду стали лучше в социальном плане. Раньше были не такие инициативные. Да и анализа своих и моих действий не проводили. По крайней мере, вслух. Неужели и правда у НПС уровень интеллекта и мощность ИИ, ими управляющего, напрямую связаны? Хотя о чем это я вообще?! У меня же на хвосте желающий убивать гигантский медведь!

— Ребят, пока он притих вы бы это, яму обошли. А я у края встречу нашего гостя дорогого. У меня маны аккурат ямку перепрыгнуть осталось.

— Поняли, Рисс. — ответил за всех Сирс. — Заряжу самый сильный снаряд. Если попаду — он на меня пойдет и прямо на колья. Бамс!

— Беги давай! Бамсает тут, — все же не мог не улыбнуться с такого поведения моего, так сказать, зама.

Мои уже заняли позицию, а мишки все не было и не было. Чего запропастился в кустах то? Что он там делал, я так и не узнал. Только подошел к зарослям, как этот самосвал кинулся на меня, неведомо как оставаясь незамеченным все время. Сбив меня на землю он тут же схлопотал супервыстрел от Сирса и прыгнул в его сторону. Меня спас Змий, перекачав часть своих жизненных сил, после чего спрятался внутри меня на восстановление.

— Охренеть! Всего лишь треть снесло? Это ж сколько у него жизней?

Нанизанный как шашлык на шампур мишка не выглядел умирающим. Ревел, рвал лапами колья, но умирать не собирался. Как только очередной колышек покидал тушу, рана быстро заживала и скорость убывания жизни замедлялась. Бешеная регенерация неплохо справлялась!

— Чего стоим? Бейте его! Только аккуратнее, под раздачу не попадите!

Если сейчас не выйдет его убить, то не выйдет уже никогда! Подавая пример, я запрыгнул на спину Лесного Царя. Меня он, скорее всего, не заметил, но и без того вертелся похлеще необъезженных лошадей. А потому, дабы не свалиться, я воткнул в него левый меч, за который и стал держаться. Правым же набивал удары для молнии. Выбор именно этой стихии объяснялся просто. Чтобы нанести мишке побольше урона, нужно как можно дольше продержат его на кольях. Замедление от льда тут не поможет — если даже мощная магия ледяного демона Амиры не справлялась, то куда уж мне? А вот молния еще на прошлом боссе показала себя с самой лучшей стороны. Потому, когда я достиг 5го уровня “стихийных клинков” жреклина, то выбрал талант на усиление молнии. Конкретно — более сильного оглушения. По идее, даже на этого элитного монстра с его защитой от магии должно подействовать!

И я не ошибся! Каждая сработавшая молния-парализатор заставляла его на пару секунд замереть. Кроме того, туша подо мной словно резко расслаблялась, теряя над собой контроль. Благодаря такому эффекту мишка несколько раз напоролся на новые колья.

Само собой, последнего я не видел — об этом мне рассказали Карл и Сирс. Я же в тот момент старался как можно быстрее наносить удары. И сосредоточился на этом так сильно, что забыл про все остальное.

“Кровь потяни! Не тупи!” — внезапно раздалось в моей голове. От неожиданности я даже замер. В миг опомнившись, продолжил наносить удары, включив перекачку жизней от босса себе.

— Змий, нельзя же так внезапно в голове появляться! Я ж уже отвык. Ты, как магический голос обрел, так почти и не общался ментально.

“ Знаю. Но сейчас не могу иначе. Все свои силы тебе отдал. Так что прости, но с мишкой без меня уже разбирайтесь.”

— Думается, даже с тобой у нас ничего не выйдет.

Несмотря на сложившиеся самым лучшим образом вещи, этот зверь был нам не по зубам. Скорчившийся на кольях мишка, со мной на спине, даже превращаясь в подушку для болтов стараниями Сирса умирать не собирался. Амира почти не наносила урона — защита от магии была просто невероятной. Карл и Марвин вообще стояли рядом с наше влюбленной парочкой, не рискуя повторять мой финт. Не факт, что мы бы смогли втроем удержаться на спине у разъяренного мишки. А чуть что не так — телепорта у них нет. Останутся в яме. Разве что Марвин немного подлечивал меня, когда босс нет нет, а сбивал мне пару сотен

жизней, ударяясь спиной о колья.

Короче, мы зашли в тупик. Нормально пробить шкуру этого исполина не выходило. Невероятная защита и регенерация сводили наши усилия на нет. Честно говоря, мы медленно снижали запас жизней у босса. Но был один критический момент в этой гонке на выносливость, из-за которого уже можно было сходить с дистанции. Что у Амиры, что у меня, мана и зелья, ее восстанавливающие, подходили к концу. Выпив предпоследнюю микстуру я посмотрел еще раз проверил бар жизней босса.

— Ну круто, че? Я его рублю-рублю, а у него еще процентов 60. Это не мишка, это гидра какая-то!

“Давай убегать. Мы его не убьем. Не сегодня!” — вернулся к ментальному общению мой демон-помощник. И был я сним полностью согласен. Если сейчас не отступим, то потом минимум мне придется умереть.

— Валите в крепость! Нам с ним не справиться! — крикнул своим подопечным после пару секунд раздумий. Все же лучшего момент для выхода из драки у нас не будет. Эхх, а я уже себе гору супер редкой экипировки намечтал. Похоже, нужно знать меру.

Моя команда, услышав приказ, огонь по боссу остановила. Но почему-то вместо развернуться и побежать, осталась стоять на месте.

— А если мы поможем? — услышал незнакомый голос откуда-то сзади.

— Кого там темные боги принесли? Я, простите, занят. И повернуться не могу — боюсь сорваться.

— Рисс, я подмогу привел, — узнал голос Яранмара. — Со мной 10 арбалетчиков и наш новый друг.

— Ничего себе, вы охотитесьсьь. — вместо приветствия вступил зверобог. — Местного хранителя решили убить. И все это ради меня?

— Можно сказать и так. Помоги, а? А трофеи на пополам поделим. И еще — меч мой почти заряжен!

Да! Нет, не так. ДАААА!!! Яранмар успел вернуться с подмогой. Да еще и Кетцалькоатля уговорили! Ну все, мишка. Теперь то тебе хана. Каким бы ты крутым ни был, против бога тебе не устоять!

— Рисс. Я понимаю что мы друзья и все такое. Но выполнять за тебя работу я не намерен.

— Если он меня сейчас убьет, то про энергию можешь забыть, — пошел я ва-банк. Эта Змеюка оказалась умнее, чем я ожидал! — А он меня точно убьет, если не поможешь.

— Тцссс, тцссс. Не ври. У тебя есть телепорт! Даже два. Уйти ты точно сможешь. А вот убить — нет! Подмога не поможет. — сменился тон у Кецы. Ну вот. Похоже рано радовался.

— Ладно, что ты хочешь? Или вообще не будешь помогать? Опять божественный кодекс?

— И да, и нет. В данном случае мои высшие братья и сестры наверняка закроют глаза и не будут принимать никаких мер. Вопрос в другом. Я хочу три четверти трофеев.

— Согласен. Но право выбора что нам, а что тебе — за мной.

— Принимаю. Только чур все энергетические сгустки — мои. Вам они, поверь, все равно ни к чему.

Что такое энергетические сгустки я не знал. А согласился на это условие. Главное — артефакты. Если хотя бы парочка будет в моей доле — будет просто идеально!

— Так-ссс. Шкуру поделили. Теперь дело за малым — убить медведя. Слазь давай. И зубочистку не забудь вытащить! Дальше я им займусь, — взял дело в свои руки Кетцалькоатль. Не видя причин с ним спорить, я спрыгнул телепортом к своим. К моему удивлению, небо не разрезала молния, испепеляя противника.

— Чего стоим? Кого ждем? Он же сейчас все жизни восстановит и вылезет. И будет нас немножко убивать!

— Не паникуй, Рисс. Сказал же — дальше дело за мной. Это, а разве можно убити немножко? Я думал или совсем смерть, или нет.

— Аааа, — махнул на него рукой, — выражение такое. Ну все, он восстановился. Чего ради, спрашивается, мым тут жизнями рисковали?

— Ус-по-кой-ся! — медленно, по слогам произнес зверобог. — Не буду же я залезать в яму, чтобы трофеи с него собирать!? Щас сам к нам. На блюдечке с синей каемочкой. Так это выражение используют пришлые?

— В общем — да. Только не с синей, а голубой.

— А есть разница? — уточнил Кеца.

— Да вроде и нет. Просто не принято у нас, пришлых, устойчивые выражения менять. И вообще — чем мы занимаемся? Он уже вылезит!

— Мицке. Давай.

Выбравшись из ямы Лесной Царь взревел, увидев меня. К этому моменту он восстановил себе жизни до 99 %. Теперь вся надежда лишь на Кецу и его первую жрицу. Хотя они и были уровнем за сотню, к тому же и не простыми персонажами, так и противник был под стать. И я, честно говоря, сомневался в успехе. В отличие от остальных. Местные похоже понимали чуть лучше моего в силе богов. Даже подкрепление из арбалетчиков расслабилось.

Стоявшая слева от своего бога Мицке сорвалась с места и вмиг оказалась перед медведем. В руках она зажала большой кинжал, с рукоятью в форме змеи. И удар этого кинжала пришелся точно в горло Царя. Раз, и половины жизней нет. Сколько же урона!? В отместку правой лапой мишка запускает первую жрицу в полет. Или куда она исчезла? Ага, повторяет мою тактику! От удара она все же ушла, телепортировавшись ему на загривок. Еще один удар в шею, но уже с другой стороны. У босса остается два процента здоровья. Все таки шкура на спине потолще будет!

— Рисс, добей, — командует мне Кеца. При этих словах он слегка шлепает меня по спине и мое тело озаряет вспышка зеленоватого света. Я все же решил довериться ему, и не стал тратить время на изучения этого бафа. Мне хватило того, что мои мана и жизни полностью восстановились. Запустив в полет левый клинок, телепортируюсь навыком жреклина и бью, как и Мицке, в горло. И тут же отбегаю назад, не желая быть погребенным под тушей мертвого лесного царя.

Потратив пару секунд на то, чтобы осознать что все закончено, лезу в логи. Что же за зеленый свет это был?

Таааак. Получен уровень. Мной убит лесной царь и теперь в течении месяца все звери в этой территории имеют для меня максимально возможный уровень агрессии. Ну такое. Достижение — "отъявленный браконьер", за то, что завалил столь редкого зверя. Урон по всем редким и более монстрам увеличен на 1 %. Капля в море, но лишним никогда не будет. Да где же сообщение о баффе?

“Получено благословение Зверобога Кетцалькоатля. Следующая атака имеет

бонус x10 чистого урона, но не более 5000. Если в течении 30 секунд вы не атакуете, 5000 чистого урона будет нанесено Вам.”

— Ты! Не!? Обалдел? Да о таком заранее предупреждать надо! А если б я зачитался?

— Но все ж прошло как надо, а? Видел бы ты свое лицо, Рисс. Такой испуганный сначала был. А когда я тебя хлопнул — решительный сразу стал. И шпух, не хуже моей Мицке к нему прыгнул. И, нннааа, такой. Может ко мне пойдешь под крыло? На пару с Мицке дела воротить?

Вот гад. Ну натуральный гад. Хотя чего я ждал от змея, пусть и немного оперившегося? Хотя получить такого бога в покровители это интересно. Поседею, скорее всего, раньше запланированного. Но так и спор смогу выиграть. С его то бафами. Если он, шутки ради, не будет на мне смертельные эксперименты ставить...?

— Я подумаю о твоём предложении выбрать тебя в свои покровители.

— Даю тебе время до завтра. Поговори с моей жрицей о деталях. А сейчас — пошли делить трофеи.

Самое сладкое, как говорится, на десерт. Руки у меня чесались еще тогда, как впервые услышал о существовании суперэлитного монстра в округе. Удача, не подведи!

Вы получили **“Нагрудник болот”, “Посох болот”, “Сапоги болот”**.

Вот они, трофеи! И еще горсть тех батареек божественных, о которых ранее говорил Кеца.

— Выбирай себе что-то одно. Остальное я заберу. — изрек он, начав активно жевать маленькие, светящиеся камешки. Похоже это не батарейки, а божественные конфеты — как же смачно он их раскусывает!

Соберись, не время отвлекаться на чавканья. Нужно как можно скорее выбрать то самое и бежать в крепость!

Начну с сапогов. Посмотрим, посмотрим. Броня лучше моих саламандровых, процентов на 30. Так, а свойства? Агааа. Можно по воде ходить, только медленно очень. Или бегать по болотам. Ну такоооо. Ситуационный предмет. Заклинания школы воды и комбинированные вода/земля усиливает на 5 %. Яранмару разве что. Хотя не факт, что работать будет — он вроде как больше через своих призванных существ магичит, не смотря на то, что авгур, а не шаман какой. Посох точно брать не буду, но что же он дает? Опять на водно-земляного мага рассчитан. Активное умение, что призывает двух болотных элементалей. Статы монстров зависят от навыков мага. А что же это за звери такие? Читаю по диагонали. Ясно — медлительные, пусть и живучие твари. Живой щит. Еще дает посох бонус к мане и водно-земляным заклинания — ну это само собой. Надеюсь хоть нагрудник нормальный, воинский!

"Не подведи, родимый!" — начинал я читать информацию о броне скрестив пальцы. В отличие от первых двух предметов, этот был ориентирован именно на ближний бой. Дааа!!! Средняя броня, за счет эпической редкости, давала защиту всего лишь чуть меньше тяжелой редкой у Карла. Но главное — особые свойства.

Каждые 10 минут броня наделяла своего носителя бафом **“деревянная кожа”**. К тому же, при получении удара был шанс 10 % срабатывания этого заклинания. Само оно повышало общий уровень брони и давало активный щит на 300 урона сроком на 1 минуту.

То, что надо! Дополнительный щит с дополнительным, скажем так, подхилом. К тому же идеально вписывается в мою манеру активного рубилова.

— Я заберу себе нагрудник. Остальное, как и договаривались — твое.

— Разумный выбор. Себе? На энергию с твоего меча могу еще один болотный артефакт обменять.

— Не интересуется. А вот знания...

— Раз так — поспешим в крепость. Там и поговорим. Твое проклятье скоро начнет действовать и тебе будет не пробиться под защиту стен. Идемте. Расскажу по дороге как оно действует. Или ты думал я по доброте душевной дал тебе его добить, да еще и силы на удар твой тратил?

Признаться честно, я думал что право последнего удара, а значит и львиную долю опыта, мне дали из-за хороших показателей в репутации. Но нет! Эта змеюка доказала, что он тот еще гад во второй раз! Месячное проклятие действовало схожим образом с посохом друида. Только звери шли на меня с желанием растерзать, отомстить за своего Царя. И выключить этот манок, просто спрятав в инвентарь, не выйдет. Я сам был этой приманкой! С каждой моей смертью радиус агра снижался, что, честно говоря, было такой себе новостью. Давать себя убить и тратить столь тяжело заработанные очки опыта я не собирался.

— Начальный радиус чуть больше тысячи шагов, — пояснял Кеца. — Но есть еще один нюанс. Если ты начнешь сопротивляться и убивать нападающих, с каждой их смертью он будет расти. Бегать же, приманивая дичь и натравливания на нее своих друзей тоже не выйдет. Как только товарищи кого заденут, разъяренные звери с радостью накинутся на новые цели.

— Ну и свинью же ты мне подложил. Мне теперь за стены крепости и носа сунуть нельзя?

Несколько секунд зверобог молча таращился на меня. Похоже, пытался осознать смысл моих возмущений. Как я уже понял, он был не очень хорош в иносказаниях.

— Прости, Рисс, но иначе никак. На меня, как зверобога, легло бы более сильное проклятье. И тогда всей крепости пришлось бы отбиваться не только от орды орков и гоблинов, а и от орды обезумевшего зверья. — сменил свой тон на очень серьезный чешуйчато-пернатый друг. — Мне Аргис рассказал, что штурм совсем скоро. А после него как-нибудь переберешься в другие земли. Только местное зверье на тебя ополчилось — остальным на тебя плевать. Побег куда подальше вполне себе хорошая затея!

— Ладно. Я в общем то был готов к чему-то эдакому. Главное, чтобы звери в самой крепости не взбесились!

— Разве что кролики, которых утром наловили. Так они в клетках и не должны добраться своими острыми зубами к твоей мягкой шее, — вновь начал шутить Кетцалькоатль.

Да, интересная он личность. Вот приколом будет, если этот любитель столь странного юмора полноценным богом станет. Это ж никакого хаоса не нужно. Одно его хватит устроить приличный переполох в этом мире!

Всю прелесть проклятия Лесного Царя я ощутил почти добравшись до крепости. К тому моменту оно заработало во всю мощь и аура Кетцалькоаля, отпугивающая агрессивных зверей, не могла уже справиться.

— Просто умри и не мучайся. Хуже ж будет! А мы вещи твои принесем. — повторил свой совет про смерть зверобог.

— Да иди ты. В форт. А я уж как-то догоню. — злился я на советчика. Хотя понимал, что он прав. Блин, ну как же неохота умирать то!

— Ладно. Буду держаться до последнего. Сирс, будь другом, покарауль недалеко. Вещи заберешь мои. Остальные — идите в форт. Видно его уже. — раздавал я последние указания, отбиваясь от белочек и зайчиков, что с красным огнем в глазах набрасывались на меня.

“Ну что же, Змий. Покажем лесным пушистикам на что мы способны!?”

“Вспышкой их! И не забывай о кровавой бане! Со своей стороны помогу, чем смогу”

Держался я, как ни странно, довольно долго. Минут сорок. Но для меня они превратились в многочасовую схватку. Пусть и жаль было потерянного опыта за почти пол дня активного гринда, зато навыки прокачал, добил по пункту в силе и ловкости да и вообще, лучше стал управляться с мечами. Тренировка на износ, если честно, была не таким уж и плохим делом. Что-то вроде репетиции перед главным сражением. Учитывая, что я слился только по прибытию пятерки медведей на три уровня больше меня, то считаю результат вполне годным. Волки, лисы и нескончаемые клыкастые зайки в финальной волне тоже присутствовали. Как ни странно, но главным фактором, давшим возможность продержаться так долго, была та самая болотная броня. С таким количеством противников деревянная кожа держалась постоянно, поглощая чуть ли не половину урона. Щит Змия, мой, не самый плохой комплект средней брони, плюс постоянный отхил — вот что делало меня столь трудно убиваемым. Эхх, если бы мишки не пришли, мог бы еще долго сражаться. Но у них был разовый урон такой, что плевать и на броню и на активные щиты. Побегать же от них, как раньше, не вышло из-за скопления остального зверья. Ладно. День выдался трудным — пора и в реал, на заслуженный отдых.

Тренировки в крепости

Когда таймер смерти истек, я зашел в игру снова. У часовни меня ждал Сирс, который передал все выпавшие вещи и рассказал последние новости.

Как и предполагалось, убив меня зверушки утихли и разошлись по своим делам, игнорируя друг друга и даже Сирса. Один в один, как после кончины того странного оборотня. На этом приключения закончились и мой первый зам вернулся в крепость без каких-либо происшествий. Он же и доложил обо всем Аргису, рассказав, в том числе, и про проклятье. Я не удивился, что отныне мне запрещено покидать форт до самого штурма — приказ главнокомандующего. На его месте поступил бы также. Ходячий манок для живности всех калибров — та еще заноза даже в мирное время.

Как ни странно, Аргис позаботился о том, чем меня занять. С завтрашнего дня я приступал к тренировкам с мастером Оруэндом — одним из инструкторов крепости. Причем в формате индивидуальных занятий. Не знаю за какие заслуги такой подгон, но учить меня будут явно не базовой программе воина. Хотя я и ее, если подумать, не прошел.

Еще одной хорошей новостью было скорое возвращение моего наставника по магии крови. Аргис как-то узнал, что я хочу купить у того книгу по демонологии. Чему он сильно обрадовался. Оказалось, он сам немножко разбирается в призыве разных демонов. И решил подготовить к встрече орды сюрприз — совместный призыв большой и сильной демонической зверушки. Так что кроме Оруэнда мной отдельно займется и Корник — для этого совместного призыва нужно поднять уровень навыка “демонология” и “ритуалистика” хотя бы до единички. Вот сюрприз так сюрприз. Не думал, что Аргис сможет меня так удивить. С другой стороны, это объясняет столь быстрое и легкое принятие факта, что Амира не совсем человек. Ох и в интересное же место меня занеслоооо.

Отблагодарив Сирса еще и за столь хорошие новости, решил перед окончательным выходом в реал перекинуться парой слов с мастером Оруэндом. Где он живет я помнил еще по первым “бегательным” квестам, а потому не потратил много времени на поиски. Инструктор про приказ о личных тренировках еще не знал, но поверил мне на слово. Договорились с ним, что начнем урок в 11 утра, ведь до этого он будет заниматься группой ополченцев.

Раз так, то зайду в игру совсем немного ранее. По хорошему нужно успеть выкупить книгу по демонологии самому ознакомится с материалом еще до начала занятий с Корником.

Ага. Как же. Похоже, напряженка последних дней сказалась. Проснувшись по будильнику, я был настолько уставшим и разбитым, что лег спать дальше. Еще два часа, проведенных в кровати, поставили крест на вчерашних планах. Я просто чудом не опоздал на урок по фехтованию.

