

Ириада

Автор:

[Павел Пуничев](#)

Ириада

Павел Михайлович Пуничев

Учеба закончена. Началось лето, самое время, чтобы оторваться в новой, широко разрекламированной виртуальной игре. Сказано-сделано, только, вот почему-то, ты в самом начале игры попадаешь на территорию враждебной фракции, которая находится не в игре, а в другом мире, жители которого связаны "Контрактом" и обязаны развлекать свалившихся им на голову пришельцев... Каково это играть, когда и мобы, и НПС не сильно рады твоему присутствию в своем мире, узнайте из новой ЛитРПГ серии книг "Ириада".

Содержит нецензурную брань.

Павел Пуничев

Ириада

Глава 1

– Так, долбощеры, вы опять за старое? Неужели надо было в последний день учебного года снова выйти на улицу сквозь оконное стекло? И где, вы, вообще, в наше время обычное стекло нашли? Везде же силовые поля или стеклопакеты стоят!

- Да там, у черного входа есть одно... было, вернее, - запротестовал я, - и мы не выходили, это Мирон... ну, Мирослав который, сцепился со мной, вот мы Димана и толкнули нечаянно, он в него и вылетел...

- Понятно, ничего нового, все как обычно: ты задираешь кого-нибудь, а твой брат потом огребает, или вы оба получаете то, что заслужил ты один. С самого детского сада это у вас тянется. Черeda сломанных рук, ног, пальцев, выбитых зубов, слава богу молочных, разбитых стекол, поломанной мебели, всего и не упомянуть! Мне тридцать пять, а я уже весь седой из-за вас двоих.

- Нет, у тебя просто гены такие...

- Заткнитесь. Хорошо хоть вы еще друг друга выручаете, а то б, точно, давно поубивались, наверное. Но все равно: ты нарываешься - он огребает, ты нарываешься - вы огребаете, ты нарываешься - они огребают, потом они возвращаются - вы опять огребаете. Поняли, к чему я веду?

- Э, нет, - мы с братом переглянулись, - нет, не поняли.

- А веду я это к тому, что с этим пора заканчивать. Помните, я вам обещал, что если вы закончите год без двоек, троек, я вам принесу с работы по вирт шлему и дам доступ к Ириаде?

- Да, - подозревая неладное, кивнули мы, - ну, так мы почти на отлично и закончили...

- Ага, а, вот, это что? - Спросил отец и сунул под нос смартфон со страничкой электронного дневника: двойка в графе "Поведение". Вы понимаете, что эту графу опять ввели лично из-за вас? Так, что все! Никаких вам игр, будете знать, как меня доводить!

- Ну, па-ап, это не честно, - занули мы в два голоса, - ты обещал!

- А, вы, правы, - отец неожиданно пошел на попятную, - это действительно не честно. Опять получается: ты нарываешься, а огребаете вы двое. Знаете что? Вы получите доступ к игре. Она вроде как успешно прошла бета-тестирование, и завтра она выходит официально. Диман в ней будет зажигать и отрываться, а

ты, Александр, будешь его передвижным щитом.

- Что? - Опять в два голоса спросили мы.

- Раса гном, умение: защищать. Как раз это умение протестировать надо, а желающих маловато. Вот этим и займешься. Ты будешь получать сам и заодно ощущать шишки, пинки и зуботычины, предназначенные твоему брату. В общем, будешь принимать на себя весь предназначенный ему урон. Все как в жизни, только наоборот. Побегаешь в его шкуре, может и поймешь что-нибудь.

- Но...

- Все, я сказал! Или так, или, вообще, никак! А теперь идите отсюда, я работать пошел.

Батя развалился в кресле, натянув на лоб свою любимую бейсболку для выхода в виртуальную реальность.

- Вот, черт, я влип.

Диман похлопал меня по плечу, - ничего, прорвемся, может попозже батяня оттаает.

- Ага, как будто, ты, его не знаешь.

- Ну а нет, так нет, мы же все равно хотели вместе бегать, да и аккаунты временные, в конце лета он их все равно отберет.

- Все лето ничего не делать, только тумачи за тебя получать, просто мечта...

- Ты, мной окно выбил, скажи спасибо, что я ему еще рану на руке не показал, вообще бы без игры остались.

- Ладно, пацаны уже на поле, пошли в футбол погоняем.

Следующее утро не задалось...

Батя с утра сгонял в контору и вернулся с подарками.

- Па, что это?