— Пусть комендант и дал мне задание научить тебя чему-нибудь, только конкретики не было никакой. Так что, Рисс, давай в начале поспарингуем. Посмотрю на что ты способен и вместе решим чему тебя можно научить за пару дней. Думаю, больше времени орки нам не дадут.

Оруэнд оказался мастером всех видов оружия. Пусть среди игроков этот класс и был

непопулярен ввиду необходимости длительной прокачки навыков, но вот многие мастера НПС были именно такими. Универсалами! Оруэнд представал против меня и в роли латника со щитом и мечом, и в роли кинжальщика, и даже с древковым оружием. Больше всего я удивился, когда он вышел в полном доспехе с огромным двуручным молотом.

Изначально договорившись не использовать магию, мы тестировали исключительно мои навыки как фехтовальщика.

— Что же, неплохо. — выдал наставник, победив меня в очередной раз. Разница в уровнях да и мастерстве была видна невооруженным глазом. — Ты понял суть этого тестирования?

— Если честно — не очень.

— Я хотел посмотреть, как ты ведешь себя против разных типов оружия. Как ты воюешь с монстрами — не моя забота. Скажу честно, я за свою жизнь убил всего с десяток мелких чудищ. И даже будь у меня желание, не научил бы против них сражаться. А вот схватки с другими воинами... Это именно то, что меня интересует. К тому же на нас идет армия. Там не будет людей или эльфов, но именно воины в доспехах и с разным оружием будут нам противостоять.

— Кажись, начинаю понимать. Этот маскарад и переодевание в разные типы брони, вместе с экипировкой оружия — демонстрация того, с чем мне предстоит вскоре столкнуться?

— Именно, молодой человек. Ты только не обижайся — вижу что эльф. Так вот. С гоблинскими примерами воина ты уже сталкивался. Они любят сабли и копья, ведь эти два типа оружия лучше всего подходят их элитным отрядам — всадникам на волках. Потому то даже пешие гоблины так вооружаются — пытаются им подражать.

— Средняя броня плюс круглый щит и меч — это орки?

— Да. Хотя сабли они тоже любят. Редко, но встречаются — орки с топорами.

— А кого тогда отображал латник с молотом?

— А это — тролли. Самая малочисленная группа орды, но чуть ли не самая опасная. Носят они, на самом деле, среднюю броню из вываренной кожи. Только считая для них она почти такая же прочная, как стальной доспех человеческого рыцаря. И размером тролли иногда до трех метров доходят. Жуткий противник!

— А что же нам тогда делать? Они ведь нас просто со стен посбрасывают! — начал я осознавать весь ужас будущего сражения.

— Не посбрасывают. Если мы их, конечно, на стены сами не пригласим. Ты, пусть и не сразу, менял стиль боя, подстраиваясь под противника. Вот я и покажу как лучше всего использовать твои мечи против разных типов противника. Ты ведь мечник?

— Да. Жрец клинков, с двумя одноручными мечами — если быть точным.

— Любите вы, эльфы, мечи. Впрочем, самое подходящее для вас оружие. Итак, начнем с разбора полетов. Чему ты научился за время этих спаррингов?

— Первым делом — не нужно блокировать двуручный молот.

— Ахха. Да, не стоит, — вспомнил мастер, как я попытался остановить полет его оружия в последней схватке. Скрестив мечи и выставив их впереди, слегка приостановил летящий мне в голову молот, но полностью блокировать удар не вышло. Молот достиг моей черепушки, завершив поединок.

— Мысли правильные. У всего дробящего, к чему относятся молоты и булавы, бонус к антиблокированию, назовем этот так. Часть урона наносится цели, даже если удар

заблокирован или попал по доспеху. Сильная сторона этого оружие — его разрушительная мощь. Но у всего есть слабая сторона. В данном случае — медлительность. Даже ты сможешь справиться с троллем, если правильно будешь вести бой. Уворачивайся, постоянно двигайся и наноси удары!

— Как же такую махину пробить то?

— Ищи уязвимые места. Они всегда есть. Даже у самого совершенного доспеха. А у троллей, поверь, они тем более не славятся безупречностью. Так вот, блокировка. Когда я сражался против тебя с мечом, что ты делал своим левым клинком?

— Защищался в основном. Я пока не научился бить левым так же хорошо. Вот и отводил меч в сторону, когда это было возможно.

— И правильно делал. Превратить левый клинок в такой же атакующий элемент очень сложно и долго. А главное — этого и не нужно делать! Так что ты на правильном пути, Рисс. Использовать один клинок для защиты, а, когда нужно и можно, подключать его для атаки — это самый разумный вариант. Поверь опытному мастеру. Вернемся же к последнему бою. Если ты попадешь в такую же ситуацию, то отвести в сторону удар будет тяжело. Но если его перед этим заблокировать двумя клинками? Сила удара ведь измениться?

— Да. И нужно его не глухо блокировать, а отводить.

— Дошло. Но и это не все. Не забывай двигаться! Тот удар. Он был очень быстрым, чтобы ты просто ушел от него. И очень сильным, чтобы заблокировать. Но соединив блок и шаг в сторону ты бы почти не получил урона. А главное — смог бы перейти в контратаку!

— В общем, я понял — нужно реализовывать свои сильные стороны и давить на слабые у противника.

— Да, так. В данном случае — скорость и маневренность. А как быть, когда противник быстрее? Возьмем, к примеру, гоблина со щитом и саблей.

— Они ж слабые. Даже для меня.

— Есть и слабые неумехи, верно. Только есть и такие, что решили стать достойными пешими воинами. Они используют кулачный щит, вместо обычного. Им и удар отбить и по противнику заехать удобно. И свой низкий рост превращают из недостатка и преимущество. Фиг попадешь по какому.

— И что же делать?

— Давить силой, что же еще. Делай сильные, размашистые удары, стараясь поразить не конкретную точку на теле противника, а просто всего задеть. Куда-то уж точно попадешь. Пойдем, покажу на практике. Заодно подучу нескольким стойкам, подходящим под твой стиль. Способность адаптироваться — вот залог успеха!

В итоге мы занимались весь день. Разобрав один-два удара, я шел к манекенам их отрабатывать, пока Оруэнд занимался своими делами. Через время он возвращался, проверял результат спаррингом и показывал что-то новое. Выученные мной стойки и приемы не были отдельными навыками — просто теперь я знал как немного эффективнее действовать в этом относительно реалистичном мире. Хотя вру — пассивный навык "**владение одноручным оружием**" прибавил пару пунктов. Помимо небольшой прибавки в процентах к урону, так же появились шансы на парирование и критический урон. Как последние два реализованы, правда, не знаю.

После обеда, на время которого я отлучился к своему сородичу за книгой, мы продолжили тренировки с не меньшим усердием. Корник был чем-то очень занят, а потому просто забрал у меня деньги и со словами “сам разберешься” передал книгу. Закинув ее в

инвентарь, я поспешил вернуться на площадку.

Как бы я не горел желанием освоить демонологию, но сейчас практика в фехтовании была полезнее. Невероятно сильного демона, что кардинально изменит ход сражения, я точно не призову — не маг же. А вот усиление навыков ближнего боя, чем я сейчас и занимался, принесет куда большую пользу. Опять же, энергию клинка уже пообещал Кетцалькоатлю. Значит, ответственность за призыв чего-то эдакого полностью ложится на плечи главнокомандующего. Мое же дело — получить минимум знаний для помощи в ритуале. А это много времени не займет.

После обеда, кстати, подтянулись ко мне Марвин и Карл. Остальная команда, не имевшая проклятия суперагро, помогала с переселением в пещеры нового каравана. Сирс со своей ненаглядной были направлены в дозор — магов в крепости было не так уж много, а снайпер под моим чутким руководством очень сильно вырос. Еще чуть-чуть, и сможет стоять во главе отряда застрельщиков. Хотя не удивлюсь если Аргис так и сделает в финальной битве.

— Вижу, учеников прибавилось. Раз так, будете отрабатывать друг на друге удары. Напомню — магией мы не пользуемся!

Так как главным учеником оставался именно я, то Марвин и Карл просто напару меня мутузили. Если вокруг одного латника я бы мог круги наворачивать, выискивая брешь в обороне, то два бронированных танка, пусть и с не самым высоким уроном, проходу мне не давали. Лишь под конец дня я смог увиливать от этой сработавшейся пары так, чтобы они больше мешали друг другу, чем помогали. Впрочем, это не помешало им взять надо мной верх.

Перед самым ужином девочка-посыльный забрала моих товарищей на какое-то поручение и я вновь остался один на один с мастером.

— За всего один день ты хорошо подрос. У меня для такого ушло бы раз в 10 больше времени. Похоже молва о том, что боги вам, пришлым, всегда незримо помогают, не врет, — начал Оруэнд, когда мы с ним присели отдохнуть и выпить по чашечке травяного чая. — Раз так, остаток дня я бы хотел посвятить открытию некоторых уловок. Скажем так, не стоит распространяться о них ни другим местным, ни пришлым. До чего-то ты наверняка дошел бы и сам. Только для этого тебе придется пройти не одну сотню схваток.

Допив чай и пройдя за мастером на площадку я, повинувшись кивку, обнажил клинки.

— Первый секрет посвящен твоей специализации. Я, хоть и не жрец клинков, но один ваш секрет знаю. Пора попрактиковаться в магии. Активируй ледяные клинки. На максимум.

— Есть. — выставил на 7 ударов свою серию.

— А теперь, начнем.

Как и во время одного из утренних спаррингов, Оруэнд взял зеркальное оружие — два меча. Точнее саблю и длинный кинжал, для защиты. Мы сошлись в схватке, где стали быстро наносить друг по другу удары. Некоторые достигали цели, некоторые — парировали. Благо, умереть не боялись — площадка имела сильное магическое поле, не позволяющее тренирующимся не только умереть, а и получить серьезные ранения.

— Стоп! Итак, сколько раз ты достиг критического срабатывания?

— Один раз. И еще одно попадание до второго.

— А мог бы четыре раза меня заморозить. А без этого поля, в реальных условиях, так вообще — убить.

— Но как? — не поверил я мастеру. Он явно нес какую-то чепуху.

— Для активации серии ударов нужно удачное попадание, верно?

— Ну. Это я и сам знаю.

— А сколько ударов ты сделал за время схватки?

— Я что — считал? Счетчик справа говорит шесть из семи. Плюс было семь до критического срабатывания до этого.

— То есть парирования не считаются, правильно?

— Конечно.

— А теперь слушай. Секрет в том, чтобы каждый твой удар засчитывался. И во время фехтования с другим мечником ты будешь получать невероятное преимущество. Да и с любым другим воином — тоже.

— Идея то крутая. Но в описании навыка четко сказано...

— Я знаю, что там сказано, Рисс. Чтобы удар достиг цели. И он, естественно, не будет достигать ее, если ты, вместо противника, бьешь по его мечу, парируя. Но что, если меч и будет твоей целью?

— Гмм. В теории должно сработать. Только как это реализовать. Я ведь активирую навык, бью, и если удар достигает нужной точки, то удар засчитывается, тратится мана и наносится обычный бонусный урон. В данном случае от льда.

— Вот тут то и начинается самое сложное. Нужно научиться в начале активировать навык, а цель ставить перед самым нанесением удара. Поверь, сказать проще, чем сделать. Но ты, вижу, парень способный. Кроме того, если не успеешь выбрать цель, то удар не засчитывается. Есть, кроме того, и явный минус в этой технике. В большинстве случаев дополнительный урон от стихии не будет наноситься. А вот мана будет убывать, как и при удачном ударе. Сам понимаешь, для воинов, не обладающих бездонным запасом маны, это очень серьезный недостаток.

— Особенно в массовых длительных сражениях, — продолжил я мысль Оруэнда. Мало какой нормальный воин будет вкладываться в интеллект и мудрость для нормального количества маны и хорошего урона с этих бонусов. И уж тем более носить экипировку с бонусами к мане никто не собирался.

— Вот именно. Так что нужно понимать, когда использовать эту технику, а когда — традиционную.

— А можно кое-что попробовать?

— Давай. Что нужно? — оживился мастер, поняв, что может узнать нечто новое.

— Просто выставить меч. Да, вот так. Сейчас выберу его своей целью.

Дзынь!

— Ну как, мастер Оруэнд. Прошел урон?

— А ты гений, Рисс! Да! Молния по клинку прошла, как надо.

— Вот мы и убрали изъян этой техники. Хотя бы частично. Не думаю, что кто-то в здравом уме будет фехтовать в резиновых перчатках!

Поэкспериментировав мы поняли, что наносится только этот самый бонусный урон. Урон же от самого меча уходил в пустоту. В принципе, пока и так неплохо. Именно на молнии, как самой перспективной стихии из доступных, собирался сосредоточить свою раскачку. А у ордынцев, на сколько мне известно, не должно быть сильной магической защиты.

— С этим, допустим, разобрались. Переходим к следующей уловке. Ее использование будет очень полезно для, опять же, более быстрого набивание критического срабатывания

“серии ударов” в ущерб урону. Но давай зайдем немного издалека. Какие характеристики влияют на количество ноносимого урона?

— Сила и ловкость. Первое — как много урона будет в ударе. Вторая характеристика отвечает за то, как часто эти удары можно наносить. Мы же про физический урон?

— Да. Все именно так. У каждого воина есть определенные границы, максимум, которого можно достичь. И тренировки, что делают нас сильнее, как и улучшение экипировки, помогают эти границы немного расширить. Но есть еще и разные уловки. С их помощью мы, оставаясь вроде бы в рамках нынешней силы, выходим за ее пределы. Для тебя я расскажу, как обойти ограничение в количестве ударов. Давай, медленно наноси по мне удар своим правым. Сверху вниз. А теперь смотри, что я делаю.

Оруэнд медленно, чтобы я все рассмотрел, начал отбивать мой меч. Движение его клинка было прямо противоположным — снизу вверх. Отбив мой удар, он изменил его траекторию — клинок полетел в сторону моей шеи.

— Парирование, переходящее в удар. Ничего эдакого. Согласен, юный эльф? Более того, вариаций блоков оружием, переходящих в атаку у каждой оружейной школы чуть ли не по десятку. Суть в другом. Вспоминаем первую уловку. Смекаешь? Контратака превращается в целых два заряда для твоей серии. Само собой, нужно научиться очень быстро активировать навык, сменять цель, чтобы все вышло именно так. Смысл ты понял. Давай покажу еще один вариант даже более скоростной атаки. Выстави меч параллельно земле.

В этот раз мастер действовал быстрее. Первый удар он провел нормально, с размахом. Второй же последовал практически сразу за ним. Даже не заметил, как он замахнулся.

— Рисс, думаю ты ощутил, что второй был намного слабее первого. Дело в том, что я сделал его всего лишь при помощи кисти. Это еще одна обычная фехтовальная техника которая в реальном бою приносит пользу только когда мечник имеет немалую силу в своих кистях. И лучше всего, когда это делается с двуручным мечом. Но дело сейчас не об этом. Это еще один хороший способ побыстрее набить заряды. В принципе, не сложно научиться делать и три удара подряд. А вот успевать активировать навык и выбирать цель — дело отдельное! На этом, в общем то, все.

— Спасибо и за это. Пойду тогда тренироваться и отрабатывать эти удары.

Охх, ну и подарочек мне привалил. Как я понял, устами этого НПС мне показали несколько фехтовальных техник с Земли. Но не просто показали, а ткнули носом в то, как их можно использовать в игровых реалиях. Если бы этот мир был лишен магии, то профессиональные фехтовальщики и реконструкторы имели бы огромное преимущество над другими игроками. Но наличие характеристик, магии и других игровых механик частично нивелировало реальное умение махать оружием, давая путь в свет обычным игрокам. С другой стороны, желание разработчиков максимально приблизить мир к реальному заставляет игроков, стремящихся в топ, не только получать много опыта и улучшать экипировку, а и повышать навыки владения оружием.

С магами все было немного иначе. Заклинания высшего уровня требовали четкого произношения больших размеров текста и правильных движений руками. Забавно, но, тем не менее, логично — в топе магов было немало танцоров и певцов.

В общем, остаток дня я пытался научиться активировать удар без выбора цели. Не смотря на лекцию от инструктора, а значит прямое подтверждение от игры, что механика такое позволяет, у меня это не выходило.

— Так-с. Давай порассуждаем. — решил я проговорить свои мысли вслух. Пусть и

выглядело странно, только думалось легче. — Что я делаю не так?

— Сначала цель выбираешь, а потом бьешь. — появился из-за спины Змий, решив, что я обращаюсь к нему. Ну что же, теперь я выгляжу не таким сумасшедшим.

— А как сделать чтоб все получилось!? Объясни мне, морда змеиная, если думаешь, что лучше понял.

— Ну, у тебя же есть угольки? — не стал реагировать на мои оскорбления Змий.

— Есть. Ты про то слабое заклинание огня которое недавно выпросил у Авгуса?

— Именно. Попробуй сначала создать его, а потом выбрать цель и запустить.

Став рядом с манекеном, начал делать то, что просил демон. Пару раз обжег ладонь — автоприцел цеплялся за мою руку, ведь я сосредоточился на удержании искорок в ладони. Следующие десять попыток тоже успехом не увенчались — пока целился, магический заряд просто гас. И только на третьем десятке, у меня вышло!

— А теперь, хоссяин, попробуй то же с ударом.

— Ладно, мудрый Каа, попытаюсь. щас только зельем закинусь, а то всю ману потратил.

— Зато прокачал немного заклинание!

— Смысла в этом ноль — я его исключительно дальние цели агрить выпросил. Камешки мелкие не всегда под рукой будут. А урон наносить, это нужно магом быть и навыки соответствующие иметь.

Отдохнув и восстановив магические силы, возвращаюсь на исходную. Пару угольков — закрепить результат. А теперь можно и с мечом поупражняйся. Активирую заряд на правом. Перед глазами появляется красный кружочек — прицел. Для того, чтобы не сорваться на манекен, я проводил операцию глядя чуть в сторону — именно зрением было удобнее всего прицел фиксировать. В итоге, заряд просто пропал.

— Долго думаешь. И ждешь, пока меч засветится. Попробуй активировать и сразу бить. И пока летит клинок, фокусируйся.

Что-же. Попробуем и так. Дааа. Получилось. Счетчик показывал 1/7.

— Спасибо. Немного потренируюсь и перейду к более сложному этапу.

Этим этапом было как раз то, что хотел от меня мастер — переключение цели. Немного освоившись с наведением после активации, я принес к чучелу несколько толстых бревен.

Активация. Бью изначально по манекену. При этом стараюсь взглядом сфокусировать прицел по бревну. Попал. По бревну. А вот маркер цели все же сорвался на манекен. Попадание не засчитано! Ладно, упорные тренировки из обезьяны человека сделают. Чем эльфы то хуже?

Под конец я был выжат как лимон. Результат меня, к сожалению, не удовлетворил — даже в не сильно быстром темпе делать то, чего хотел от меня мастер, не получалось. Про кистевой удар даже говорить нечего — в этом случае я не успевал даже просто активировать навык. Поставить же автоматическое срабатывание при каждом ударе не было возможности. А как удобно то было б?

Утро следующего дня я начал с практики с Карлом. На нем я решил отработать быстрые удары и посмотреть, есть ли смысл их использовать просто так, а не в качестве активаторов “серии”. Ответом после получаса практики было твердое Нет! При кистевом ударе по броне сила падала настолько, что не наносила урон вообще. Уговорив этого местного дать ударить по незащищенной голове подтвердил, что так получается намного лучше. Немного урона все же проходило. Но, опять же, к псевдо-реальности примешивалась игровая механика. Сняв только шлем, Карл понизил защиту головы и совсем немного снизил общий показатель

брони. Таким образом, пусть я и бил по незащищенной части тела и даже имел повышенный из-за этого шанс на критическое попадание, или вообще на нанесение травмы, да только урон все равно был понижен. Тем самым “общим показателем брони”. Интересное открытие. Что, впрочем, никак не меняет игровую стратегию бить по максимально открытым участкам противника. Научиться бы еще мастерски запускать кровотечения, к чему и предрасположены мечи.... Кстати, у моего класса же есть спецудары, что накладывают травмы. О боги, сколько всего еще можно и нужно узнать! Определенно, в Кратуме не соскучишься, занимаясь простым гриндром. Тут даже этот процесс смогли развить и усложнить!

— Эй, эльфенок? — услышал я голос Корника и пропустил удар. Всю первую половину дня мы с Карлом сражались друг против друга, стараясь хоть немного, а улучшить наши навыки. Как мой воин смог убежать ко мне, пока остальные занимались подготовкой крепости, так и не узнал. Но был этому невероятно рад — Оруэнд все время был занят. Марвина, к примеру, отправили ров заканчивать. А Яранмар вообще в извозчика превратился, активно используя мою черепаху и телегу.

— Приветствую! Чего хотел, Корник?

— Заканчивай железом махать. Пошли жрать и разбираться с демонами. Вернее, демонологией. Ты же, как я понял, книгу и не открывал вовсе?

— Неа. Другое дело Змий. Пока я отсыпался, он ее всю прочел. Тоненькая же.

— Всссуюю прочел. Интересные знания в ней ссокрыты. Увы, сил моих не хватает все выучить и применить, — как всегда внезапно встрял в разговор демон. Последняя фраза — это он на недостаток уровня ссылается?

— Привет змеюка. — поздоровался с моим петом Корник. Похоже все еще не забыл обиды. — Я со вчерашнего дня не ел, поэтому даже в твою эфирную тушку с удовольствием зубы запусу. Так что под руку не попадайся. Рисс, ты давай сворачивайся. На кухню за мной. Приказ Аргиса, между прочим! Нужно до конца дня вбить в твою голову основы ритуалистики. И демонологии.

— Для мегадемона, про которого Аргис говорил?

— Ну не мега, но монстра мощного хочет призвать. А для этого ритуала нужно либо очень сильного демонолога, которого нет, либо четыре недоучки, вроде нас.

— Ты, я, сам Аргис. А кто четвёртый?

— Твой авгур. Страховать нас этот зверобог будет, на случай если демон из пентаграммы вырвется. Исключительно как мера быстрого умерщвления. В ритуалистике он ни бум бум.

— Я тожже могу помочьссс. — вновь взял слово Змий.

— А вот этого не нужно. Не сомневаюсь, что ты можешь, — уже более спокойно ответил Корник, — но тогда Аргис, а именно он будет вести ритуал, не сможет правильно все перенастроить. На его чертежах четко расписано как вчетвером все делать. А вот впятером можем кого-то не того призвать. Хотя кого призывать будем, так и не знаю. И еще, Рисс.

— Ммм?

— Тебя этот Кесакотль, или как там его, к себе звал. Он у алхимиков сейчас тусуется. Говорит, ждет с ответом и мечом. Надеюсь ты не решил отдать ему реликвию эльфов крови?

— Нет, что ты. Я этот клинок никому не отдам! А вот энергию с меча на божественное заклинание можно и обменять.

— Раз так, то это правильно. Все равно не успеешь освоить демонологию так хорошо, чтобы призвать самостоятельно демонов с его помощью. Ладно, заговорили вы меня. Я убежал на кухню. Не могу больше! А ты к алхимикам беги и потом сразу ко мне, в палатку за стеной. Там с тобой и позанимаюсь. До вечера растолкую что куда и как. Потому что Аргис планирует ритуал сегодня ночью! Надеюсь успеем...

— Уже близко? — понял, о чем этот он.

— Даже ближе, чем мы думали. День-два, не больше. И будут у нас под стенами.

Прибежав к алхимикам, застал их за бурным обсуждением каких-то растений с Мицке и Кетцалькоатлем. Похоже, новые союзники Кас-берра разбирались в корешках и грибочках очень хорошо — никогда раньше не видел местных мастеров кобл и зелий столь оживленными. Даже когда я по незнанке задешево редкие ингредиенты сбавривал. Но удивлен был и тем, что дискутирование было интересно и Кеце. Он попросил его подождать остальных, отойдя со мной чуть в сторону.

Со словами: — Доверься, это то, что надо, — коснулся плеча, и меня озарил легкий зеленоватый свет. Ощущения при этом были, словно тысяча игл вонзилась в руку, и еще сотни две-три в грудь и шею. — Это немного изменит твою суть. Самую малососьть. Но лучшего предложения за энергию в мече ты не найдешь!

“Получено постоянное благословение Кетцалькоатля. **“Змеинная природа”**. Весь входящий физический урон уменьшен на 1 %. Скорость регенерации жизней увеличена на 1 %. Количество очков ловкости увеличено на 2 %”

— Ты уверен, что я больше тебе ничего не должен? — спросил я у зверобога, когда он закончил перекачивать энергию из клинка.

— Уверен. На ближайшее сражение это не самая сильная вещь. Но ты ведь понимаешь, насколько мое благословение хорошо в перспективе? Все равно ничего лучше нету — прости.

— Еще как понимаю. Особенно последний пункт!

— Тогда беги дальше по своим делам. Как видишь, я тут очень занят. Эти умники пытаются мне доказать, что корень Синея Крапинницы нельзя использовать в лечебных целях. Только в качестве компонента для быстродействующего яда. Малыши!

Разведя руками в сторону и пожимая плечами, я ретировался. Как выглядит эта Крапинница я не знал. Что уж про ее свойства говорить? Оставив любителей настоев и прочих жидкостей разбираться между собой, побежал на кухню. Если успею перекусить до начала тренировок — будет замечательно. Чай с бонусом к интеллекту будет идеальным вариантом. То, что на уроках демонологии и ритуалистики понадобится много маны — к гадалке не ходи!

Корник был мудрым и опытным эльфом крови. Как только я начал рассказывать за чай, он остановил меня, просто отправив за термосом к одному из поваров — все уже было подготовлено заранее.

— Призывать страшилище, как и тренироваться в новых для тебя науках будем за стеной. Учтывая, что ты нам подкинул задачку с проклятием, там готовят местность. Чего ты вообще в такое время на Царя попер то?

— Трофеи. Ясно же. Эта болотная броня просто что-то! Да и энергию новому другу поднакопить смог.

— Ладно. Фиг с тобой. В общем, силами нескольких отрядов справились. Что странно, не так уж много зверушек в округе то и осталось. Ух и резню ты устроил! Одна польза — мясом нас обеспечил! Щас доем эту чудную кроличью ножку и полезем через стену к площадке нашей. Там уже ждет пара лучников. Если полезут на тебя звери — будем

отстреливать. Сам, главное, не вздумай их трогать. Нам не надо, чтобы все леса и горы сюда спустились. Тебя то не жалко, дурака такого. Так нас же задавят!

Выслушивая бурчания Корника все то время, пока он доедал свой обед, я в очередной раз убедился, что сгупил. Да, броня была хороша. Чудо как хороша. Да только каждый второй НПС меня упрекал за убийство Царя. А это, скажем так, неприятно. Да и на и морали перед боем сказаться может. Репутация он, всего на 5 пунктов, а упала среди “солдат Кас-берра”. Сам то я усилился. Факт! Да только пора думать глобальнее. Если не поздно уже.

— Садись на землю, устраивайся поудобнее. — начал Корник, когда мы добрались до нашей площадки. Он спускался по канату, когда я решил покрасоваться — использовал божественное "перышко". Заодно протестировал наконец-то — небольшое планирование в овраги лесные должных результатов не давали. Теперь хоть понимаю, что вздумай спуститься со стены во время боя, ворота там отбить или еще чего, то мне потребуется всего половина нынешнего запаса маны. Правда планировал я довольно долго — меня стрелами настигают раньше, чем до земли доберусь! Теперь то я теперь это знал.

— Начнем с теории. Демонология — наука о демонах. — выдернул меня из размышлений наставник.

— Выделяют в ней два направления: призыв и защита от демонов. Первое включает в себя изучение манипуляций по взыванию к демоническим существам и способы их появления в нашем мире. В том числе и ритуалы. Помимо этого, в этой ветви также изучают составление контрактов с разного рода демонами и принуждение их к служению силой. Второе направление изучает способы убийства демонов, их слабые и сильные стороны, всевозможные варианты ослабления демонов. — закончил читать свой экземпляр основ демонологии Корник. — Если вкратце — первое, это для магов больше. Как демона призвать и заставить на себя работать, по хорошему или по плохому. Второе, для охотников за демонами. Как демона найти, обезвредить и убить.

— Это я знаю. Читал первые страницы.

— Так чего не сказал? Время теряем. Ладно. Суть ты понял?

— Понял. Мне призывником, вроде как, не с руки становиться. Я же воин и маны мало будет. Но нам троим именно с призывом сегодня справится нужно?

— Все верно. Раз мы не маги, пусть и обладаем крохами магической силы, нам помогут ритуалы. Вообще ритуалистика зародилась среди орков. У них издревле сильных магов никогда не рождалось. Вот и поделились с ними духи, которых орки почитали, информацией о том, как манипулировать энергиями другим способом. Так шаманизм и родился. Когда же люди про такие варианты работы с маной узнали, то решили все же разделять ритуалистику и классическую школу магии. У наших старших братьев, светлых эльфов, такого разделения четкого не было, ведь все ритуалы проводились исключительно закрытой кастой жрецов. Не было широкого распространения знаний и практик, так сказать.

— Откуда тогда у тебя знания ритуалистики?

— От людей. И сейчас расскажу отчего так. Когда мы, эльфы крови, поняли, что нужно использовать силу хаоса против его же порождений, то первым делом обратили свой взор на демонов. Именно в них искра хаоса наиболее яркая. Начав изучать их, а так же демонические планы, мы со временем пришли к выводу, что для призыва, манипулирования и поддержания демонов тут, в нашем плане бытия, нужно очень много энергии. И не всякий маг ею обладает. Поэтому стали искать способы, где взять столько силы. И тут то мы и

пришли к ритуалистике. И буквально сразу, через какие-то 50 лет, мы узнали, что люди в свое время дошли до таких же выводов. Но только они пришли к ним намного раньше нас и уже создали немало ритуалов призыва и подчинения. Решив не тратить силы наших ученых зря, мы просто переняли их опыт.

— Школа призыва демонов у эльфов крови скопирована с людской? Правильно понял?

— Все именно так. Со временем мы немного улучшили их наработки, адаптируя под наши природные умения. Но даже для ритуалов нужны были сильные маги. А среди нас их, увы, не так много. Главной же целью, стоящей перед нашей молодой расой, все еще было очищение мира от монстров. Потому мы сосредоточились на развитии пути выслеживания и уничтожения, оставив ветвь призыва людям. Небольшая группа эльфов крови тесно сотрудничает с выдающимися демонологами людей, мы делимся знаниями, но не более.

— Смотри, Корник, какое дело. Что та, что та ветвь ведь нуждается в четкой классификации демонических существ? Как с этим дела обстоят?

— Вот именно на этом и сосредоточены наши ученые. Изучить демона и разобрать, как его можно максимально эффективно убить и как можно, если что, использовать. А как его призвать получше и как договориться — пусть люди думают. Скажем так, мы больше заняты практикой, а не теорией. Это не совсем точно, зато максимально близко описывает сложившуюся ситуацию. Короче, на этом исторический экскурс закончим. Захочешь узнать больше, посети библиотеку в Амьене — это ближайший крупный город, на юге от нас. Туда, кстати, и советую тебе отправиться, как закончим тут. Или нас закончат — ты то все равно живой, в той или иной степени, останешься.

— Давай не будем о грустном. С чего начнем обучение?

— С того, что инициуем тебя, как демонолога и ритуалиста. Странно звучит, учитывая, что ты уже принимал участие в ритуале призыва демона, а? — рассмеялся Корник. А ведь он прав! Змий самый что ни на есть демон. Возможно даже из высших.

— Закрой глаза и постарайся потерпеть. Я не профессиональный учитель и передавать знания, да еще и навыков, безболезненно не умею. Прости.

Первый раз было не очень больно — словно очень горячим покрывалом окутали.

“Получен навык **“Демонология”**. Ранг — **новичок**. Вам доступны простейшие заклинания призыва, урон по всем демонам увеличен на 1 %.”

— Как получишь следующий ранг **“ученик”**, нужно будет выбрать специализацию. С одной стороны, я бы советовал брать именно путь защиты. Но в твоем случае, имея этот меч, да еще и в ритуалах если будешь прогрессировать, то можно и призыв взять.

— Я конечно люблю финты ушами, но это будет слишком. Так что будет еще один охотник на демонов из меня.

— Как знаешь. Тебе будут доступны многие способы призыва, но особые навыки — нет. Все, закрывай глаза. Сейчас будет реально больно — ритуалистика не совсем наше и пойдет не так гладко.

Ощущение горячей накидки исчезли. В этот раз меня словно бензином облили и подожгли. По крайней мере то, что я тогда ощутил, я себе именно так визуализировал. Хорошо хоть всего пару секунд длилось — все вернулось в норму так же быстро и внезапно, как и началось. А говорят, болевые ощущения в капсулах на очень низком, безопасном уровне!

— Что мы конкретно будем делать, расскажет лично Аргис. Сам до сих пор не в курсе. Но попрактиковаться нужно обязательно! Для его ритуала нужен хотя бы первый уровень в

ранге “новичок”. Выпей чаю, соберись с мыслями и повызываем демонов.

— Мне не помогать? — вклинился Змий. — Я же демон, как-никак. Да еще и аристократ. Пусть сейчас мне мелочь и не подчинятся, но вскоре, чую, одного моего присутствия будет достаточно, чтоб бесы всякие не вякали, а молча делали дела!

— Спасибо, но не стоит. Подсказывать, советы какие, если можешь — давай. А вот лично — ни в коем случае. Пусть Рисс сам прочувствует что да как. — ответил Корник моему симбиоту. — Кстати с призыва бесов мы и начнем. Это простейшее заклинание вызова самого слабого из демонов. Открой свою книгу и выучи — оно первое там.

Краткая формула, которую выучил всего за десять прочтений дополнялась пассом рукой в сторону, где должен появиться демон. Что не удивительно — это было самое простое заклинание в этом направлении.

— Давай. Вон в ту яму его призывай! — скомандовал Корник.

— А чего именно туда?

— Как призовешь, поймешь!

Из небольшого облачка черного дыма, что появился после маха рукой, на землю упал живой темный комок. Меньше метра ростом, с короткой синей шерстью и длинными, узкими ушами. Короткая зубастая морда заканчивалась пяточком, ноги, как и ожидалось, были с копытами. Такая себе помесь хищной обезьяны и козла. Ведь рожки тоже присутствовали на непропорционально большой голове. Повертев ею, бсенок встретился со мной взглядом и начал дико верещать. Прыгал, размахивал руками, в попытках выбраться из ямы, но все время скатывался на дно. До края он не доставал, а за стенки ухватиться не получалось.

— Урок первый, — начал вещать мой учитель, расхаживая позади ямы. — Перед тем, как призвать демона, позаботься о его заточении. В случае с мелочью, это может быть обычная физическая клетка. Или яма, как в нашем случае. Более продвинутые особи требуют создания круга защиты. Изучая ритуалы демонологии, ты будешь чертить совмещенный круг призыва и предварительного заточения. Но если захочешь все же призывать демонов при помощи заклинаний — не забудь про защиту. Или, если встретишь другого демонолога, не поленись про нее напомнить. Были, знаешь ли, прецеденты.

— А раньше предупредить? Я же новичек в этом деле, с меня и спрос никакой.

— Не сердись, Рисс. Все было под контролем. Да и так лучше доходит. Страх — лучший учитель!

Теперь к следующему этапу. Подчинение! Есть два способа — договориться по хорошему или по плохому. Тут у нас и людей пути расходятся. Мы, эльфы крови, стараемся чаще договариваться. Так и правильнее и, признаться, выгоднее. Причем как нам, так и призванным нами демонам. Люди же стараются действовать с позиции подчинения всегда, когда это возможно. И переходят к переговорам, только если первый способ не подействовал.

— А в чем разница?

— В цене, Рисс. Всегда дело в ней. Если договариваться, то всегда будешь платить больше. Зато будешь спокойным — заключив договор, ни один его демон не нарушит. И дело не в их чести. Просто, при заключении договора, или, как мы это называем, контракта, демон клянется своей сутью выполнить его. Также клянется и призвавший его. Потому другие демонологи нас называют еще контрактниками. Презрительно так. Услышишь еще, если часто захаживать в гильдию будешь.

— Погоди. Что за клятвы такие?

— А все очень просто. Если одна из сторон нарушает договор, то она тут же умирает, теряет всю свою силу и передает другой стороне. В случае с пришлыми — все уровни, вещи, характеристики. В давние времена, когда пришлых было совсем мало, несколько из ваших заключили контракты, которые не смогли выполнить. И потеряли все!

Это он что, про альфа или бета тестеров говорит?

— Так вот, после тех случаев боги или их незримые слуги, всегда присутствуют при заключении контракта. И не дают его заключить, если пришлый не может тут же выполнить свою часть уговора.

Да, похоже именно так. Уж больно изощренный способ стереть персонажа и запустить в мир демона. А в случае сильных игроков — очень и очень опасного демона. Опыт, я так понял — переходит от одного к другому. Бес, вроде этого, 100го уровня выглядит смешно, но и жутковато.

— Это я все к чему. Перед призывом демона поинтересуйся, как дорого он берет и подготовь оплату заранее. В случае с этим, достаточно и хорошего куска мяса для договора о суточном служении. Народ! — крикнул он, подняв голову на стену. Обернувшись, чтобы проследить за его взглядом, увидел на стене кучу зевак из беженцев и стражников. Бесплатное представление по вызову демонов отвлекло от работы даже в такое время — форт и окрестности готовились к штурму в жутком темпе!

— Один кусок скиньте, из мной заказанных. Принесли же?

— Щас! — ответил один из копейщиков. — На землю или словить кто желает?

Дождавшись падения кабаньей ножки, я, следуя кивку Корника, сбегал за ней и принес к яме. Уже было собирался бросить призванному, как был остановлен учителем:

— А ну не смей! Ты же не заключил контракт. Дарить такую ножку этой бесятине просто так?

— Так я ж это...

— Новичок. Ясно. А ты чего не остановил его, морда змеиная?

— Мне что, жалко собрату ножку лишнюю? — расхохотался Змей. — Да и сам сказал, не вмешиваться.

— Послали боги мне на голову..! Ладно. Продолжим. В начале нужно войти с демоном в контакт. Для этого используется простенькое заклинание. Повторяй: **“Колюре даэмониум нусес видарэ михи!”**

Как и во время ритуала призыва Змия, слова Корника продублировались в чате. Более того, после первого успешного контакта я смогу использовать сокращенную формулу **“Колюре нусес”** — так значилось в системном сообщении.

— С этим демоном проблем не должно быть. — продолжил Корник, после того как убедился, что я и эту словесную формулу освоил. — У него ментальная магия на нуле. Но все высшие демоны, да и некоторые середнячки могу тебя при контакте сами подчинить. Для таких случаев есть специальные амулеты. То ты уже без меня про это узнаешь, если захочешь. Главное, перед вызовом, максимально изучи демона и подготовься к встрече.

— Да понял я. Понял. Что теперь то делать?

— Смотри на него и произноси.

А дальше было то, к чему я привык за время присутствия в моей жизни Змия. Разве что ощущение связи с этим бесом напоминало не разговор с внутренним “я”, а разговор по старому телефону с плохим динамиком.

— ДАй мНе мяса. И я буду служить тебе весь день!

— Вот так вот сразу. Все настолько просто?

— Мяса! Или я сожру тебя и твоего прислужника! Ничччтожества!

А вот на Змия он это зря. Тот сильно обиделся и самолично применил на бесенка пожирание души. Тогда я посчитал это забавным, но то, что мой питомец позволяет так вот своевольничать в будущем нужно учитывать. Это ведь может вылиться в еще какие проблемы!

— Ну что вы наделали то!?! Так, прячь своего демоненка куда подальше и давай заново. Сам! — окончательно вышел из себя Корник и двинулся подальше от “бесовской” ямы.

Мне же ничего не оставалось, как призвать нового беса, войти с ним в контакт и договориться о суточном найме за одну баранью ногу. Дабы не расстроить учителя и не напортачить, раз 5 уточнил у бесенка, что я нанимаю его лишь на 1 день, плачу сразу и всего одну ногу. Этот экземпляр был поговорчивее, или просто я его уточнениями достал, но под конец он сам проговорил все условия за меня.

— Жрать хочу. Ты не представляешь как! НОГУ давай.

— Щас. А заключить договор?

— Ой достал. Контракт! Ну, что за новичек мне попался? Просто повтори — контракт.

— Контракт.

Тут же системным сообщением продублировались условия найма призванного демона. Прочитав их и успокоившись, что все нормально, помог бесенку вылезти из ямы и вручил столь вожаденную баранью ногу. Съев ее, вместе с кожей и костями за каких-то две минуты, бесенок сыто икнул и поинтересовался дальнейшими указаниями.

— А я знаю? Рядом будь просто. Коорник! Хватит со стражей анекдотами обмениваться. Дальше что?

— Ты смотри. Справился таки с простейшей задачей. Дальше я бы посоветовал помучать демоненка как следует, но у нас на веселье нет времени. Поэтому обучаю тебя простейшему заклинанию изгнания призванного существа и на сегодня экспресс курс окончен.

Я мог отозвать этого мелкого сам, при помощи системной команды. Как рассказал сам бесенок — это бы означало для него досрочное завершение контракта и безболезненное возвращение на родной план бытия. Способ, показанный Корником, немного отличался. Так отправляли демонических существ домой другие маги. Принудительно, а значит против воли призвавшего. Что этим призванным тоже не нравилось, ведь приносило тем жуткую боль! С одной стороны воля призвавшего и сила контракта или чего там еще, держала в этом мире, а с другой — давила воля изгоняющего. На этот случай, кстати, контрактные демоны были лучшим выбором — их было тяжелее изгнать. В общем, мой бесенок жутко орал, пожираемый огнем родного Инферно, пока Корник показывал еще одно новое заклинание. После этого он сам призвал бесенка, скормил тому другую ногу и приказал не двигаться — была моя очередь отрабатывать изгнание.

Так мы и менялись, мучая бедных денят, гоняя туда-сюда. Но как только я получил первый уровень в ранге, Корник остановился.

— С демонологией все. Это основы, а дальше детали добавляются, по мелочам. Штудируй учебник. А то зря мучался, что ли, сотню золотом зарабатывая? И по больше общайся на тему со своим. Он хоть и противная морда, но должен разбираться. А если еще и

аристократом окажется...

— Что? Это что значит? Говори, раз начал.

— Про бесят, которые будут подчинятся, Змий твой не шутил. И чем сильнее он будет, тем более сильных демонов сможет брать под контроль И в большем количестве. послушай совет старого эльфа — не торопись с выбором пути в демонологии и подумай о призыве. Эхх, был бы ты магом. Смог бы стать сильнейшим демонологом нашей расы. С такой то правой рукой!