- Что, что? Спец заказ для вас - клоунов, два шутовских колпака. Всем хорошо. Вы будете помнить, что люди из дома выходят через двери, а не окна, и у меня при каждом взгляде на вас настроение будет подниматься.

- А бубенчики-то зачем?

- Это не бубенчики, так, вспомогательное оборудование, потом покажу для чего оно. А сейчас порауйте папку - примерьте.

Мы, с угрюмыми лицами натянули шутовские колпаки: бубенчики весело зазвенели в такт нашим движениям.

- А, нет, бубенцы настоящие оказались. У меня сегодня прям праздник какой-то! Ладно, ладно, не дуйтесь, не смотря на свой вид они дают доступ к самой продвинутой версии игровой реальности, почти как у меня. Присаживайтесь и наслаждайтесь!

Я завалился в кресло и, натянув колпак поглубже на лоб, закрыл глаза.

- Пользователь 15167890008, - донесся до меня смешливый голосок, - пройдемте со мной, надо подобрать вам подходящее тело.

Я открыл глаза и уставился на пару стройных ножек. Взгляд мой пошел выше на короткую юбочку, белую блузку...

- Ах, ты-ж, Анька, какого хрена!

Я вскочил на ноги с уютного шезлонга, суматошно оглядываясь.

- Что, ты, тут делаешь? И где это "Тут" находится?

– Тут, это в вашей голове, конечно, а что там делает какая-то Анька, вам лучше знать.

Она подошла, глядя на меня снизу вверх и провела пальчиком по моей груди и прошептала:

– Я лишь приняла наиболее подходящую, по вашему мнению, форму, чтобы как можно мягче ввести вас в игровую реальность.

Я с трудом сглотнул, враз пересохшим горлом.

– Ну, так, что, – ее шепот и теплое дыхание, коснувшееся моего уха, заставили мой организм просто закипеть, а она продолжила, – может уже займемся твоим телом?

Кроме невнятного сипения моя глотка не смогла выдать больше ничего, пришлось судорожно кивнуть.

Отлично! Девушка обошла меня и стремительной походкой направилась постаменту, на котором длинными рядами были выставлены разнообразные создания.

– А... а что это здесь сейчас такое было?

– Не обращайтесь внимания, обычный тест на стрессоустойчивость, работы органов и разнообразных желез. Проверка рефлексов, для того, чтобы выставить необходимые параметры аппаратуры. Всякая такая неинтересная фигня: обычно для этого проводят тренировочный бой, но мне больше нравится мой способ – быстрее, точнее, эффективней.

Глядя в мое вытянувшееся лицо, она продолжила:

– Не волнуйтесь, все ваши показатели в порядке. Правда, выделение некоторых желез внутренней секреции просто зашкаливает, но в вашем возрасте это норма. Да что, вы, там застыли? Идите сюда, а то я уже начала скучать.

Покраснев как рак, на негнущихся ногах последовал за ней. Я проходил мимо установленных на постаменте фигур, те крутились так, что бы можно было рассмотреть их со всех сторон: обычный человек; клыкастый орк; акула с ногами; гоблин, настолько носатый, что, кажется, нос сейчас перевесит тщедушное тело и оно свалится; огр – выше двух с половиной метров монстр, подпись, только для владельцев бриллиантового аккаунта; котяра, с парой кривых кинжалов за поясом; здоровенная жаба с ледяным посохом в руках... Ряд, казалось уходил в бесконечность, однако провожающая остановилась около плечистого коротышки, облаченного в замызганный комбинезон.

– Вот, – прошептала она, – с выбором тела у нас проблем не будет. Нам пришло уведомление с верхов, чтобы вам выдали именно это...

Вот, черт, а я-то надеялся, что отец пошутил, но нет, на все лето это чумазое недоразумение станет пристанищем для моего разума. Ай, ну, да и ладно. Я дотронулся пальцем до мясистого носа и в голове сразу помутилось. Потом все вернулось на свои места, и я взглянул на девушку снизу вверх.

– Э-эй, ты, чего плачешь? – удивился я, глядя на залитое слезами лицо.

– Такой маленький, такой страшненький, может дать тебе хотя бы за грудь подержаться? А то в этом теле тебе вряд ли хоть что-то светит.

Я вновь сглотнул.

– Не плачь, прошептали мои губы, а руки поднялись и потянулись к подавшейся вперед пышной груди, лишь слегка прикрытой полупрозрачной блузкой, и схватили... воздух.