— Ладно, обещаю подумать. Что с ритуалистикой?

— С ней все намного сложнее. И проще одновременно. И вновь немного со стороны зайдем. Маги как свои чары творят? Я про серьезные вещи спрашиваю, а не то, чем мы с тобой балуемся.

— Ну заклинания читают, руками машут.

— Воооот. Делают они это не просто так. Каждое слово, каждый взмах рукой и шаг они напитывают силой. Для чего нужна большая концентрация и большой объем этой силы. Пока дозы небольшие — то тут все легко. Ты же нормально в бою магией пользуешься?

— Даже больше того — на приличном уровне.

— А знаешь что будет, дай я тебе заклинание мага, скажем, эпического уровня?

— Ничего не будет — у меня маны не хватит!

— А если концентратор тебе дать? Знаю, что вещь дорогая и редкая, но все же?

— Смогу его сотворить, но очень слабым? — попытался я угадать. По идее, из-за низкого интеллекта эффект заклинания будет сильно ослаблен.

— Нет. Ввообще ничего не произойдет. На крайний случай — просто ману истратишь. Говорю же — напитывать силой каждое слово надо. А их там ого-го. Как на ритуале, когда Змия призывал, только тут не кровь, а ману по чуть-чуть из себя тянуть нужно и при этом переливать в слова. А не просто собирать в кругу или еще как. Это намного тяжелее, чем одно-два слова активатора. Поверь.

— Вроде бы понял. И для чего мне это знать?

— Чтоб ты, Рисс, понял, что такое ритуалистика. Она занимается решением как раз вот этих задач — сбор силы и снятие необходимости кратковременной, но очень сильной концентрации. Тотемы видел шаманские?

— Нет, но Яранмар немного рассказывал.

— Это сродни магическим посохам. Они силу накапливают и пропускают через себя, преобразуя в тот или иной магический эффект. Все, что шаману нужно, этот сам тотем изготовить, а потом, когда нужно, активировать его.

— Ага, понял. Вроде создания артефактов?

— Не совсем. Скорее многоразового свитка, который сам себя подзаряжает. Но фишка с тотемами в другом — ты можешь получать на выходе не конкретное заклинание, а видоизмененный вид силы. Грубо говоря — силу ветра, воды, огня. И комбинируя эти силы — получать более сложные, мощные и масштабные результаты. Дождь вызвать, к примеру, может начинающий шаман. А вот маг нужен уже минимум 50 уровня, или даже больше. Только магу на это потребуется пару минут, а шаману — несколько дней тотемы изготовить, и потому еще столько же ждать напитки энергией.

— Полуфакбрикаты магических энергий, что ли, тотемы эти выдают?

— Не знаю, что это такое. Опять ваши штуки из мира Пришлых?

— Типа того. Я понял. Так мы тотем резать будем?

— Нет. Это я все подводил тебя к тому, что ритуалистика — это алхимия в мире магии. Есть рецепты-ритуалы, следуя которым можно приготовить нужное заклинание.

— Прости что перебиваю. Но откуда ты все знаешь это? Ты же не маг и тебе, вроде как не положено в этом всем разбираться!

— Да я и не разбираюсь. Просто в юности был очень любопытным. Вот и нахватался основ в разных науках. А как только доходило до серьезной практической и кропотливой работы — становилось скучно и бросал. Только нынешний путь меня увлек, что до сих пор иду по нему. Ну и опыт еще: много чего видел, немало чего пережил.

— Понятно. Тогда приступим к основам ритуалистики?

— Держи бумажку. Почитай. Все ясно?

Бумажкой, выданной мне Корником, оказался ритуальный круг для ускоренного роста.

— Это один из секретных ритуалов жрецов светлых эльфов. Наши с тобой предки, когда из-под их опеки сваливали, несколько библиотек вынесли. Некоторые кланы светлых до сих пор на нас в большой обиде. Так что не сильно там по их землям шастай — могут просто так прибить, даже если конкретно ты им ничего не сделал.

— Спассибо за предупреждение. И что мне с ним делать?

— Чертить будешь, а потом и ритуал проводить. А я следить буду и если что — помогу. Тебе его для первого уровня “новичка” ритуалиста хватит. Думаешь чего мы именно тут с тобой практикуемся?

— Без понятия.

— Будем выращивать одну разновидность ядовитого плюща. Выведен специально против зеленых — светлые с ними как-то лет триста непрерывную войну вели. Так что у обеих сторон накопилось друг против друга действенных штучек. Мы уже вырастили в нужных местах таких красавчиков. За две ночи они до стен долезут. Будет оркам неприятность. А один участок на тебя решили оставить — и польза и практика.

Простенький ритуал отнял у меня не много ни мало — два часа времени! Полтора часа я чертил круг, еще полчаса — поджигал по времени пучки трав, поливал землю настоями и раздувал пепел. И все — строго по времени. Как готовка деликатеса эта ритуалистика. Несмотря на потенциал этого направления, понятно отчего оно непопулярно у игроков от слова совсем. Пол игровой сессии убить на солидный ритуал не каждый захочет. И это я время по максимуму беру, в восемь часов. А большинство на часа два по данжу пробежаться или по городу какому социалки поделать, не дольше.

— Ты молодец, Рисс. — похвалил меня Корник, когда мы все же закончили с “**буйным ростом зелени**”. — Перед началом большого ритуала у тебя есть часа три. Советую отдохнуть, поспать.

— Я так и сделаю. В келью и отдыхать. А то уж больно сильно ты меня вымотал. И если это простейший ритуал то Аргис из меня, да и из тебя тоже, последние соки вытянет!

Затишье перед бурей

До начала ритуала у меня было от силы часа два. Нормально разобрать вещи я не успевал. Черное железо, проклятая булава, зуб джина — если и был всем этим вещам способ применения в ближайшем времени, то я его не знал. И не узнаю — времени же нет! Хотя, булаву в инвентарь закину — привлечь внимание большого количества противников будет не лишним. Может еще придумаю, как ею распорядится, а она и под рукой. Посох друидский тоже оставил болтаться в астральном кармашке. На его счет идеи были. Вот только проверить их работоспособность, скорее всего, не успею. С посохом в одной руке и булавой в другой было бы весело пробежаться по лесу и собрать большую толпу зверушек. Проклятье, опять же. И с таким паровозным составом ворваться в ряды осаждающих. Армия врагов просто не сможет не зацепить хоть какого звереныша. А там уже пойдет цепная реакция и они друг друга перебьют. Эххх. Мечты мечты.

С другой стороны, как удалось выяснить на практике, сразу же после моей смерти звери моментально успокаиваются. Орки, уверен, дураками не будут и поймут что да как. Пусть и не сразу. Поэтому такой финт временно отложу куда подальше — нужно все взвесить перед принятием решения. Да и с главнокомандующим посоветоваться.

Пробежался я и по навыкам. Маскировка в лесу будет бесполезной — не скряться от такого количества народу. Профессии, такие как сбор трав и кулинария, уже дали мне статьи за овладение начальным уровнем. А до пятого поднимать что одно, что другое не успею — раньше бонусов не предвидется. Другие навыки пассивки тоже не успею раскатать до весомого бонуса. Только сейчас, оглядываясь на пройденный путь понимаю, что следовало выработать хоть какой план и стараться ему следовать. А не слепо нестись в потоке событий. С другой стороны, так бы я не получил много того, что сейчас имею. И, опять же — не особо то и время было планомерно те же мелкие профы качать.

Под самый конец ревизии обнаружил, что получил не все 10 условно легких статов в каждом направлении. По моим подсчетам еще около трех баллов к мудрости и два к интеллекту могу заработать, читая книги. А значит, сразу после ритуала примусь за это дело. Что что, а книг в моей комнатухе скопилось немало — все забываю вернуть в библиотеку. И это, пожалуй, единственное, что успею сделать в рамках финальной подготовки.

Еще одно важное дело касалось Кетцалькоатля. Класс у меня есть, питомец — тоже. Экипировка — одна из лучших для моего уровня, что уж скромничать. Чего только нагрудник и меч кровавых эльфов стоит! Навыков нахватал пусть и много, но действительно важные боевые — неплохо раскатаны. Зря, что ли, с наставниками столько времени провел?

Не хватало только одной серьезной детальки. Я все еще не выбрал бога-покровителя. С одной стороны, логично было пойти и принять благословение бога воинов. У него сразу выдается бонус к физическому урону и защите. С другой был Кеца, со своим огромным потенциалом. Я помню, что просрочил с ответом, идти или нет под его руку. Или крыло будет уместнее? Но он, судя по нашему последнему разговору, и сам забыл. Не смотря на вкуснейшие плюшки, которыми пернатый змей меня подарил за, в общем то не самые щедрые дары, я сомневался. И дело было прежде всего в том, подходит ли мне его путь? Его любовь к алхимии, знание трав, повелевание зверями и прочие особенности были важны

друидам, охотникам и другим лесным персонажам. Мой же путь, ввиду особенностей расы и стиля игры, лежал в другом направлении.

В размышлениях кого выбрать, если выбирать вообще, я и добрал до места проведения ритуала. На ту же площадку, где мы тренировались с Корником, я пришел заранее — опаздывать не хотелось. Но как не спешил, а первым не пришел — тут уже ждал Яранмар.

— Ты тоже не в курсе, кого призывать будем? — поинтересовался у авгура.

— Нет. Аргис все сам расскажет. Как по мне, поскорее бы. Еще свой ритуал готовить.

— Какой ритуал? — удивился я такой информации. В кого не плюнь, у всех свои подводные камни.

— Который временно запечатает мои силы авгура. Как и силы моих коллег в радиусе 40 километров. Помнишь, я тебе рассказывал?

— А ведь верно. Столько уже всего произошло. Слушай, у тебя только силы авгура временно прекратят работу? Или шамана тоже?

— Как шаман я тоже сильно ослабну. Дух-лекарь сможет лечить как и прежде, а вот земляной максимум второй формы будет. Кроме того, не смогу использовать магию в полном объеме — только несколько слабых заклинаний для поддержки духов.

— Зато у тебя он какая булава есть! Будешь ею головы крушить. — решил я поддержать полукровку. По нему было видно, что лишаться магии, пусть и частично, ему очень не хочется.

— Верно. Постараюсь как можно сильнее.

Не зная, о чем еще переговорить с полукровкой, решил потратить время до ритуала на эксперименты с парашютом. Стоило проверить, как он себя поведет при активации в воздухе. По идее, должно все сработать как надо, ведь это было одно из немногих заклинаний с мгновенным эффектом! Забравшись по веревочной лестнице на половину высоты стены, спрыгнул и активировал божественное перышко. За столь короткое время я не успел набрать нормальную скорость при падении, но именно с ее снижения началась работа заклинания. Когда она снизилась до некой цифры началось стабильное спускание вниз. Я больше не набирал скорость, но и сбрасывать ее перестал.

Маны потратил не много, а потому решил рискнуть и прыгнуть со всей высоты стены. “Раскрыть парашют” в этот раз планировал где-то в том же месте, но начальная скорость будет побольше.

— Змий, дорогой. Навесь на меня щиты и будь готов быстро передать жизни.

— Ты бы это, Рисс, кровавой подпиткой немного увеличил себе жизни.

— А где мне взять тушки?

— Так клетки со зверушками рядом совсем. Ты один наловил их ого-го сколько. А остальные охотники, между прочим, тоже в клетки зверье отлавливали.

А ведь он прав. Я настолько отвык использовать свое первое заклинание магии крови как бафф, что и не применяю его с этой целью. А очень даже зря. Для такой подпитки слабейшие демоны будут в самый раз — с кого кровь тянуть мне без разницы!

Спланировав во внутренний двор безопасным, медленным способом, я избежал необходимости бегать по извилистым проходам стены. Найдя дичь покрупнее протянул в ее стороны обе руки и начал вытягивать кровь. Проходящий мимо стражник, не знающий о моей кроваво-эльфийской сущности, хотел было возмутится. Подоспевший Корник отстоял его, сказав, что тут идет важный магический эксперимент. Мне, как пришлому, пусть и старшему по званию, веры не было. Вот был бы я генералом, тогда бы меня многие

НПС слушали беспрекословно. А так, нужен кто поавторитетнее.

— И зачем тебе свежая кровь?

— Хочу прыгнуть со стены и выжить.

— Умом тронулся? Хотя стой. Решил планирование божественное потренировать? — все же понял про что я речь веду мой наставник. — Ты поаккуратнее. Без тебя нам не провести ритуал. А ждать, пока ты возродишься, некогда!

— Потому и боюсь.

— Ладно. Давай быстрее. Я снизу посмотрю. Командор наш через пару минут тоже придет.

Страховался я напрасно. Всего пару сотен жизней снесло. Более того, щит Змия частично урон тоже принял. Зато разобрался в действии перышка окончательно! Если нужен спуск быстрый, то можно смело прыгать и какое-то время проводить в свободном падении. Главное понимать, какую скорость развил и когда нужно активировать планирование. Теоретически, имея большой запас маны можно прыгать с какой угодно высоты. Если тут законы физики такие-же и ускорение от свободного падения можно уменьшить за счет сопротивления воздуха. На высоких уровнях можно будет поэкспериментировать более основательно. Перед сражением нужно будет еще так попрыгать. Быстро, при этом безопасно спустится вниз лишним не будет. Оба моих телепорта для этого маневра тоже подходили. С некоторыми "но". "Шаг" оставлял меня без всего запаса маны, а "**я-клинок**" почему-то разгонял и больно впечатал в землю со значительными потерями жизней. Похоже, механика последнего сопоставима с обычным воинским "**таранным рывком**". Только тут вместо щита был меч, да и цель маркировалась более явно.

За такими играми я и не заметил как пришел главный виновник нашего собрания.

— Рассказывать о том, что наше дело очень важное и что я требую от вас максимальной сосредоточенности не стоит. Сами все и так понимаете. — начал Аргис, как только мы выстроились перед ним в нестройную шеренгу. — Отвечу на вопрос, засевавший у каждого в голове. Призывать будем одного очень мощного, но глупого демона. Это скорее очень умная зверюга, а не тупой разумный демон.

— По поводу призыва. Я не обладаю навыками в демонологии. О чем уже говорил, если что. — взял слово Яранмар.

И как это понимать? Призыв отменяется? Почему его вместе со мной не обучили — тут же разгорелась в моей голове утихшая паника.

— Этого и не нужно. Данный призыв рассчитан на новичков в своем деле. Нам вчетвером сначала нужно провести ритуал для сбора энергии. Потом можешь быть свободен, авгур. Я сам прочту зов демона, а задача наших демонологов-эльфов будет заключаться лишь в поддержании защитного полога.

Отгнав нас подальше с площадки, Аргис стал орудовать вычурным кинжалом. По инкрустированной драгоценными камнями золотой рукояти было ясно, что это не боевое оружие. Да и само лезвие имело уж очень экзотически изогнутый вид. Словно пламя, застывшее во времени, разрезали на плоские кусочки и пустили на клинки.

И пока глава крепости чертил круг призыва этим произведением искусства, мы активно разучивали текст ритуала и защитное заклинание. Последнее, как и многие заклинания высокого уровня, требовало постоянного повторения. Не знаю как Корнику, а мне было довольно легко выполнить свою задачу — отвлекать от чтения в интерфейсе никто не будет, а значит парится не стоит. Собственно Корнику и отдадим этот пергамент, с которого мы

читали. Аргис, на сколько я понял, или копию имел, или выучил все давно.

С ритуалом все тоже было довольно просто. В течении часа по очереди поджигаем разные пучки трав и зачитываем по куску текста — у каждого он был свой. Самое интересное, что это был частично ритуал магии крови. Пусть и начального уровня, но все же. Мне и Корнику он был под силу ввиду происхождения. Яранмар, пусть и на половину, но был орком. А у них простейшая магия крови тоже в ходу. Но как Аргис сможет принять в ритуале участие я не понимал. Единственное объяснение — он был квестовым НПС с особыми настройками. Хотя может людям тоже доступна базовая магия крови?

— Если все готовы, я бы хотел начать. Становитесь в эти кружки, агааа. Хорошо. Теперь пробежимся по сценарию, так сказать. Читаем по часовой стрелке. Начиная с меня. — давал указания главнокомандующий, словно мы стихи на утреннике в детском саду читать будем, а не демона призывать. Таким спокойным я его еще никогда не видел! — Потом Корник, Яранмар и заканчиваешь ты, Рисс. Возле каждого стоит по три жаровни. Их нужно поджигать перед чтением текста. Итого, мы должны пройти три круга. После каждого такого выступления нужно будет сделать небольшую паузу. Пока я не кивну, не нужно начинать следующему. Хорошо? Вроде все. Начнем.

Следующий час был, откровенно говоря, нудятиной. Если бы не уверенность, что это время должно дать солидное преимущество, я бы ни за что не согласился. Лучше бы почитал книги да интеллект бонусный получил. Или еще чем позанимался. К моей радости, это действо закончилось почти без задержек, и настала более интересная часть.

Как только круги засветились, мы сменили местоположение. Теперь, с подсветкой да и при спускающейся ночи, было видно, что их два. Первый круг, налитый красным светом, был напитан силой для призыва. Второй же, бирюзового оттенка, был защитной клеткой. Яранмар ушел к стене, но не стал подниматься — интересно стало с близка посмотреть на дальнейшее действо, не иначе. Аргис остался практически там же, где и был — сделал шаг назад, в засветившейся синим круг. А вот мне и Корнику пришлось в начале найти, а потом и перейти в свои новые позиции. В итоге, мы образовали треугольник.

— Начинайте. Как только купол сформируется, я приступаю к призыву.

Кивнув в начале нашему главному на этот вечер демонологу, а потом и друг другу, мы практически синхронно начали читать. Я немного поспешил, но для этого защитного заклинания это было не критично. Более того, мы с Корником были вроде дубляжа друг для друга. Главное, чтобы оба не умолкли на срок в секунд 10 или более. Иначе демон вырвется!

Через две минуты, на старте второго прочтения, с концов круга потянулась тонкая пленка — начал формироваться защитный слой. Что я, что мой учитель-эльф были за пределами этого мыльного пузыря, а вот Аргис был внутри, хоть и отделенный дополнительной стенкой. Как только купол сформировался, он то и затянул новую песнь — ужасного монстра звали на помощь.

Красный круг стал тускнеть, заворачиваться и очень быстро превратился в воронку. Яркость угасала, капельками уходя вниз. Очень похоже на то, что это сила уходит. Надеюсь, ее будет достаточно для призыва. Иначе мы просто зря потратили время и силы. А судя по большим глазам Яранмара, когда он увидел состав травок в жаровнях — и немало ценных алхимических ингредиентов.

Когда воронка стала настолько темной, что больше походила на запекающуюся кровь, в ее основании вспыхнуло белое пламя. Разрастаясь, точка света полетела вверх и словно выпущенная стрела врезалась в вершину купола. Свет тут же исчез, явив взору нашего

демона. В красной подсветке, что частично вернулась с прибытием нашего гостя, выглядел он внушительно.

А еще мощно! Но это точно была не самая страшная тварь, виденная мной в ВиаР играх. Система оценила этого демона всего лишь в редкого 75уровневого монстра. Почему всего лишь? Просто после появления в круге он минут 20 долбился о его границы. И пока не успокоился, Аргис даже не принимал попытку договориться. Выглядел демон, как ни странно, вполне себе прилично. Как для демонического зверя, конечно же. Задние ноги и туловище было от барана, голова тоже была от барана, или козла горного. Такая, с закрученными рогами, острыми концами вперед. Чтобы противников на эти рога насаживать, не иначе. А вот передние лапы были как у приматов. Только пальцев было четыре, кожа была чешуйчатая и заканчивались острыми когтями, лапища эти мускулистые. Строение морды тоже удалось рассмотреть очень хорошо — около пяти минут этот демон потратил на то, чтобы пытаться меня сожрать. Вначале я с отвагой смотрел на тщетные попытки пробить защиту, не забывая читать свой текст. Но быстро понял, что начинаю запинаться из-за страха и перевел взгляд в пол — так читать стало намного проще. И физически и морально.

Так вот, морда была усеяна острыми короткими зубами плюс две пары длинных клыков. Значит наш козлик питался мясом, а не демонической трын-травой. Надеюсь, орки и гоблины ему больше по вкусу чем люди с эльфами.

Когда демон немного успокоился, наверняка еще и устав от бессмысленных попыток вырваться, Аргис начал новое заклинание. В лежащего и тяжело дышащего козломордого, а именно так звали демона, из алого круга стали бить небольшие молнии. Монстр на них никак не реагировал. По крайней мере, никак не выдавал, что чувствует эти удары. Немного погодя до меня дошло, что эффект все же есть — демон становился все более спокойным. Даже было ощущение, что он начинает засыпать. Когда его глаза сомкнулись, Аргис перестал повторять один текст и приступил к новому. Теперь искорки отлетали от защитного купола, перетекая в такую же синеватую пленку вокруг уснувшего существа. Со временем защитный барьер полностью исчез, превратившись в оболочку вокруг демона. А мне и Корнику скомандовали долгожданный отбой.

— Все! Еле придушил гада. Рисс, Корник — справились как нельзя лучше. Лично от меня и от всего форта Кас-бера объявляю вам благодарность. Завтра утром зайдите — дам на выбор одну синюю вещицу. Я решил полностью раздать запас артефактов, и за вами право первого выбора.