Миг и отпрянувшая стерва уже делает вид, что что-то записывает в непонятно откуда взявшемся у нее в руках блокнотике:

– Так, рефлексы в норме, координация в порядке, вживляемость в нового носителя девяносто шесть процентов. Это ничего, за пару часов все придет в норму. Все! – она радостно отложила карандаш и потрепала меня по щеке, – Все готово, можешь отправляться.

Отпрянув от моего рыка, она невинно замахала ресничками:

- Да ладно, ладно, я пошутила: у тебя здесь детский аккаунт - тебе в любом случае ничего такого здесь не перепадет. Иди. Мир Ириады ждет, тебя, герой!

Глава 2

У меня под ногами открылся люк, и я с воплем рухнул вниз. Сначала вокруг была просто темень, затем появился тусклый свет и стали различимы земляные стены с торчащими из них корнями, мимо которых я пролетал с немыслимой скоростью. Впереди что-то замелькало. Пара секунд и я пролетел мимо разноцветного мяча, неспешно падающего вниз, мимо громящего пианино, белого кролика. Тот ускорился, посмотрел на меня укоризненно и произнес: "Ты имя себе выбери. Игроку без имени никак!" и растопырив уши передними лапами как на парашюте взвился на них вверх. Вернее, это я быстро улетел вниз, чуть не врезавшись в парящую в воздухе гирю.

- Имя, имя, имя, - думать в таком состоянии было совершенно невозможно, поэтому использовал свой обычный ник.

Ник - Сенатор занят.

- Черт, Синатор?

Ник - Синатор занят.

- Может...

Зависшая посреди туннеля тумбочка, самым острым своим углом встретила с моими ребрами, выбивая из груди воздух, изо рта - вопль боли, из головы - мысли, из тела - желание жить. Меня отбросило к стене туннеля, неслабо приложив еще и спиной.

Проведена корректировка болевых ощущений. Болевые ощущения снижены до 26%.

Твою же..! Что у них – настройка параметров такая? Звери просто какие-то.

Боль утихла, и я, пока подобная хрень не началась по новой, зачастил как из пулемета: Секатор, Санатор, Суватор...

Ник – Санатор не занят. Принято.

Так как вы начинаете игру в группе, то место высадки будет нестандартным.

Туннель резко закончился, ровным земляным полом, на котором стояла старинная пружинная кровать. Я, даже не успев удивиться, что ник – Суватор уже занят, на сумасшедшей скорости врезался в нее и под жуткий скрип рвущегося железа воткнулся в землю, потеряв сознание.

– Санатор, ну и имечко. Ты, что не мог, себе, ник получше выбрать?

Железный лязг вновь повторился, за ним последовало недовольное ворчание, тихая ругань, смачный шлепок и визг недовольного грызуна.

– Ты, просыпаться собираешься? У нас совместное прохождение, и я, тут из-за тебя, тоже подвис.

Я вздрогнул, открывая глаза. Первое, что я увидел, был выложенный из грубо подогнанных каменных плит пол, местами засыпанный соломой, среди которых шастали мелкие красноглазые крысы. Стены были сделаны из того же материала. Единственная свеча, стоящая в помятой жестяной кружке на грубо сколоченном столе, давала совсем мало света. Потолка видно не было: освещались только толстые дубовые балки, служившие перекрытиями. Поворот головы в сторону металлического дребезжания, открыл вид на тощего эльфа в замызганной рваной хламиде, похожей на уродскую ночнушку. Он стоял около стены с прикованными к ней руками. Концы цепей уходили в темноту, еще одни оковы были на ногах. Они-то и гремели, когда тощий отпинавал от себя наглежащих крыс. Судя по боли в суставах, точно такие же оковы сковывали и мои конечности. Стоило сосредоточить на эльфе взгляд и появилась подсказка:

Эльф. Димеург. Уровень 1.

- Ты, в курсе, что Демидург пишется через Е?

- А, ты, в курсе, что в слове Дебил встречается и "И", и "Е"? Конечно, я знаю, как пишется Демидург, как и Сенатор через Е, только когда тебе в грудь гиря на два пуда прилетает, там не до долгих размышлений.

- От гири я увернулся, но там потом тумбочка была, а я об краешек, да мизинчиком...

- Ха, ха, ты кусок шутника. Может сначала освободимся от цепей, а потом шутки шутить будем? Давай, коротышка, вперед!