— Спасибо большое. Для нас это большая честь, — ответил за двоих Корник. — Буду молить своего бога, чтобы там было что-то именно для эльфов крови.

— Откровенно говоря, сам не знаю, что там. Эти наградные артефакты еще от прошлого командования достались. Все не было времени там покопаться. А теперь — можете быть свободны. Уже ночь на дворе, отоспитесь. Будет плохо, если завтра зеленомордые заявятся, а вы уставшие. Дальше сам справлюсь — теперь он, — кивок на демона, — полностью под моим контролем.

“Получено новое сообщение”

Опаньки. Письмо в игровой почте. Но я же один игрок в этой локации. Снова от меня разрабы что хотят?

“Поздравляем с удачным завершением призыва. А теперь, если можно, выйди из игры — хотим созвониться и кое-что обсудить. И ни в коем случае не общайся с

Кецой!”

— Раз мы свободны — я в свою келью. Отсыпаться, как и предложено. До завтра. — попрощался с коллегами по демонологии и припустил со всех сил в свою норку. С одной стороны, я и правда хотел отдохнуть — моральное напряжение и длительная концентрация сказывались. Только наблюдатели просто так не связывались бы — на такое вмешательство, как они сказали еще в прошлый раз, шли в самый крайний случай.

Как только вылез из капсулы, первым делом поставил чайник и сделал сладкий растворимый кофе. Пусть и не настолько вкусный, как заварной. Но сегодня был тот день, когда хотелось вот такого недокофе. Да и быстрее это, что уж врать?

Пока чайник нагревался, я шарил по своим вещам в поисках визитки с номером телефона. Так и не найдя ее, услышал звонок своего мобильного — ребята из Пегаса были расторопнее.

— Вечер добрый. Не отвлекаем? Это Вадим, если забыли. Сейчас рядом сидит еще много народу, в том числе из отдела сценаристов и стратегического планирования. Но говорить буду только я.

— Как будет удобно. Я уже приготовил себе чашечку кофе и готов к разговору. Что-то не так с Кетцалькоатлем?

— Верно. Все связано с ним. В первую очередь с ним.

— Только не говорите, что заберете у меня его благословение. Или другие подарки.

— Признаюсь, были такие мысли. Дело в том, что он не должен был пробудиться так рано. Но, что произошло, того так просто не переделать. Поэтому нам и пришлось немного вмешаться для предотвращения снежного кома. Начну с приятного — за оказанную нам услугу мы вам дарим отсрочку в один день. Штурм крепости начнется не завтра, а послезавтра. Это время стоит провести вне игры и хорошо так отдохнуть.

— Эммм. Ладно. Я так понимаю, я не могу отказаться. А что за услуга? Ее тоже ведь не оказал еще.

— Услуга простая. Не принимай предложения становится под крыло Кетцалькоатля. Завтра мы как раз займемся небольшим редактированием его программы поведения. И временно заморозим набор новых последователей. Если сам его не попросишь, он и не вспомнит. За набранные очки репутации беспокоится тоже не стоит!

— А чего так, если не секрет?

— Секрет. Но с позволения моих коллег, в общих чертах расскажу. Все равно на разных игровых сайтах эти мысли уже были озвучены. Да и на форуме несколько тем есть. Собственно через полгода-год будет большое событие, связанное с переделом власти среди богов нынешних, богов новых и богов давно забытых. Немалая роль отводится превращению зверобогов в полноценных небожителей. Для каждого уже готова своя история и серия уникальных заданий для вознесения на трон небесный. Достигнут желанного звания не все — это будет вроде гонки.

— А в чем тогда проблема с Кецой? На сколько помню, он не собирается пока в бога полноценного превращаться.

— Верно. Сейчас не собирается. А как только у него появится последователь из пришлых, он передумает и разовьет бурную агитацию. Это спусковой крючок для всех зверобогов. И вот тут то и возникает проблемка. Многие игроки следуют в первую очередь за выгодой, а не весельем. Имея прокаченного зверобога в лице Кецы, который почти что гарантированно получит место в пантеоне и одарит последователей плюшками, они не будут

рассматривать другие варианты. Таким образом из-за небольшой оплошности того, кто подсунул тебе этого пернатого змея, накроется медным тазом труд многих работников моей компании.

— Это из-за временной форы, что будет у нашего конкретного зверобога. Правильно?

— Именно так. Если ты так хочешь стать под его крыло, то можем это организовать. Просто до старта ивента придется побегать безбожником. Ну или за две недели уйти от своего бога — мы предупредим письмом когда и где нужно искать Кетцалькоатля. Таким образом, ты сохранишь свое первенство и будешь его последователем среди пришлых намбер ван.

— За это будет особая награда, я так понимаю?

— Обязательно будет. Но знай, бог, от покровительства которого ты откажешься в пользу Кецы, очень сильно на тебя обидется. Хорошо взвесь это решение.

— Я подумаю над этим. Если можно, не забудьте меня оповестить. Со своей стороны обещаю не затрагивать с этим парнем тему о покровительстве.

— Вот и хорошо. Тогда приятного отдыха. Завтра в игру все же можешь зайти, но только под вечер. И не на очень долго — все же выспись перед штурмом. Твоя история уже пол компании облетела и на разный исход сражения ставки сделаны. После призыва демона на победу будет чуть больше.

— Я бы удивился, если б тотализатора не было. Если это все, то я пойду спать. Кофе что-то лишь сильнее в сон гонит.

— Удачи. Покажи им там!

Отключившись я, первым делом, завел будильники и отправился в душ. Тело, после долгих часов в капсуле, жутко ломило. Даже массажеры не справлялись. Поэтому день отдыха стоит потратить на себя и поддержание приемлемой физической формы. Пробежка в парке и последующая тренировка на парковых же тренажерах — то, что надо.

Только после того, как хорошо выспался, позавтракал в спокойной обстановке, откинув спешку куда подальше, да еще и в парке провел несколько часов, я осознал, как же много сил у меня отбирает Кратум. Эта передышка была невероятным подарком. И в этот день я возжелал побольше проблем у Пегасовцев. Хотя толку? При любом раскладе после штурма я отправлюсь в большой мир и мой геймплей как невольного тестировщика закончится.

Солнечная теплая погода ни в какую не отпускала, стараясь удержать на свежем воздухе подольше. Я даже на обед вышел в одно из многих кафе с летней площадкой. Но наслаждаться ничегонеделаньем бесконечно не выходило. Как только прозвенел будильник, сообщив что в игру уже вполне себе можно вернуться, я побрел домой.

Да, в этот день я осознал, что игра перестала приносить хоть какое удовольствие, превратившись во вторую работу. Несмотря на живой мир и моего уникального персонажа спешка, постоянное напряжение и величина надвигающейся опасности не давали в полной мере развлечься. Соглашаясь, что смогу прокачать 100й уровень я бросал вызов в первую очередь самому себе, желая пробудить давно забытый азарт. О возможных последствиях я, как и многие до меня, запамятовал.

Встряхнув головой, прогоняя дурные мысли, вернулся в Кратум. Сообщать командованию о близости нападения смысла не было — они и так уже все знали от разведчиков. Из-за чего крепость стала жутким муравейником. Некоторые, в основном эвакуированные, бегали по внутреннему двору, пытаясь найти себе хоть какое место. Солдаты и мобилизованное ополчение помогали с расселением более организованно. В основном — таскали разные вещи в глубь пещер, оттуда вынося камни, остававшиеся от работ по расширению убежища. Уже завтра этот строительный “мусор” послужит снарядами, когда полетит со стен на головы нападающих. Наблюдая все это бурление в основном человеческой массы, я даже представить не мог, что творилось там, в пещерах.

И была еще третья категория, состоявшая из караульных, стариков и малышни — короче из всех тех, кто не мог принять участие в последних приготовлениях. Эти люди, к которым в итоге присоединился и я, наблюдали за огромным кострищем у стен Кас-берра.

Это горел палаточный лагерь, что со временем разросся и обзавёлся деревянными постройками. В идеале, мы должны были спрятать все за стенами форта. Но из-за огромного количества беженцев нашлись дела поважнее и спокойно разобрать относительно новые дома и приспособить в пещерном городке не было ни времени, ни свободных рабочих. Давать же противнику защиту от стрел при штурме, усиливая и без того их немалые шансы на победу, не хотелось от слова совсем.

В любом случае, зрелище вышло великолепным! Огонь меня завораживал и в реальной жизни. Виртуальный мир, с его явно прикрученной насыщенностью цветов и запахов, исключением не стал.

— Наслаждаешься? У нас, эльфов крови, у всех тяга к огню. Как по мне это — самое важное отличие от светлых братьев. Их больше тянет на созерцание воды. — пришел составить мне компанию Корник.

— С чего ты так решил? У нас уже довольно много мелких отличий. Почему именно это

самое главное?

— Они просто следят за тем, как идет жизнь, практически не корректируя ее. Боятся больших и быстрых перемен. А мы — готовы к решительным и кардинальным действиям. Вода точит камень, не спорю. Только делает это десятилетиями. Огонь же... Он более решительно настроен, так сказать. Как и мы.

Как и мы. Да. Чем дальше я был в шкуре Рисса, тем больше понимал, как он мне подходит. Не знаю как, но система при том, первом сканировании, смогла определить, кто я есть на самом деле. Действовать решительно и не бояться перемен — именно за эти качества я и стал в свое время во главе проектного отдела, занимающегося внедрением новинок в большой механизм компании.

— По поводу решимости и бесстрашия. Я вот думаю, может как-то выйдет использовать мое проклятие против орков?

— О, не беспокойся. Не ты один об этом думаешь. На небольшом совете, что закончился час назад, этот вопрос поднимался раза три точно. Слухи, кстати, до тебя дошли?

— О том, что Орда уже рядом?

— Верно. Мы ожидаем их появления завтра утром. Как по мне, с первыми лучами они пойдут на штурм.

— А подготовить лестницы, таран?

— Это будет. По минимуму. Но пока не прощупают нас малыми силами, не пойдут в серьезную атаку. Вдруг у нас тут всего 10 человек на стенах? Опять же, слабые стороны нужно выведать. Без разведки боем не обойдется, будь уверен. Так что шел бы ты отсыпаться, пока твою келью кто не занял!

Спать особо не хотелось, но дела в келье были. Книги меня ждали уже не первый вечер, а значит стоит последовать совету Корника. С трудом оторвав взгляд от огня, я спустился со стены и поплыл в этом людском море в сторону своей норки. На чтение в этом мире уходило куда меньше времени, но по моим подсчета часа два-три потратить придется. А потом можно и в свой мир вернуться и немного вздремнуть.

Закончив дела в точности, как и планировал, зашел в игру рано утром.

— Наконец-то ты проснулся. Мне приказали тебя дожидаться. — вместо пожеланий доброго утра напал на меня Яранмар, сидящий у дверей моей норы. — Сколько можно спать, а? Даже колокол тебе нипочем?

— Я был в своем мире. А что тут произошло то?

— Враг у стен. Штурмовать начнут с минуты на минуту. Так что поторопись!

— Хотят взять нас с наскока? Я готов. Веди!

— Именно так. Они же не в курсе, что мы им приготовили много сюрпризов. Тааак-с. Сюда. Нас определили в расчет к одной из баллист. Снаряды таскать, пока будет возможность, и если что — защищать от ближников.

— Мудрое решение. Что ты что я пусть и эльфы, а с арбалетами и луками нормально обращаться не умеем.

— Зато руки длинные — дотянемся до орков без проблем!

Крепость Кас-бера имела вид треугольника, одна из граней которого являлась скалой. Три башни, одна из которых была надвратной, на своих площадках разместили по две небольших баллисты и по одной катапульте. Во внутреннем дворике я заметил два частично собранных требушета. Еще один такой, как и тройка баллист, стояли на самой большой арплощадке этого комплекса — на донжоне.

Лучники и арбалетчики, прикрытые пехотой с огромными щитами, выстроились на стене. А самая для меня разительная перемена — спокойный внутренний двор. Сейчас, заполненный как пехотинцами с разным оружием ближнего боя, так и лучниками, которые будут вести стрельбу навесом, он даже близко не был хожен на себя вчера вечером.

Заняв свои места у подножия левой башни, мы стали ждать. Рядом стояли уже сложенные ящики с торчащими копьями-стрелами для баллист. Их то нам и предстоит таскать туда-сюда, пока враг не придет впритык. Только тогда мы сменим на стене часть лучников.

— Когда сверху полетит пустой ящик, это будет для нас знаком, — продолжил Яранмар давать инструкции. — Наверху только два ящика, поэтому нам медлить никак нельзя.

— Главное, при такой перезарядке своих не пришибить.

— На щиты примут — ничего страшного не будет. Сами по себе ящики не тяжелые.

— Я вот что думаю — от лесен и башен как-то отобьемся. От их артиллерии надеюсь стены выстоят. А как с подкопами быть?

— Да никак. Тут под тонким слоем земли — скала. Мы ров этот двухметровый знаешь сколько долбили? — встрял в наш разговор один из мечников, ожидавших, как и мы, своего часа внизу. — Да больше года! Хорошо хоть в пещере, за донжоном, уже был выход воды. Иначе колодец долбили бы столько же. А то, что так быстро расширили укрепление только чудом назвать и можно. Гномы с Подгорного с собой какие-то чудо-кирки принесли и под роспись выдали. И понятно чего так трясут за них — они камень в два раза лучше долбят!

— Ну да. Глупость сморозил. Сам же вижу, что на скале стоим. Блин! А магия что? — дошло только сейчас до меня. Ели авгур заблокировал использование разрушительных заклинаний своих коллег, это не значит, что простые шаманы не могут сделать чего менее мощного, но при этом все еще эффективного. Если сделать проход в стене, то штурмовать крепость будет намного легче. Внутренних стен у комплекса не было — то ли изначально и не планировалось, то ли впоследствии отказались от этой идеи, решив оставить внутренний двор таким вот огромным, как он был.

— От магии нас частично защитят маги. А основа защиты — стены. В них встроены артефакты особые, магию подавляющие, особенно масштабную. Да и заклинания, летящие в защитников, будут сильно ослаблены. Но ману жрут — будь здоров. Мы их в активный режим переводим только вот в таких случаях.

— Значит, если застать врасплох, можно и стены магией разрушить?

— Не. Стены нельзя. А вот часовых — это можно. Увы, если все время держать активными эти артефакты, маны не хватит в кристаллах. — просветил меня новый знакомый. Я бы и дальше продолжил расспрашивать столь знающего местного, но мы были прерваны звуками горнов с наших башен. А через пару секунд услышали и барабаны Орды. Штурм начался!

— Блин, что же там происходит? — не терпелось мне увидеть начало сражения.

— Как понесем первый ящик — рассмотрим с башни. Катапульти уже пристреливаются, а значит и баллисты скоро начнут.

Первый ящик полетел со стены даже быстрее, чем мы с Яранмаром ожидали. Стоящие внизу мечники без проблем приняли его на щиты, сказав пару нехороших слов в адрес артиллеристов. И тут же образовали островок пустого места, не желая ловить следующие ящики своими головами.

— Да где же вы, улитки? — подгоняли нас заряжающие.

— Простите. Ускоримся!

— У орков прощения просить будете, когда они ваши тела рубить начнут, — вымещал на нас гнев, судя по знакам отличия на форме, глава расчета. — Бегом вниз. А то сейчас камни для катапульта начнут тягать — будет не протолкнуться.

И правда, горка зарядов для основного башенного орудия пусть и медленнее, а таяла. Передав ящик, что я что авгур приникли к зубьям на башне, рассматривая поле боя.

На нас надвигалась волна. Огромная, буро-зелено-черная волна. Враг подошел уже достаточно близко, чтобы можно было все хорошо рассмотреть. Впереди плотным строем шли орки с огромными щитами. Они прикрывали арбалетчиков и несли крюки, по которым будут взбираться менее бронированные гоблины и орки. Последние шли в небольшом отдалении от первых, явно планируя ускориться, когда будет такая возможность. Третья волна состояла исключительно из гоблинов. Многие из них были всадниками на волках. Но так как кавалерия при штурме была бесполезной, то эти ребята выполняли в первую очередь транспортную роль — волки несли по три всадника. Впрочем, если ворота каким-то чудом выламают, они могут навести того еще шороху.

Башен, как боялся Яранмар, не было. А вот тараны были. Целых три штуки. Да еще и довольно таки внушительные. Тянули их как облаченные в дополнительную броню сородичи моей черепахи, так и не менее закованные в латы огромные тролли. Не удивлюсь, если роль последних была скорее направлять животных, нежели самим тянуть таран.

Вот на этих осадных орудиях и сосредоточилась наша артиллерия: катапульти старались попасть в сами тараны, а баллисты сосредоточились на живых двигателях. Это если говорить о боковых башнях. Баллисты с центральной выцеливали пехоту первой волны — тараны в лоб пробить было не с руки, а в погонщиков, идущих сзади, тем более не попасть.

— Насмотрелись? Теперь бегом вниз. Да не по винтовой! По веревочной слезайте — там уже камни несут. — скомандовал все такой же злой глава артиллеристов. Только сейчас я заметил, что винтовая лестница работает только “вверх”, а спускаться нужно по скинутым веревкам. Чтобы немного ускориться, я просто прыгнул вниз, не забыв применить “перышко” в правильное время — и маны меньше потрачу, и не убьюсь. Яранмар такого способа не имел, а потому нормально спустился по веревке. Сейчас это было просто позерство с моей стороны. Но позже, когда очередь с боеприпасами будет не только на винтовой, но и на веревках, это немного ускорит процесс. К таким же мыслям пришел и мой напарник.

— Я сейчас призову своего земляного. Он меня ловить будет. Так мы точно сможем подносить боеприпасы вовремя.

— А снаряды через стену он перекидывать не сможет?

— Увы, но он не такой сильный, как кажется. Крепкий, да.

— И что? Даже небольшой такой снаряд принесет немало вреда врагам.

— Не стоит. Я не тренировался в таком его применении. А вот как лестница живая — пойдет.

Земляной, уперевшись одной рукой, опустил вторую к земле, словно приглашая птичек клевать зернышки в его руке, образовав из себя подобие огромных ступеней. Другие солдаты побаивались прыгать по ним вниз. Или может им ловкости не хватало для таких прыжков? В любом случае, все старались выложиться по максимуму, и еще немного сверх этого. Для меня забеги туда-обратно слились в один и я даже перестал следить за общей картиной

наступления, сосредоточившись на одном. Из этого подобия транса меня очень быстро вывел гудок паровоза.

Услышав этот странный звук еще раз, даже опешив от такого предположения, понял, что источник звука вовсе не гудок поезда. Завывания горна, а это был он, означали одно — враг от нас всего в нескольких метрах. Лучники на стене и башнях стали споро меняться с воинами ближнего боя под стенами. Наверху оставались только арбалетчики — им не нужно было так много места для ведения огня и сближение им было только на руку. Теперь дальники, объединившись с коллегами по военному ремеслу во дворе, начали стрелять навесом — расстояние до врага уже позволяло.

— Относим последний ящик и остаемся наверху. Поступаем в распоряжение ближайшего десятника. Это — последняя установка от Аргиса, — дал мне понять Яранмар, что дальше действуем по обстановке.

— Раз это штурм с марша, то должны его пережить без особых проблем. Вон, таран один уже без всех черепашек остался.

— Согласен, Рисс. Пока все идет как нужно.

Поднявшись, мы наконец-то смогли рассмотреть что к чему. До прямого столкновения еще было немного времени. Подошедшие на расстояние выстрела вражеские арбалетчики стали пробовать на зуб наших. Щитоносцы теперь прикрывали оставшихся — началась фаза перестрелки. Арбалеты орков были более мощными и время от времени пробивали даже щиты, заставляя щитоносцев сменять друг друга. Зачастую пары минут чтобы сломать застрявший снаряд и вернуться в строй хватало. Но иногда болт попадал так удачно, что его приходилось выдергивать из руки защитника крепости. К тому же раненые получали травму и не могли более носить щит на протяжении нескольких часов. Вообще ничего в руку не могли брать. Таких травмированных отправляли в задние ряды, к донжону — как последнюю линию обороны на самый крайний случай. И в дорожку давали зелье регенерации — хитпоинты повысить и немного сократить время травмы.

Оркам такая тактика была недоступна. Арбалеты людей били не так мощно, зато намного точнее. Как только первые раненые показали свои спины, были тут же настигнуты болтами, превратившись в дикобразов. Местные с обеих сторон не страдали моральными предрассудками про не бить в спину и не добивать лежащего.

В общем, ротация щитоносцев и более выгодная позиция у стрелков при равном уроне в минуту фазу перестрелки оставили за нами. Невосполнимые потери тоже были, но с нашей стороны намного меньше. По крайней мере, мне так показалось за пять минут наблюдений с башни.

Главное в этом акте было то, что все это время наступающие приносили камни и связки хвороста, скидывая в наш ров для создания небольшого мостика. И как не старались наши снайперы, а не могли остановить этот процесс. Даже несколько выстрелов из баллисты по почти готовым мостикам с зажигательными снарядами не дали особого результата — пропитанные специальным раствором ветки, как и тараны, были защищены от поджога.

— Вы двое. Поступаете в мое распоряжение. — обратил на нас внимание главный на этом участке стены. — Я — старший сержант Нурберг.

— Так точно, старший сержант. Приказывайте.

— Станете во втором ряду. Вы без щитов и ваша задача — бить по головам лезущих противников. Первый ряд со щитами всего лишь сдерживать их сможет. А урон — ваша задача.

Кивнув, что поняли приказ, заняли свое место позади свободных щитоносцев. Переговорив уже с ними, мы узнали, что все что они смогут — рубить крюки и может ноги лезущим оркам. Ведь щиты их прикрывали очень высоко. Для нас же будет небольшой просвет между ними для колющих и рубящих, сверху вниз, ударов. В таких условиях небольшие копья были бы предпочтительнее. И да, вокруг нас стояли не столько мечники, сколько копейщики.

От нервов меня пробило на поболтать. Я уже было начал приставать с разговорами к стоящему рядом молодому солдату, как поступил сигнал от десятника. Повернув голову к первой шеренге уже и сам заметил — пришла пора поработать клинком.

Свою клыкастую морду показал первый орк. Его крюк не успели убрать, а потому он взобрался по стене невредимым. Щитовики, конечно же, попытались его сбить, но у них ничего не вышло. Отклонившись назад орк схватил щит и решил его вырвать из рук — давать себя безнаказанно избивать никто не собирался. Нападавшие стремились вернуть потерянную инициативу, выплескивая весь накопившийся до этого гнев!

— Чего смотрите, придури! Бейте!

Даааа, что-то я залюбовался противником. Пора действовать!

Отвожу правую руку подальше и бью по открытому противнику. Целился в туловище, но каким-то образом попал по руке. А так даже лучше! С небольшого замаха бью еще раз. И еще! Все, не в силах держать щит, явно получив небольшую травму, орк отпускает моего щитоносца и падает на землю. Первый готов.

— Спассс, — не успевает договорить солдат со щитом, получая внушительный снаряд в голову. Арбалетчики внизу не теряли время зря. Дерьмо!

Всматриваюсь в этого парня, пока не появляется над ним полоска жизнью. Еще жив. Но если не вынуть болт и не восполнить жизни — умрет. Мигнув темно красным, полоска его очков жизни пропала. Все, навоевался.

Осевшее тело оттягивают и сбрасывают во внутренний двор. Сейчас не до приличий и почитаний — стоит думать о живых в первую очередь. Мысли, что это я виноват в его смерти, все ярче разгораются в голове. Не в силах прогнать их, выпускаю наружу. В виде ярости. Пора быть серьезным!

— Ррра! Змий, явись! Работаешь по моей цели. Пока кусай. Отток по команде. Щиты не меня и всех наших, до кого можешь дотянуться. А ну ка парни, дайте мне поближе подобраться.

Оттолкнув щитовика передо мной, частично закрывающего проход между зубьями стены, сам спрятался за одним. Так обзор у меня будет хуже, да и с арбалета снизу могут подстрелить. Но у меня были свои причины на такую перестановку.

Как только увидел очередную когтистую лапу, закованную в кожу, тут же, с размаху, запустил клинок в то место, где должна была быть голова. Крит! Сразу убил, причем гоблина. Чего это они так быстро мелких подрядили. И через пару секунд получил ответ на вопрос.

Сержат Нурберг только начал кричать, мол чего это я своевольничаю, как с разных сторон нашего защитного рубежа послышались взрывы. Гоблины несли с собой взрывные огnezелья, в этом мире выполнявшие роль гранат. Взрывались они не сильно, горели тоже не долго. Зато мощно. Лучше оружия против нашего построения и не найти! Дважды дерьмо!

— Стрелки, по гренадерам! — начали орать командиры участков обороны. — Отбивайте щитами эти колбы. Или перебрасывайте обратно — они не всегда и не сразу

разбиваются!

— Змий, можешь что-то сделать?

— Могу сверху смотреть и говорить, когда к тебе лезут. И когда бросать будут.

— Давай. Только аккуратно. Не слови болт!

Полупрозрачное нечто из моих лопаток поползло к вершине защитного зубца. Змий так плотно прилегал, что казалось и вправду змей ползет, а не демон парит. Теперь он стал моим перископом. Астральное зрение, как ни странно, нормально не работало. Что я объяснил активацией защитных артефактов — так бы Змий помогал мне в бою.

— Летит! — “услышал” я в своей голове. И правда, мыслеречь в этом шуме была предпочтительнее.

— Вспышка! — решил проверить я свою догадку. Волна огня, словно небольшой взрыв, разнеслась вокруг меня. Быстро перегнувшись, увидел, что все сработало как и планировал — колбу с огnezельем в начале отнесло от стены, а потом и вовсе разорвало, создав маленькое красное облачко. Загоревшаяся алхимическая жидкость полетела огненным дождем на головы нападавших. Прелесть! Так вам и надо!

— Лезет. Орк. — на этот раз, я уже “увидел” глазами демона, как орк забирается по крюку на мою стену. Да, сейчас начнется жатва. Главное, чтобы мне спину прикрывали!

Зная, куда бить, я почти всегда “ваншотил” противников. Были мы с ними на равных, в плане уровня и силы. Но внезапная для них атака в голову из-за угла всегда была критическим попаданием и не оставляла шансов на продолжение боя. Кто срывался и разбивался, кто умирал на месте. Всего дважды я неудачно попал по касательной в шлем и противник успевал залезть на, вроде бы свободную площадку. Тогда меня выручали щитовики, банально сталкивая зеленокожих дальше, во внутренний двор. Там с ними расправлялись ожидающие ротацию солдаты.

Главной для меня проблемой, как и всех, кто был на стене, стали гоблины с зельями. Башни от летящих гранат защищали маги, используя подобные моей “вспышке” методы. Но магов на всех не хватало. Спасало, что эти гренадеры были товаром редким.

А вот крюки сбивать, сбрасывая на землю ордынцев гроздьями не выходило. Под весом они вгрызались в камень и столкнуть просто не было сил. Как и перерубить с одного удара — заканчивались они стальной цепью. Впрочем, это не делало погоды — сбитый крюк мгновенно заменялся новым.

Узкий проход между зубьями позволял залезать всего по одному, так что я со своей позиции да еще и с перископом типа “Высший демон, нераскаченный” мог продолжать очень долго. Только вот на остальных участках было все не столь радужно. В одном месте, которое долго и успешно обрабатывали огнем, проморгали момент с угасанием и сразу несколько тяжелых бронированных орка залезло на стену. Свой успех они развили за секунды, сомкнув щиты и превратившись в подобие броненосца с острыми когтями. Мне “повезло” — этот прорыв состоялся всего в 10 метрах слева от меня.

— Сзади. Идут к нам. — оповестил меня Змий. Я, сосредоточившись на защите своего крошечного участка, просто не мог позволить себе глазеть по сторонам.

— Рисс. Они к нам идут. Нельзя пропустить их к башне!

— Да вижу уже, Яранмар. Только что мы можем сделать? Сомнут ведь!

Тактика у этой группы прорыва была проста до безобразия. Что делало ее очень даже эффективной. Сомкнув щиты поплотнее, орки превратились в подобие живого тарана. Увидев их своими глазами, я представил перед собой бронепоезд, что вот-вот раздавит меня

своей мощью.

Узкий клин, на сколько позволяла ширина стены, несся вперед, сметая всех со своего пути. И наши щитовики, увы, не могли удержать эту массу, что пополнялась все новыми и новыми солдатами. Развернувшись на 180 градусов, я смотрел на этот живой механизм что уже должен перемолоть меня, прицеливаясь, когда нужно прыгать вниз. Как тут выпал шанс обернуть этот прорыв вспять!

Вшшух. Вшшу! Сразу два огромных снаряда, выпущенных из баллист донжона, смели часть орков, образовав солидную прореху в этом сверх плотном строю. От неожиданности первый ряд “тарана” прошел еще пару шагов, когда замыкающие застыли, не понимая, куда делись товарищи впереди.

Вшшух — еще один снаряд прошил хвост группы.

Оглянувшись в сторону главной артплощадки, убедился, что пока новых выстрелов не будет. Значит, пора действовать!

— В атаку. Сомнем их! — крикнул я, вернувшись к уже привычной роли командира, и прыгнул в образовавшуюся брешь. “Вспышка” не разметала твердо стоящих на ногах крепышей, но слегка усилила разрозненность строя и дала еще секунду времени. А вот взрывы от сработавших огненных зачарований в этом плотном строю показали себя как надо. Я жрец клинка, или так, непись штампованная?

Быстрые удары и частые взрывы позволили мне в одиночку сдержать разогнавшегося “зверя”. А подоспевшие солдаты, убившие свою долю противников, продолжили развивать успех и мы смогли пойти в контратаку. Правда, без меня. И все из-за банального опустошения маны. Закинувшись банкой медленного восстановления, я вернулся на свою прежнюю позицию, продолжив методично истреблять лезущих орков и гоблинов. Глупо рисковать и умирать в самом начале я не собирался.

Еще таких прорывов было три. И отбивали мы их так же успешно — баллисты на донжоне знали свою работу. Увы, урон от таких живых таранов был колоссальным. Главной же проблемой при прорывах было то, что всем, особенно башенным стрелкам, приходилось переключаться на их подавление. Последний, самый отчаянный, даже дошел до башни и встретил “лицом” вовремя развернутые и заряженные баллисты. Если бы удалось захватить хоть одну башню, то закончилось бы все очень плачевно. Но, даже несмотря на все это, первый штурм нам удалось отбить. Когда все тараны лишились тягловой силы и запылали, даже не смотря на зачарования и пропитку особыми алхимическими составами, Орда отступила. Быстрой и легкой победы не вышло и стоит подготовиться более тщательно!

— Все не так плохо, как могло быть. Но и не так хорошо, как хотелось бы. — начал Аргис вечернее собрание, на которое пригласили уже и меня, как особо отличившегося при защите. — В процентном соотношении мы потеряли даже меньше, чем атакующие. Но теперь они знают, чего от нас ожидать. А еще — они собирают свою артиллерию и башни. Последние разрушить быстро и легко не выйдет. Впрочем, день-два у нас есть.

— Может диверсию устроим? Пока проклятье на меня действует? — не удержался я, все же встав с этим предложением.

— В смертники напрашиваешься? Ведь обратно тебе не пробраться!

— Да хоть бы и так — главное шороху навести побольше. Победит тот, у кого инициатива. И так просто отдавать ее не вижу смысла. Особенно, всего лишь ценой моей жизни.

— Пока я главнокомандующий, я и буду принимать решения. Ясно, младший сержант

Рисс?

— Так точно. Ясно мне. Просто хочу сказать, что готов.

— Как только башни будут готовы, мы отправим отряд диверсантов для их уничтожения. И включим тебя в эту миссию. Но! Лишь после того, как продумаем план операции и убедимся, что ты принесешь пользу, а не вред.

Кивнув, что полностью согласен и более не собираюсь подрывать порядки, я молча втиснулся в задние ряды. Народу в кабинете Аргиса собралось — яблоку некуда упасть.

Еще в течении двух часов обсуждалось прошедшее сражение и разные тактики. Впрочем, проработать план максимально хорошо было невозможно — ни мы ни противник не раскрыли все свои карты и множество переменных все еще оставалось скрыто.

Длительное сражение ожидаемо вымотало меня, как физически так и морально. Были у меня небольшие перерывы, когда я спускался со стены почти без маны и жизней, дожидаясь отката на зелья. Но в такие моменты нормально отдохнуть не выходило все равно — переживал за происходящее, накручивая себя мыслями, что от каждого моего шага зависит судьба сражения. Отчасти это было именно так, ведь я был единственным игроком в этом событии. Но многое уже было сделано до этого дня и конкретно в эти минуты мое влияние на все было не таким уж и огромным. Увы, окончательно убедить себя в этом не вышло. А потому сражение, что длилось суммарно три часа, было по ощущениям не меньше, чем суточным. Выйдя из игры до следующего утра, уверившись, что без меня войнушка точно не начнется и в диверсию никто не свалит, я завалился спать прямо в капсуле.

В этот раз меня так-же ожидали. Парень под 13 годков сидел на табурете и вырезал ножиком фигуру птицы из куска дерева. Судя по тому, что она была почти закончена, проторчал он тут долго.

— За мной тут?

— Так точно! Приказали дождаться Вашего пробуждения и отвести на совет. Он уже час как начался.

— Тогда поспешим. Я, конечно, фигура важная. Только и без меня тут дел полно.

Приняв мою шутку за чистую монету, посыльный напрягся еще сильнее. Пришлось по дороге с ним поговорить и объяснить, что я не страшный и вообще, душа компании. А показное бахвальство лишь признак сдающих нервов.

Несмотря на все старания, парня не отпустило. Довел он меня до нужной комнаты и сдал караулу, соблюдая все процедуры.

— Как и приказывали, сержант Рисс прибыл. Или какое-там у меня сейчас звание?

— О званиях поговорим позже. Раз проснулся, давай о вылазке. Господа, дама, — обратился Аргис к собравшимся офицерам, — к плану обороны вернемся позже. Если кто не знает, этот эльф — Рисс. И он — ключевая фигура нашей ночной операции. Как доложили разведчики, завтра к вечеру противник приведет в боевую готовность минимум три катапульты. По мощности они сопоставимы с нашими требюшетами. Так что перестрелять их не выйдет. Остается — вылазка. Или у кого-то есть идеи получше?

Никто из собравшихся не сказал ни слова.

— Раз всем все ясно, передам слово Валериане Крутц, главе разведчиков и диверсантов.

Судя по переглядываниям среди офицеров, не я один не был знаком с этой женщиной. Что нормально, учитывая занимаемую той должность.

— План в общих чертах готов. — начала рыжеволосая короткостриженная красавица. Вообще, кого из НПС не встречу, все симпотяжки как минимум. — Остались только мелкие детали и окончательно утвердить состав. Кроме меня и господина Рисса жечь собранные осадные орудия пойдет еще человек пять-шесть. Мы спустимся с южной стены и вдоль горы пройдем к лесу, а оттуда уже выйдем к стоянке врага.

— Мое проклятие не помешает?

— Наоборот, Рисс. Оно станет подобием дымовой завесы. Пусть звери и будут на тебя идти, но орки ведь не знают этого. А раз мы будем перемещаться, то и отследить причину внезапной миграции они не смогут. По крайней мере, сразу. Если атакуют монстров, то нам еще лучше будет.

— Я так понимаю, эта операция — билет в один конец? Мне то ничего — я вернусь через несколько часов... А как же вы?

— Путь отхода — есть. С другой стороны, тут, — взяла в руки карту глава диверсантов, — ближе к северной стене есть небольшой тоннель. Он ведет к горам, на случай случайного обнаружения осаждающими. Но в нашем случае — это лучший из возможных вариантов. Вернемся уже через северную стену. Только вот тебе, Рисс, все же придется умереть. Сам понимаешь — из-за проклятия звериный след не даст нам скрыться

даже в тоннеле.

— Ладно. Я готов пойти на это.

— Позвольте внести предложение. — взял слово гном без офицерской формы. — Как временный заместитель артиллеристов хочу вот что добавить. Когда подойдете к противнику, подайте нам сигнал. Как это сделать, не мне вам рассказывать. Когда будете готовы, мы пустим несколько выстрелов по стану врага. Зажигательные снаряды даже с наших требушетов не долетят, но переполоха добавить должны. И хоть на время, а отвлекут, заставляя думать, что это мы удачно кинули в них огонь.

— Буду благодарна. Ради такого, думаю, главнокомандующий позволит использовать несколько особых снарядов.

Кивок Аргиса, пусть и с достаточной паузой, подсказал, что у него планы на некие чудозаряды были другие.

— Три, нет, только два. А обычных — хоть всю ночь бросайте. Я "дыхание драконов" на следующий штурм припас, где они реальный урон нанесут. Всего 6 осталось!

— И на том спасибо. "Дыхание" должно языками пламени достать до первых рядов.

— У меня тоже предложение, — взял слово уже виденный мной на подобных собраниях воин в черной кирасе. — На месте встречи, у северной, людей поставить. Помимо усиленной охраны на стенах, что само собой разумеется. Всякое может случиться и за вами хвост увяжется, к примеру. Да те же звери. А так — будете спокойно убегать, зная, что в конечной точке их встретят с распростертыми объятиями.

— А вот тут лишний раз людьми рисковать, пожалуй, не стоит. — ответила Валериана после недолгого размышления. Похоже она и сама думала о подобном, но отмела такой вариант.

— Нет, Ромул прав. — взял слово Аргис. — Ваша точка выхода со стены простреливается, но недостаточно хорошо. Так, в случае погони, будет больше шансов на спасение. И под стены отступить будет тоже легче. Ром, встречающих сам подготовишь, Валериана тебе для этого не нужна. Если на этом все, то попрошу наших ночных диверсантов удалиться и начать подготовку.

Не успел я, подхваченный под руку единственной женщиной в этом кабинете, выйти, как Аргис продолжил раздавать указания и слушать доклады своих специалистов. В этот раз я вновь отметил, с каким почтением все к нему относятся. Это что же за история у этого НПС, что у него столь огромный кредит доверия у других? Если выдастся возможность нужно расспросить у него или окружающих.

— До обеда погоняю тебя по краткому курсу и детальнее план проработаем. Заодно с остальными познакомишься. Потом кушать и спать до самого вечера. Работает наш брат в ночи, как все приличные и уважаемые люди. — выдернула меня из размышлений новая знакомая.

— У меня уже есть кое-какой опыт в подрыве планов врага. — не преминул похвастаться перед дамой.

— Знаю, наслышана про гоблинов и сорванный призыв. Только то была ситуативная подлянка! У нас же — все четко спланировано и проработано. А значит — может развиваться по не пойми какому сценарию. Именно потому есть план на любые возможные действия противника. Ясно?

— Так точно! Тогда слушаю и повинуюсь. Тьфу. Внимаю, в общем.

Ничего кардинально нового я в итоге не услышал. Первоочередная задача нашей группы

— обнаружить и сжечь артиллерию противника. Орки то ли не боялись нас, то ли были ленивы — собирали катапульты в пределах видимости дозорных. Хотя преуменьшать работу лесорубов, уничтожавших заросли, будет нехорошо. Лес неподалеку от крепости пусть и не исчез полностью, но поредел солидно, значительно расширив границы видимости. Даже если такая показная сборка была сыром в расставленной на диверсантов ловушке, отступать мы не собирались. Ведь был у нас козырь, по имени Рисс. Настолько безбашенный и жадный до редких артефактов, что не постеснялся убить местного царя зверей и получить длительное проклятие. С которым хотел поделится и с гоблинами, и с орками да тролями.

В нормальных рейдах, которые собирались на такого рода монстров, был определенный игрок, наносивший последний удар и забирающий на себя последствия. Маг, в основном, имеющий мощное заклинание — чтоб наверняка фраг забрать. После такой охоты он умирал разок-другой и сбивал длительность до парочки недель. А на это время можно и в городе посидеть, профу покачать. Или вообще в реал свалить в отпуск. Никто в здравом уме играть в прежнем режиме не собирался, так как просто не мог. Звери! Они, если присмотреться, повсюду. И бегающий магнит для них — проблемы и для этого магнита и для всех вокруг! Вот последний момент я и решил использовать для собственной выгоды!

Как только мы выйдем за стены форта и пройдем к лесу, наверняка начнут сбегаться ко мне пушистики всех размеров. Когда пойдут ребята покрупнее зайчиков и белочек, повернем к лагерю. В идеале, зайти максимально далеко в тыл противника — оттуда будет легче пройти в лагерь. И вот когда пройдем, тогда разделимся на две группы. Первая, “смертники” со мной в составе, должна будет бегать по лагерю и наводить беспорядок. Сеять хаос и разрушение. В общем, предстоит опробовать на практике путь, на который встали мои предки — кровавые эльфы. Пара человек будет меня прикрывать и, в идеале, должна уйти с основной группой обратно в форт по завершению миссии. На последнее, правда, никто не надеялся.

Вторая группа займется главным делом — ловить рыбку в взбаламученной воде. Часть внимания и охраны заберем мы, часть — артобстрел. И когда будет создана максимально удачная ситуация — тут то и полетят в катапульты зажигательные снаряды!

Моя персональная стратегия на миссию была проста — жить как можно дольше, дабы принести как можно больше вреда. Имею ввиду зверей, что должны будут сагриться на гоблинов и орков. Стоит отметить, что сама миссия была оформлена в задание с приличным вознаграждением в виде опыта. Губу раскатывать и раньше времени радоваться этому я даже не думал. Ведь это всего лишь компенсирует утраченный опыт после смерти. Что-то навоюю по ходу дела — орки для меня уже не такой страшный противник, как в первую встречу с ними. В итоге, если просто выйду в ноль, то это уже будет успех!

После инструктажа, меня отправили на условную тренировочную площадку, чем служил кусок двора у северной башни. Там уже ждали два диверсанта, те самые, которые будут меня прикрывать. У них я получил новый комплект одежды, более подходящий для прятков в ночи. И не голышем же мне бегать? Личный комплект доспехов в поход за смертью я брать не собирался — у меня только меч привязан. Добытое потом и кровью глупо терять я не был готов.

Облачившись в новые вещи мы первым делом провели несколько спаррингов. Не лишними было привыкнуть к облегченным доспехам и показать, на что я способен. Убедившись, что я не полный ноль в ближнем бою, меня стали учить красться. Правильно ходить, следить за другими солдатами, выбирать место в котором можно скрыться. Сейчас

внутренний двор бурлил жизнью — кто чинил доспехи, кто готовил еду, кто отрабатывал удары, как мы только что. И теперь весь двор стал для меня местом тренировки. Я следовал за своими новыми учителями и обошел территорию раз 20 самыми извилистыми маршрутами, пытаюсь не попасть на глаза определенным солдатам с оранжевыми полосками на головах. Те, в свою очередь, занимались своими делами, не забывая посматривать по сторонам. Как только они замечали красную повязку на мне или одном из моих учителей, громко об этом сообщали и продолжали дальше делать свою работу.