- На себя посмотри, тощий, как швабра. Просто настоящий дрыщ, с большой, но очень худой буквы Д. Если, ты, хотел своими длинными, ослиными ушами девчонок привлечь, то ты крупно облажался. У вешалки и то больше шансов, чем у тебя.

- У меня, хотя бы ноги до земли достают, а эльфом я из-за брата-барана стал. Мы в группе, и мне можно было выбрать только из представителей фракции жизни, а быть дриадой мне, как-то не захотелось.

Я посмотрел вниз и точно, коротенькие ножки до пола не достают и это хреново, руки в цепях затекли уже до невероятности.

- Так, а чего мы ждем? Нас должны спасти? Или у нас в сумке ключ должен был завалиться от этих наручников? И, вообще, что мы тут делаем? Наша песочница, вроде, в городишке Мурэн должна была быть?

- Это для обычных игроков, а мы с тобой в группе.

- Мы не в группе, мы в жопе. У меня сумка пустая, нет даже стандартной бутылки воды и нестандартной краюхи хлеба, с напильником внутри.

- У меня - аналогично, но в отличие от тебя, о мой недалекий брат, у меня есть план. Ты же гном, а они славятся своей тупоголовостью, вернее, я хотел сказать,

твердым лбом. Тебе надо только немного развернуться и разбить им свои оковы. Вон, они все ржавые, тебе на пару ударов, ну, максимум десять-двадцать, только надо со всей твоей дури лупить, и, на наше счастье, у тебя ее как раз неисчерпаемые запасы.

– Ха, ха, мой тупоумный братец, смешно, но в данном случае, ты, кое в чем прав, наручники полная хрень, их, наверное, и карандашом открыть можно. У тебя карандаша нет, случайно?

– Слушай, давай на время отложим соревнование в тупоумии, тем более у меня, как всегда, не будет шансов на победу. Время игры не бесконечное, а мы еще не на шаг к освобождению не продвинулись.

– А, так мы соревновались? А я думал мы просто ждем, когда нас освободят... Ладно, ладно, не бурчи, ты, с управлением разобрался? У меня тут в углу сознания что-то пульсирует.

Мысленный клик по надоедливому миганию и перед глазами высветилось сообщение:

Герои! Добро пожаловать в волшебный мир Ириады!

Здесь вас ждут незабываемые встречи и захватывающие приключения!

Дальше бла-бла-бла, бла-бла-бла, "здесь должна была быть записана длинная и пафосная речь", но так как у вас временные аккаунты, то обойдетесь без нее. Просто идите и веселитесь!

– Зашибатое приветствие, написавший его, явно, не зря ест свой хлеб.

– Ты, второе письмо прочитал? Нет? Прочитай, тебе оно тоже понравится.

Здорова, пацаны, я так понимаю, что вы отпрыски Ивана Васильича? Меня попросили за вами присмотреть, но сегодня официальное открытие, и тут вокруг сумасшедший дом какой-то, так что выкручивайтесь сами. побыстрее выбирайтесь на улицу, а там разберетесь. Как выйдете из комнаты, третий поворот направо и два этажа вверх. В случае чп приду вечером помогу.

P.S. Если не забуду, конечно.

- Здорово... Вечером... Это нам что еще минимум часов шесть-семь кандалами греметь? У тебя в сумке пусто?

- Да, ничего нет, и самое веселое, я вижу, что за это время свеча стала короче, значит скоро мы останемся в полной темноте.

- Крыса.

- Сам такой.

- Да нет, дебил, мне нужна крыса, а я даже до пола ногами не достаю. Поймай мне крысу.

- Нет уж, я еще не настолько голоден.

- Давай, говорю.

- Ладно.

Эльф притих, подпуская ползающих повсюду тварей поближе. Затем последовал резкий удар, и эльф с отбитой пяткой запрыгал на месте.

- Ну, ты, мазила.

- Ловкости маловато, сейчас еще раз попробую.

- Точно, а я на стати свои гляну пока.

Санатор: уровень 1.

Раса: дворф. Фракция жизни. Урон по существам фракции смерти повышен на 20%.

Бонус расы: +1 очко выносливости за каждый уровень.

Класс: воин.

Покровительство богов: отсутствует.

Сила - 1

Ловкость - 1

Интеллект - 1

Выносливость - 7

Мудрость - 1

Удача - 1

Переносимый вес $12(10+1+1)$

Свободных очков характеристик - 0 (все очки, каждый нечетный уровень, автоматически распределяются в выносливость)

ХП: 70 (выносливость*10)

Мана: 10 (интеллект *10)

Профессия: нет

Умения: нет

Навыки: ночное зрение 1.