Позже я узнал, что такие тренировочные игры были обычным делом, а потому не участвовавшие в сегодняшнем отрабатывании навыков стражников и диверсантов просто игнорировали нас. Кроме детворы. Они, поначалу, мешали нам, портя чистоту эксперимента и подсказывая “стражникам”. Но после нескольких разъяснительных бесед заняли более удобные зрительские места на стене — так им была видна вся картина целиком. Так что мы, помимо отрабатывания навыков, еще и повеселили часть жителей форта.

В итоге, устал от морального напряжения невероятно! Зато получил в свой арсенал навык “подкрадывание”, что замедлял перевижение и делал меня менее заметным. Поле чего прокачал его до 3го уровня. Да и обычную маскировку чуть увеличил.

На обед, как и было запланировано, ушел в свой мир. Спать поначалу не хотелось, но плотный прием пищи творит чудеса. Прилег на 5 минут и заснул на добрых два часа. Ну сами знаете, как это бывает. Вернувшись в игру еще немного побродил по двору в сопровождении всего одного тренера, качнув новый навык до 4го. А когда солнышко Кратума мигнуло, отдав на сегодня последний лучик света, мы выступили.

— Рисс. Ты, как менее опытный — в середине построения. Во всем слушай своих провожатых. Только если они по каким-то причинам не смогут давать тебе указания — действуешь по своему усмотрению. И, само собой, старайся придерживаться плана.

— Так точно, Валериана. Я понимаю всю ответственность и геройничать не собираюсь.

То ли это я, то ли все пришлые изначально не внушают доверия местным. И тот факт что я на службе и должен слушаться приказов роли для них не играет. По отношению ко мне уж точно. Любой приказ, если касается меня, разжевывают и убеждают ему следовать. Не приказ от военного выходит, а очень убедительная просьба. Впрочем, если бы в этой игре и армия была более реалистичная, то было бы не так весело. С реализмом главное не переборщить!

Пока я думал эти мысли, тело, пусть и игровое, двигалось по плану. Спустились, осмотрелись и пошли по видимой только нашей предводительницей тропке вдоль горы. Шли долго, накидывая большой крюк — чтоб наверняка. Как только завернули в лес, то тут уже и зверушки начали подтягиваться. Я их понемногу истреблял, расширяя свой уровень агро зоны. А вот сопровождение мелких не трогало — не хватало на себя пустить волну.

Как было замечено ранее, зверье будет идти волнами, с незначительными временными промежутками. Именно во время одной из пауз мы и проникли в лагерь. Маскировочное одеяние и тренировки сделали свое дело. Да и охрана в тылу была чисто символическая — пару отрядов из гоблинов. Даже ни одного варга не было. Зря вы нас недооцениваете, господа ордынцы.

— Тут наши пути расходятся, — прям в ухо прошептала Крутц. С остальными она общалась жестами которые я бы просто не успел выучить. — Удачи! И следуй плану!

Разделившись на две группки, мы пошли каждый по своим делам. Дабы максимально оттянуть внимание от катапульта, я пошел в противоположную от них сторону. И тут то и

начались веселые приключения.

Шли мы аккуратно и тихо. Первые огненные росчерки со стен крепости слегка разогнали ночную темноту и лагерь забурлил. Началось. Через минуту начали и мы — брошенные зажигательные смеси взрывались и заставляли вспыхивать палатки. Создавалось впечатление, что катапульты людей смогли дострелить аж сюда.

— Нападение! Нападение на лагерь!

Чччерт. Надеюсь нас не заметили. Иначе жить нам недолго. Впрочем, все шло как надо — орки и гоблины стали споро тушить очаги огня, тратя драгоценный запас питьевой воды. Пусть река и недалеко, но натаскать ее еще время нужно.

— Не засматривайся. — потянул меня за руку один из моих опекунов. Блин, опять на огонь залип.

Так мы и шли, перебегая от одного укрытия к другому, раскидывая зелья во все стороны. После третьего поджога враг сообразил, что это дело диверсантов, а не странных невероятно мощных артснарядов. Подняли тревогу, призвали искать проникнувших в лагерь. Но было уже поздно — Крутц добралась до орочьих катапульт и залила их драконьим огнем. Даже от такой смеси те разгорелись очень медленно, словно огонь не хотел пожирать столь тяжелое дерево. Давал шанс строившим потушить себя и оставить все в относительном порядке.

Увы, это была ложная надежда. На нашу миссию не пожалели самый мощный состав зажигательных зелий, который только нашелся в форте. А он осечек не дает. О чем Орки знали и даже не стали бросаться к своим орудиям, увидев синее алхимическое пламя на своих машинах. Каким-то образом, они знали что все так произойдет. Или намеренно нас выманили? Потому как наша группа заметила то, что наталкивало именно на эти мысли. Еще одна стройплощадка для катапульт, спрятанная между палаток и деревьев. Больше по площади, менее удобная для подальшей транспортировки готовых машин к форту. Но целая! Сокрытая, на сколько это возможно, от взглядов разведчиков. Даже некая магическая пелена была, только пройдя сквозь которую мы и заметили осадные машины. До этого, они казались нам палатками.

— У меня всего одна колба осталась. — сообщил я, имея ввиду запасы огnezелей. — И не уверен, что она возьмет это дерево.

— Мы пустые. И да, не возьмет. Нужно горючее.

— Я знаю где можно поискать. Три поворота назад мы проходили мимо палатки такой, с белыми лентами. На ней я видел знак, похожий на огненный шар. Возможно, там алхимический склад или боеприпасы к этим.

— Можно попробовать. — согласился Ирвин, главный в нашем трио. — Тогда идем туда, берем что нужно и сжигаем к чертям эти катапульты. Надеюсь, третьей площадки нет.

Увы, так просто вернуться не получалось. Разворошенный лагерь просто не давал шанса укрыться. Вернее, затаится на месте мы смогли и оставались бы незамеченные довольно долго. А вот передвигаться, сидя в бочках с рыбой, как-то не получалось.

Тут то и пришло на выручку мое проклятие. Судя по времени, сейчас уже должна была быть четвертая или даже пятая волна. В которой уже более мощные зверюги шли. Несколько сумело прорваться через заслон орков. Последние, небось, подумали, что это друиды на них зверье шлют.

Большой мускулистый тигр, с торчащими стрелами из покрытой красными пятнами шкуры. Он первый нашел меня среди прочих зверей. Я выглядывал в щель в своей бочке когда наши взгляды встретились. Замерев, найдя свою добычу, он допустил главную ошибку.

Удар топором по шее, рев, пронзивший даже шум горящего лагеря и взгляд не менее мускулистого орка в сторону бочек. К моей радости, он не знал, куда нужно смотреть. Заметив лишь бочки с рыбой, он подумал что зверь спешил именно к ним. Ахх, как же ты ошибаешься, мой враг и мой спаситель.

Еще один рев со стороны леса, заставил этого бойца и других ему подобных развернуться к новой угрозе. Это был шанс, который мы упускать не собирались!

Замеченная мной палатка была и вправду складом алхимки. Быстро сориентировавшись, Ирвин с напарником отобрали несколько колб с черной и бурой жидкостями. Загрузив себя и меня находками, двинулись обратно. Алхимика с учеником, что чудом оставались спать, мы бесшумно убили еще в начале.

Покинув палатку и получив разряд звуков, я понял, отчего они оставались мирно спящими — магический полог тишины защищал их комфорт. Он же и послужил причиной смерти. Помимо звуков, мы заметили и нештучную битву орков со зверьем. Последние, с первого взгляда одерживали верх, продвигая линию фронта все ближе ко мне. Но чуть разобравшись я понял, что вызванная волна лесных монстров — палка о двух концах. Орки зверушек били. Беспощадно, успешно. И получали за это свои капли опыта. То тут, то там виднелись небольшие всполохи серебристого света, оповещая окружающих о поднятии уровня. Мда, как-то об этом моменте я не подумал. Надеюсь руководство крепости понимало об этой стороне “дымовой завесы”. Хотя, уже поздно об этом думать.

— Рисс, колбу давай. Сейчас заливаем все вокруг этими микстурами. Они разгораются долго и тяжело. Зато потом! Если сразу не потушить — должны разогреться так сильно, что даже черное тролльское дерево не выдержит.

— Забирай. Разделяемся? Так быстрее будет.

— Да, давай в вольное плавание. Если что — встретимся за стенами нашей крепости.

— Выживите только!

Отдав единственное взрывозелье я пополз к максимально дальней катапульти. И если бы я так не сделал, вся операция могла бы тут и закончиться.

Один из оркских шаманов, явно занимающейся охраной, решил вдруг проверить эту площадку. Вышел он в магическое поле за спинами моих диверсантов и тут же атаковал. Ирвин отпрыгнуть успел, а вот второго задело и он осел на землю. Очень похоже, что сработал шанс на парализацию у почти всех электрических заклинаний. Вторая молния закончила начатое.

Ирвин, в свою очередь, отомстил за напарника. В шамана, скорее всего случайно, полетела отданная мной колба и подожгла того. Следом в клыкастое лицо влетело два метательных кинжала.

— Рисс, дальше совсем один. Вижу, идет подкрепление. Постараюсь задержать!

Вот же попадалово! Ладно, времени хвататься за голову нет. Сейчас нужно как можно быстрее раскидать горючее и придумать, как это все поджечь.

Пока я метался от одной катапульти к другой, краем глаза отметил, что Ирвин достал из-за пазухи светло фиолетовый свиток. Сорвав печать и начав читать, диверсанта окутало коконом. Стрелы и два топора, что вскоре прилетели в Ирвина, отразились и упали в стороне. Через пол минуты на грани видимости я увидел еще одного шамана. Узнать заклинателя было легко по одежде — перья, когти и даже высушенная ящерица в левой руке. Из глаз мертвой рептилии вылетел огненный шар величиной с баскетбольный мяч и медленно, словно сомневаясь в необходимости куда-то лететь, направился к Ирвину.

То, что это особо мощное заклинание против таких, малоподвижных целей, я догадался сразу. Увы, это знание не давало ответа на вопрос “Как помочь партнеру по миссии?” К моему, как и к удивлению орков, шар, достигнув цели, просто впитался в кокон. Отметив тщетность попыток уничтожить цель, шаман что-то прокричал своим, и они споро побежали прочь. Противники, похоже, догадались, что это было за заклинание. В отличие от меня. В любом случае, ориентируясь на врага, я и сам стал двигаться подальше от разрастающегося купола. Успев залить все вокруг горючими микстурами, передо мной встала проблема — где взять огонь. До ближайших горящих палаток было далеко. Кресала с собой, увы, не было.

— Вспышкой попробуй, — пришел на выручку Змий. В целях конспирации, он все время сидел внутри. Сейчас же прятаться смысла не было — орки знали, что к ним проникли. И знали, где мы находимся.

— Пробовал только что. Не взяло.

— Ирвин говорил, что тяжело загорается. Еще пробуй!

Выбора у меня не было, а потому я применял вспышку по откату. С бго раза сразу три островка огня занялись. Надеюсь, их не потушат и они даже перекинутся на остальные орудия. Потому как через пять секунд я умер!

“Получено 10 000 урона от заклинания “жертва тьме” примененном вашим союзником. Вы были убиты.”

Последнее, что я увидел, как мыльный пузырь размером с двухэтажный домик, что вырос на месте Ирвина, разлетается, выпуская из себя волну темного пламени. Кроме меня эта волна попала и в парочку гоблинов, вынырнувших между палаток, метрах в 15 слева. Когда тьма достигла их, они просто опали прахом. Ни палаток, ни катапульт тьма не трогала, явно действуя только по живым объектам. Если бы таких свитков у нас было побольше, можно было лишь с их помощью выиграть битву. Пусть и цинично, по отношению к НПС, только с нашей стороны это бы значительно сократило количество жертв. При условии, что орки не сбегут, пока мы их лагерь камикадзе наполнять будем.

Проверить успешность первой группы возможности не было — призраков умерших игроков в Кратуме не было. А значит, пора на время респауна свалить отсыпаться. Как-никак, а я герой этой миссии. Знать бы еще, сколько врагов звери положили. Хотя, надо будет попросить об этом инфу у ПегАсовцев, за мной следящих. Ставим будильник на час до воскресения и бегом в реальный мир. Нормальная, без явных бонусов, еда и материальная кровать за мной уж очень сильно соскучились!

В игру я зашел как только, так сразу. Будильник благополучно вырубил, а потому ворвался не сильно раздуплившись. Потребовалось больше минуты, чтобы понять простейший факт — крепость штурмуют. Выйдя из часовни с мечом наголо и в белых труселях попал в бурлящую толпу. Место воскрешения игроков было расположено у южной башни — до стены всего ничего.

Пока я искал ответ на два следующих вопроса, а именно “что делать?” и “куда бежать в первую очередь?”, судьба решила все сама. Чья-то рука втянула меня в толпу и повела в сторону донжона.

— Хорошо, что вернулись, сержант Рисс. Если готовы сражаться, то быстрее одевайтесь. — узнал я одного из сопровождающих из последней вылазки. Имени не запомнил, то что был из команды Валерианы.

— Ты меня ждал все время? Может расскажешь последние новости?

— Наша операция завершилась успешно — все катапульты были ликвидированы. И мы видели, что ваша команда ликвидировала партию недостроенных орудий. Ваш подвиг не останется забытым.

— Разгорелся огонь, значит. Это хорошо. Значит твои коллеги пожертвовали собой не зря.

— Волну мы тоже заметили. Она орков настолько встревожила, что они даже про нас забыли. Наша группа всего двоих потеряла.

— Это хорошо. Плохо, что погибли. Хорошо, что всего двое.

— И звери на себя очень многих оттянули. Правда, после Вашей смерти они разбежались.

— Давай на ты, лады? Чего это выкаешь то?

— Так старше по званию ж. Как прикажете!

Разбросанные на топчане моей кельи вещи одевал быстро — привык уже к ним. Надо было самому сюда бежать — с одним мечом я бы много не навоевал. Как вообще такие мысли в голове появились?

— Все, я переоделся. — обул я второй сапожек огненной саламандры. — Куда нам дальше? — обратился к своему сопровождающему. Местные меня так разбалуют, что и на работе личного секретаря завести удумаю. Хотя мысль дельная. Начальник я, пусть и маленького отдела, или как?

— Обратно, на южную. Там сосредоточились силы гоблинов. И их до безобразия много. Как ни странно, именно там и ожидаем прорыв. А вот с тяжелыми пехотинцами орков наши научились справляться — пока сдерживают, но в контратаку перейти не выходит.

— Гоблины мне по нраву. Я вот чего не пойму: отчего толпа вообще полезла на нас?

— Потому и пошли в атаку, что ждать им не выгодно. Они бы построили катапульты заново, но для этого потребовалось недели две-три. А таким запасом времени не располагают. Войска короля будут у нас дня через три-четыре. Раньше, чем все ожидали. Вот и устроили отчаянный штурм, бросив все силы. Если крепость займут, то выковырять отсюда ордынцев будет ой как сложно.

— Есть у них шанс, как думаешь?

— Захватить нас? Да. Ворота скоро падут. Даже демона к ним подтянули — в контратаку придется идти.

Вызванного обитателя другого плана и правда поставили около врат. Демон прямо сгорал от нетерпения, так сильно хотел присоединиться к пиршеству. В ожидании он раздирал камень своими когтями. Ох, не завидую я первым прорвавшимся.

В остальном, открывшаяся картина не радовала. Нас теснили по всему периметру! Прорывов тяжелой пехоты орков не наблюдалось. Если и захватывали участок, то тут же, под напором солдат крепости были вынуждены отступить. У северной башни виднелась пристройка со стороны врага. Вместо того, чтобы строить полноценную осадную башню и пытаться протащить ее к стенам, они просто стащили нужный стройматериал к нам поближе и выстроили площадку для штурма. Конечно я лукавлю, используя слово “просто” — ценой невероятных потерь это было сделано! Но так у Орды появился дополнительный шанс захватить плацдарм. Учитывая, что уже час этот помост мы не можем разрушить, жертвы того стоили.

— Народ, а ну ка пропустите! — устал я ждать своей очереди к передовой. Пора самому включиться в рубилово. Змий, молодчина, без напоминаний накинул на меня все бафы, да и на ближайших союзников не забыл. Выпиваю зелье медленной регенерации маны, поудобнее перехватываю свои мечи...

— Вспышка!

Гоблины сами по себе не крупные, с небольшим запасом здоровья и пусть и быстрыми, но слабыми атаками не представляли для меня большой угрозы. Более того, они были на два-три уровня меньше. Если не глупить и действовать аккуратно, можно бесконечно долго отбивать их атаки.

Я занял место сразу двух пехотинцев и стал сдерживать зеленокожих. С каждым ударом я ускорялся, вскоре став сдерживать наступление сразу трех колонн гоблинов. С нашей стороны почти никто не пытался удерживать противника внизу, стараясь любой ценой сбить крюки. Арбалетчики гоблинов и орков, плюс лучники троллей, чьи орудия можно сравнить с небольшими баллистами, просто не давали нам шанса прожить за пределами стены и башен. В отличие от первого, пробного штурма, на этот были кинуты все силы. И сейчас это ощущалось.

Уйдя в состояние, сродни медитации, я рубил и колот гоблинов, сбрасывал их вниз пинками и “вспышкой”, а когда замечал рядом больше трех раненых, использовал “баню” для лечения. Долго мои враги на месте не стояли, а потому смысла использовать оттоки не было. Мой демон тратил свою ману только на обновление щита мне и окружающим. Я же свои запасы магической силы помимо упомянутых заклинаний тратил еще и на серию ударов. Начал с уже привычной молнии, но вскоре перешел на огонь. Когда набирался заряд для взрывного огнешара, я подпускал к себе побольше гоблинов и расшвыривал их одним бабахом. Больше пяти, правда, собрать не удавалось. После шестого такого взрыва меня отчего-то отнесло в противоположную сторону. Не противясь законам притяжения этого мира я, отлетев на пару метров от стены, стал падать вниз. Только у самой земли я успел активировать божественное перышко и немного притормозить. Увы, грохнулся я знатно, приземлившись как раз за часовней. Похоже соврал, ну про пару метров.

— Рисс! — доносилось откуда-то издалека. — Рисс, очнись.

Отчего так в голове звенит? Открываю глаза — жизнью осталось всего-лишь 12 единиц.

Пытаюсь потянуть срочно из Змия, но тот молчит. Похоже его “убили” — теперь во мне около часа сидеть безвылазно будет. Хлопаю по поясу с зельями в быстрых слотах — не могу ничего нащупать.

Отчего же так все звенит?

— Рисс! Ты в порядке? Это я, Амира.

— Не маши ты так перед глазами. Не видно ничего. И звон в ушах только сильнее.

Под полоской жизней и мелких квадратиков с бафами замечаю крупный красный прямоугольник. Сосредотачиваюсь на нем и передо мной раскрывается весь список дебафов. Переломы рук, ног, ребер. И ошеломление на еще три минуты. Это оно такой эффект контузии дает? Так, беру волю в кулак и лезу в астральный мешок. Достая оттуда зелье мгновенного восстановления — чисто из красной зоны выйти и от случайной стрелы чтоб не умереть. О, вроде полегчало даже. Теперь большое зелье регенерации и следом — большое зелье от травм. Через минут пять буду как новый.

— Рисс! Еще тебя чуть не потеряли.

— В смысле еще? — уже нормально соображая отвечаю Амуре.

— Там Карл был недалеко от тебя. Его тоже взрывозельями зацепило. Не знаю как, но ты один, кто выжил.

— Прорыв? Они же своих положили не меньше наших! — моментально поднялся я с места и направился было обратно. На удивление сильный толчок от столь хрупкой и слабой на вид магички вернул меня в лежачее положение.

— Отдохни, пока зелья не сделают свою работу. Я тоже, как видишь, лечусь.

Только сейчас я увидел, что ее наряд то тут то там украшают пропалины и запекшаяся кровь. Если вещи не сильно потеряли в прочности, то простая стирка в воде уберет с них эти мелкие декоративные повреждения. Сейчас же, по внешнему виду девушки было ясно, что она недавно получила много ранений и ожогов.

— Ты тоже попала под атаку?

— Ага. Видела как ты улетел, словно птица. И как наш танк, какое слово прилипчивое, остался лежать прям в алхимическом огне. Меня краем волны задело и я успела спрыгнуть и особо не пострадала.

— Давно я тут валяюсь? И что там происходит, расскажи. Будь моими глазами, раз вставать не даешь.

— Минуты две. Сейчас огонь уже улегся и наши пытаются оттеснить орков.

— Так пусть баллисты помогут! Как в первый раз.

— Они с обеих сторон такое проделали, не считаясь с потерями. Потому что знали, что баллисты будут развернуты в другую сторону, — махнула она куда-то вправо.

Вновь отвлеченный звоном в ушах, ведь оглушение полностью не спало, я только через пару секунд допер о чем она. Врата. Они должны вот вот пасть?

— Как пропадет оглушение, потихоньку пойдём туда. Стены и без нас отобьют. В любом случае, наша помощь понадобится как раз при битве за главный вход в крепость. Согласен, командир?

— Ты прям мысли читаешь, Амира. Пока дойдем, кости мои и заживут. У тебя хоть нету травм? А то у меня астральный карман битком зельями набит.

— Все нормально. Мои зелья при спуске не побились и уже все срослось.

— Раз такое дело, не будем тянуть. Остальных наших не видела?

Наша команда, по заверению девушки, была жива и относительно здорова. А вот в

окончательную смерть Карла я до сих пор не верю. Не хочу верить! Пусть он и был НПС, но за время приключений я сильно к нему привязался. И не пережить не мог. Сейчас, конечно, как и в большинстве стрессовых ситуациях, я оставался с холодным умом. Не знаю, у всех так или только у меня — осознание ужаса, ступор и прочие прелести на меня находят позже, когда все уже закончилось. Вместо этого букета внутри разгорался гнев. С каждым шагом я был все увереннее. Я шел мстить. И не просто, а за друга!

Бббам. ББам! Таран пробивает ворота насквозь. Образовавшаяся дыра тут же начинает расширяться — в дело вступили топоры. Выстрелы из арбалетов по атакующим нисколько не остудили их пыл. А брошенные взрывные зелья, похоже, только ускорили разрушение врат.

— Сейчас полезут. Готов, Рисс?

— А то. Кстати, а остальная команда не рядом?

— Сирс на донжоне, Марвин вроде мелькал недалеко. Второго нашего полукровку вообще не видела.

— Командиир! — донеслось откуда-то сзади. — А ну, расступись. Или хотите первыми орков встретить?

Это как раз Яранмар, верхом на своем земляном големе и с демоном на поводке продирается через строй солдат. Быть раздавленным или первым выступить против атакующих никто не хотел, а потому широкий коридор образовался очень быстро.

— Кеп, залазь на этого козломордого. Аргис ему дал нужные установки, а пока можешь сам поуправлять этим монстром.

— Сам главнокомандующий где?

— На донжоне сидит и руководит. От него приказ и несут — как выламывают нормальный проход, тут же идем в контратаку! Нужно оттеснить их и дать ремонтной бригаде время на починку. Баррикады, как считает командование, долго не продержатся.

— Верхом на демоне в контратаку. Это будет весело! Давай познакомимся поближе. — телепортировался я на шею этому чудищу. Спрятав оба клинка в ножны, чтобы было удобнее держаться и управлять демоном, я стал готовиться к рывку. Сообразив, что сейчас будет, наши солдаты отбежали подальше от ворот, приглашая орков и гоблинов в гости. Последние, не понимая отчего сопротивление спало, только порадовались. Забыли, что затишья бывают всегда перед самой страшной бурей!

Демон, размером с огромного слона, гарцевал так же бодро, как норовистая лошадь. Ну еще чуть, и побежим. Еще одну секууундочку. Сейчас!

— **Вперед!** — первым, вместо тарана, побежал жуткий всадник на не менее жутком коне. За мной, с серебряным моргенштерном наперевес, бежал Яранмар, покрытый толстым слоем каменной брони. Рядом с ним, как близнец, был его земляной дух с руками-кувалдами. Меньшая версия, всего два с половиной метра ростом, отличалась особой подвижностью. А уже за нами клин контратаки поддерживали солдаты и несколько магов.

Ордынцы то ли догадались о нашем маневре, то ли изначально так и планировали, но выставили вперед тяжелобронированных тролей с молотами. Такие нас сдержат и не отступят и на шаг. Тяну козломоржого на себя ииии, прыжок. Разогнавсь, мы просто перелетаем первую линию. Дааа! А теперь раазворачиваемся. Вот так! И бьем в спину. Сзади броня тоже сильна, но через нее когти демона проходят без заметных усилий. А что тут делает маленький гoblin? Зря ты забрел сюда, малой. Зря. Хрумсь — и гoblin в два укуса исчезает в пасти моей “лошадки”.

Все происходит так быстро, что ни противник ни союзник не успевают среагировать.

Прыти от демона таких размеров никто не ожидал. Я же, словно в замедленной съемке успевал отметить важные детали.

Тяжело раненый тролль не умер, как бы сильно я того не хотел, и разворачивается в нашу сторону. Но ты же один, с нами не совладаешь, громадина! Пусть поможет тебе сосед. Его, для стимула, тоже полоснем коготками! Вот так, орите. А знаете, мы тоже можем орать!

— Ааааа! — кричу им в ответ. Выглядит глупо, но мне такая атмосфера по душе. Ахх, как же давно я так не развлекался.

— **Rrrruах!** — а это уже козломордый. И в отличие от моего крика, у этого был внушительный эффект.

“На противников наложен дебаф оцепенение.”

— Бейте их! — командую последовавшим за мной солдатам, и сам подаю пример. Оцепенение спадет через пару секунд, но даже этого времени нам хватит забрать инициативу в свои лапы. Повернувшихся ко мне двух тролей добивают в спину подоспевшие копейщики. Оставшихся пятерых гигантов начинает рвать демон, явно действуя по инструкциям Аргиса.

Я, просто спрыгнув с шеи монстра, иду в атаку на орков. Они в ужасе пялятся на меня, не в силах пошевелиться. Замечательно! Успею зарядить огненный взрыв и записать на свой счет несколько тушек. А вот следующую серию ударов выставлю на молнию и присоединюсь к истреблению “голиафов”. Нужно скорее развернуть каток по имени “козломордый” в сторону более мелких противников. Так эффективность будет выше.

Удар, удар, удар. Взрыв! Пятерка орков разлетается в стороны. Урона только от огня недостаточно, чтобы убить. Остаться не рискую — оцепенение начинает спадать. Разворачиваюсь на 180 градусов и со всей силы кидаю левый меч в спину ближайшего тролля. Не дожидаясь, пока тот долетит и застрянет или отскочит от брони, использую “я-клинок” и впечатываюсь в противника. За последнее время научился использовать это заклинание не просто как телепорт, а как разгон для удара.

Уже привычным, отработанным движением хватаю свой левый клинок, появившись у тролля за спиной, всаживая правый в сочленение брони. Левый взять обратным хватом, всадить в спину, подтянутся. Прodelать то же самое с правым. Как скалолаз, пробивающий себе путь на вершину ледника при помощи специальных топориков, я лезу вверх, к голове своего врага. Мне нужно двигаться быстрее, нужно успеть к своим, пока мою открытую спину орки болтами не наштиговали.

Тролль от боли, или осознав уровень угрозы резко разворачивается. Пытается стряхнуть. Нееет, дорогой. Ты упадешь первый. Когда я тебя убью!

Оппа, затрясло. Сработал от молнии шок. На такую тушу эффект всего секунду действовать будет, или даже меньше. Этож не зайчик, а элитный “Тяжелый пехотинец Орды, 39 уровень. Тролль.” Против моего 34го, это как матерый бык, на которого замахнулся молодой волк. Шансы на победу есть у обоих, но последнему нужно выложиться на максимум.

И я выкладывался. Стрелу словил, пока до шеи долез, но броня спасла.

— За Карла! — выкрикиваю, перезая троллю горло. Ах тыж гад! Мой меч просто скользит по бронированному вороту. Но троллий доспех не был рассчитан на атаку сверху. Перепрыгиваю с правого плеча, уворачиваясь от молота и уже наверняка всаживаю острие клинка возле шеи. Не знаю как у этой расы, а люди от такого не должны выживать. На всякий случай вытягиваю из раны меч и тут же бью обратно. Кровь хлещет фонтаном —

получилось вызвать кровотечение. Цепная молния срывается и бьет по соседним троллям. Закрытые огромными щитами от защитников крепости, они разворачивают свои головы ко мне. “Что за букашка вздумала нас потревожить?” так, наверно, подумали соседи моей жертвы. Я тоже решил осмотреться. И сделал это в самый подходящий момент!

В начале голова одного, что стоял слева, а потом и голова следующего взорвались. Критическое попадание из баллист донжона. Я ждал, когда они начнут, но чтобы так быстро и настолько точно!? Теперь понятно, отчего стены начали штурмовать именно сейчас. Без поддержки артиллерии демон бы этих троллей не осилил. И пусть про него орки не знали, но рассчитали наши действия верно.

Моя жертва падает вперед на колени. Я прыгнул вперед, к своим, не экономя ману и сокращая дистанцию “шагом”. Убить одного элитного монстра было большой для меня удачей. И невероятным риском. Если бы не “оцепенение”, то и не решился бы на такую авантюру. Дальше позволять безнаказанно вырезать своих “боевых слонов” мне никто не даст. Да и последнего еще добить нужно, пусть я и записал его заочно на свой счет. Упавший на колени тролль бросил оружие, закрылся щитом полностью, пытался зажать рану. Получалось у него это плохо, а потому его полоска жизнью уже активно мигала в красной зоне. Вот-вот сдохнет.

Волна зеленого света пронеслась со стороны врага и прошла сквозь нас.

“Вы попали под действие заклинание Великое Восстановление”. Запас маны и жизнью восполнен на 700ед.”

— Мертвых оно не подымет. А вот живых спасти может. — прокомментировал Яранмар, возле которого я и “вышагнул”. — Нужно сфокусировать урон на троллях. Это для них в первую очередь было сделано.

И я такого же мнений, друг мой. Ведь после первых двух попаданий, дальнейший успех баллист был не столь ярким. Живых танков у врага оставалось еще четверо, и они начинали нас теснить банально выталкивая своей силой. Это даже не танки или боевые слоны, а обычные бульдозеры.

— Помогите добить этого. Он почти уже сдох! — подбегаю я к своему, и начинаю бить по щиту максимально быстро. Мне нужна молния и как можно скорее. Иначе его не достать: слева и справа уже подоспели орки, защищать своего раненого товарища. Запрыгивать на него вновь даже не пытаюсь: орки с арбалетами собьют.

Со звуком разбившегося стакана в тролля влетает сгусток льда. Спасибо тебе, Амира, за ледяное копьё. Следом еще один снаряд, поменьше. И тут же срабатывает цепная молния, урона которой хватает, чтобы закончить дело.

Не особо глядя по сторонам, вступаю в схватку с ближайшим орком. Увы, больше с гигантами я не смогу разобраться. Пусть маги и баллисты делают свое дело.

— Плотнее строй. Что вы, как зелень на учениях. А ну сомкнуть ряды. Копья вперед, щиты повыше! — послышался за спиной знакомый голос. Бросаю взгляд через плечо и узнаю в обладателе этого по настоящему командирского голоса того стражника, с совета. Что же, рад, что сюда прибыло нормальное командование.

— Вы что, ссссобачьи дети, себе решили? Если начальство на стену полезло, то вам тут позволено без нормально боя помирать!? А ну вперед. Всего один тролль остался!

Концентрация огня и правда дала результат. Быстрого прорыва силами сверхтяжелой пехоты не вышло. Брошенные стволы ручных таранов также играли против наступающих — коридор подхода только сузился. Пусть и незначительно, но это было нам на руку. А

появление строгого командира дало заряд воодушевления. Весы вновь пошатнулись, меняя расстановку сил уже в который раз.

Следующий час мы дрались с переменным успехом. Стараясь защитить нашу главную ударную силу, призванного демона, часть солдат старалась закрыть его от атак с флангов. То, что именно демон представляет главную опасность понимали и атакующие, в свою очередь пытаясь нас оттеснить и концентрируя огонь из дальнобоя и магии по козломордому. Демон, к нашей радости, был довольно неплохо защищен от физического и магического урона природной броней: плотные кожные чешуйки я хорошо рассмотрел, пока на нем катался. Даже подумал снять шкуру и сделать себе доспехи, когда орки его убьют.

Выдающиеся природные способности демон нивелировал игнорированием здравого смысла и тактики. Если орки подолгу не отодвигали наш строй от демона, то демон сам запрыгивал в гущу врагов. Нести хаос и разрушение было выше личной сохранности. В его оправдание отмечу, что у него выходило неплохо. Первые два раза были особо успешны. А вот начиная с третьего по траектории прыжка уже можно было отследить, куда он приземлится и за подготовится к приему. После вылазок демон пробивал себе путь обратно, к нам, явно придерживаясь установок главного демонолога. Но вот четвертый “прыг” был последним.

Точкой приземления оказались тяжело бронированные орки с длинными копьями. Такое оружие было не очень хорошим сейчас, при столь плотном контакте у ворот, но силы врага таяли. К главному входу крепости стали подтягивать все возможные резервы. Вот на них и решил запрыгнуть демон, особо не понимая, какой вред это нанесет. Копейщики 35го уровня были матерыми солдатами и успели выставить копья и насадить уже и так изрядно побитого монстра на них.

Физика в этой игре была важной составляющей любого боя. Этот исключением не стал. Демон, пусть и придавив своей тушей нескольких солдат, не смог оправиться от передозировки стали и дерева в своем теле. Через пару минут агонии, забрав с собой еще десяток копейщиков и явно случайно затесавшихся гоблинов, он умер.

К этому времени я почти истратил весь запас зелий и что делать дальше, не представлял. Мы бились с Ордынцами на равных, лучше, чем ожидал. Но кто победит — не знал. Стать героем битвы и вытворить нечто невероятное тоже не мог — и так фрагов больше всех заработал. Не считая козломордого, конечно. Хотя, что там на стене происходит? Баллисты, вернувшись к сдерживанию прорыва на северной и южной, не могли справиться с “бесконечным” потоком врага.

Весы сражения были уравновешены и малейшая ошибка приведет к поражению. Орки же, воодушевившись смертью демона стали нас теснить. Не иначе сценарный баф получили.

— Прикрой, я последние зелья выпью, — попросил я полукровку, уже раз в пятый отступая для восстановления. Змий, вернувшись пять минут назад, был рад помочь. Увы, его сил для переворачивания боя не хватит. Врагов было все еще слишком много и они были сильны.

— Может нам на стену пойти? Там враги не такие бронированные и будет легче. — решил переговорить со мной по мыслесвязи питомец.

— А тут кто ораву сдерживать будет? Нет, останемся. Все равно поток тяжей иссяк и средняя пехота все чаще встречается. Мне становится проще. Правда и прикрывают нас середнячки. Змий, друг мой, следи лучше за обстановкой. Буквально за секунды нас могут оттеснить и просто задавить числом.

— Я слежу, ты не думай. — судя по тону, обиделся мой главный напарник. — Спроси у командующего. Если хоть одну стену заберут и начнут с нее настреливать, мы долго не протянем.

Тут он был прав. Баллисты последние минут 20 стреляли все реже, то ли из-за усталости артиллеристов, то ли по причине заканчивающихся снарядов. Арбалетчики со двора все чаще брали в руки мечи, пополняя строй той самой средней пехоты, что билась возле меня. Если бы не игровой механизм исчезновения трупов через несколько минут, то все вокруг было бы заполнено горами мертвых тел орков, людей, гномов и гоблинов. Стать одним из “мешочков с лутом” мне не улыбалось.

Выловив в толпе командующего, Ромул вроде его звали, протиснулся к нему и присоединился к рубке. Он сам только вернулся с передышки, а потому знал ситуацию вокруг и нужно ли меня отпустить.

— Иди, Рисс. Там совсем туго сейчас. Поторопись и мы удержим стены. Мы должны выстоять! Если не дрогнем, то победим!

Оптимист. Или правда верит в нашу победу? Оставив Ромула на попечение Яранмара и Амиры, я полез наверх. Увидев все своими глазами, мой запас позитивного настроения стал испаряться. Стена уже частично была занята врагом. Лучники орков даже частично устроили перестрелку с нашими, а гоблины в самоубийственных атаках прыгали во двор. Умирили они быстро, конечно, только внимание на себя забирали!

Медленно поднявшись по каменной винтовой лестнице на башню, ожидая полного восстановления маны у себя и раскостовавшегося Змия, я решил повторить тактику гоблинов. Порывшись в “инвентаре”, нашел там взрывное зелье. Последнее. Как и когда оно у меня появилось сейчас было неважно — перед битвой я затарился ой ой! Забросив алхимическо-магический аналог гранаты во врага, я прыгнул “шагом” на слегка очищенный взрывом участок и продолжил наводить порядки “вспышкой”.

— И снова здравствуйте! Вижу, вы за мной соскучились! — приговаривал я, набивая счетчик для огненного взрыва. — Фус! — удар. — Ро! — удар. — Дах! — удар, и счетчик сбрасывается. Как и несколько гоблинов со стены, не в силах противостоять огненному взрыву. Уже наученный опытом, я направил удар-активатор на врагов, что стояли максимально близко к краю.

Еще две полноценных серии ударов успеваю провести, когда понимаю, что меня зажали. За спиной только провал, отступать некуда. Впрочем, подарок Кецы именно для такой ситуации подходит идеально.

— А теперь я — Мери Поппинс. — ошеломленные безумством шагнувшего в пропасть орки, тем не менее, решили свеситься и проверить, как я там расшибся. А вот фигу видали? Вовремя активировав перышко, на остатках маны спокойно достиг земли. И пока летел наблюдал замечательную картину: снаряд баллисты прошибает глазающих на меня арбалетчиков.

Надеюсь, это было не случайно и за мной следили с донжона. Иначе там бы я и умер. В любом случае, этот снаряд поддержал возглавляемое мной контрнаступление. Пока я медленно брел обратно, ожидая восстановления маны, наши воины не только не сдали позиций, а и развили успех. Задержавшись на башне, оценивая картину боя в целом и как поудобнее ворваться на этот раз, в частности, мое внимание привлекла темная туча на горизонте. Решив подождать еще немного, отдав распоряжения Змию тратить свою ману на “щиты” солдатам вокруг, я стал вглядываться. Если это подкрепление Орды, то наш бой

проигран.

Туча все приближалась. К ней на встречу отправилась группа всадников на волках, что тусовались в арьергарде. Поднимая пыль они сами превратились в большую тучу. Приблизившись друг к другу обе группировки замедлились и слились. Движение в сторону крепости продолжилось. Еще немного и будет ясно, кто это. Где-то внутри меня теплилась надежда, что это наши. Войска короля были на подходе, судя по сценарию. Так почему бы им не прибыть на пару дней раньше. Сейчас, когда штурм шел к развязке, я понимал, что длительной осады в этом мире быть не может. Кто из игроков захочет да хоть месяц сидеть и ждать? А значит, несмотря на все приготовления, на которые НПС выписывали задания, ничего такого быть не может. Все решится сегодня!

“Туууутруууу.” Горн трубы донесся со стороны надвигающейся пыльной тучи. “Ттуууу!”

— Чего стоишь столбом? Отвечай! — накинулся на кого-то глава арт-расчета, возле которого я и остановился. Поняв, что обращаются к нему, солдат подхватил горн и сам подул в ответ. “Туууу. Туууу. Тууууу.”

Сквозь пыль начинаю различать всадников. Шлемы, копья наперевес и лошади. Это наши, люди! Ведь у орков нет лошадей.

Не сбрасывая скорость, конница клином вбивается в тыл и сносит первые ряды.

— Они пришли! Выслали подмогу! Поднажмем же!

Солдаты, обрадованные таким поворотом, усиливают давление. Все, битва выиграна? Слишком легко как-то. Остаюсь и смотрю, что будет дальше. Пыль оседает и видно, что всадников не больше двух сотен. Внизу же остается около тысячи ордынцев, среди которых и несколько троллей. Если перегруппироваться успеют, то конницу разобьют. И если на стене есть кто из оркских командиров, они это заметят. И дадут указания своим. Лучшее, что я могу сделать — высмотреть кого-то, похожего на офицера, и попытаться его убить.

“Тууу. Туууу тууу” — звук горна откуда-то сзади.

— Рисс, ты должен это увидеть. Развернись. — простит меня Змий.

А зрелище, развернувшееся у донжона и правда потрясающее. На освободившемся месте дворика выстроился самый что ни на есть гномий хирд. Сотни три закованных в прочнейшие латы воинов были готовы к наступлению. Я знал, что среди гномов, укрывшихся в пещерах Касс-бера нормальных воинов нет. Все, кто мог обращаться с оружием уже давно бились на стене. А это подкрепление. Это были сильные духом женщины и подростки, одевшие броню и взявшие в руки оружие.

Это знал я. Это знали другие защитники крепости. Но этого не знали орки. Признаться, даже я на секунду поверил, что мы смогли докопаться до крытых ходов и получить столь нужное подкрепление.

Потеря сверхтяжей, одно, а потом и второе подкрепление. Мораль армии вторжения была на волоске от “паники и бегства”. Я уже видел, как эта непрописанная фишка работает в сражениях с большим количеством НПС. Последний гвоздь в крышку поражения Орды в этой битве забил Кетцалькоатль. Как и обещал, он не собирался напрямую вмешиваться. Впрочем, одного вида боевой формы этого зверобога Орде хватило, чтобы начать бросать оружие и сдаваться. Обвившийся вокруг донжона “дракон” как-бы намекал — эти ребята под моей защитой.

— Если бы они продолжили штурм, я бы просто улетел. К нашей радости — орки сдались. — после битвы делился пернатый змий. Оххх, и прилетит же ему за эту шалость от

других небожителей. А может и простят — у них скоро проблемы глобальнее начнутся.

Глядя на все это, я не верил своим глазам. Закончилась. Битва, к которой я готовился так долго наконец-то выиграна. Именно эти мысли и стали спусковым рычагом для эмоций. Словно разгоревшийся бензин, они нахлынули на меня, за пару секунд оставив лишь опустошение внутри. Как же я устал. Впрочем, самый сложный этап окончен. Встречай меня, открытый мир.

Больше книг на сайте - Knigolub.net