Очков умений: 0

М-да, отец точно не шутил, когда сказал, что быть мне охранником, ладно хоть через уровень, я смогу очки характеристик сам распределять.

- Есть!

Димеург, наконец, попал по крысе и ее череп с легким треском лопнул. Зажав тушку пальцами ноги, он переложил ее в руку и протянул мне.

- Бр, гадость, как тут сбор лута включить? Надеюсь, нам не придется зубами ее потрошить. Ага вот, автоматический сбор есть.

Желаете получить лут? Да. Нет.

Да, конечно.

Получено: треснутый череп крысы обыкновенной.

Прочность 3/10. Цена: 0 медных монет.

Тушка исчезла, оставив у меня в руке только смятый крысиный череп. Черт, не получилось.

- Давай еще одну.

Братан заворчал, однако еще одну поймал.

Желаете получить лут? Да. Нет.

Получено: треснутый череп крысы обыкновенной.

Прочность 4/10. Цена: 0 медных монет.

Да, что б, тебя!

- Еще.

Желаете получить лут? Да. Нет.

Да.

Получено: треснутый череп крысы обыкновенной.

Прочность 1/10. Цена: 0 медных монет.

Крысиный помет. Алхимический элемент.

Цена: 0.01 медных монет.

Я вытер руку об стену, очищая ее от алхимического элемента, и снова протянул к брату:

- Еще давай.

- Ты, издеваешься? Что, ты, вообще, собираешься в них найти? Легендарный доспех?

- Нет, обычную кость: покрупнее, бедренную, например. Я чувствую, что смогу ей замок открыть.

- Так используй просто крысиную лапку, не надо ее лутать.

- Давай, попробуем. Двигай ко мне, я до своего замка не достаю.

Задняя крысиная лапка вошла в замочную скважину как влитая. Я стал вертеть ей в разные стороны в надежде непонятно на что. Но вот мне показалось, что я нащупал нужную выпуклость. Сильный нажим и треск... сломанной лапки. Ладно, это отмычка двухразовая, пробуем еще раз. Легкий нажим, поворот, лязг раскрывшихся наручников и счастливый вздох братана.

Поздравляем! Получен новый навык: взломщик.

Взломщик +1. Всего 1.

Теперь вы можете открывать замки уровня адепт на 10% легче.

- Отлично, давай, теперь ты. У этой крысы еще одна ножка целой осталась.

- Может лучше ключом?

- Ключом? Откуда у тебя ключ?

- Я еще одну крысу лутнул случайно, а внутри ключ оказался. Мне даже дали достижение - счастливчик.

Я раздраженно закатил глаза, а затем грохнувшись на пол, застонал от счастья, растирая затекшие руки.

- Вставай, пошли уже.

Я встал и уперся носом в пупок эльфа.

- Что за?.. Знаешь, что? Если мы все время будем играть вместе, мне придется отрубить тебе ноги. Хотя бы по колено. Я не собираюсь все лето любоваться на твою костлявую задницу или дышать в пупок.

- Ничего, ходоули себе сделаешь, все равно, ты, как полный придурок выглядишь, так что они будут идеальным дополнением к твоему образу...

Я взял со стола жестяную кружку с вставленной в нее свечой и пошел по периметру комнаты. Стены, стены, стены, каменные стены.

- А вот это совсем интересно, ни окон, ни дверей. Разрабы совсем, что ли с ума посходили?

- Да, здесь нет окна, через которое ты, по привычке, мог бы выйти и это проблема...

– Нам, что, через крысиную нору отсюда выбираться? Она сантиметров пятнадцать шириной, ты наверняка пролезешь, но у меня-то плечи есть. Может пол? Нет, здесь можно на танке ездить и люков не видно.

– Все Люки в Звездных Войнах остались, как и их отцы. Дай свечу, я потолок посмотрю.

Потолок оказался сделан из разошедшихся досок. Стоило до них дотронуться, как свозь щели посыпалась мелкая пыль, забивая глаза. Но доски шевелились, что придавало оптимизма. Пришлось подтащить к стене стол и взобравшись на него, подналечь на край доски. Заскрипел выдираемый с мясом ржавый гвоздь, вниз хлынул поток мусора, и доска поддалась, отогнувшись наверх.

– Давай длинный, лезь вперед.

Димеург извернувшись, как змея, протиснулся в получившуюся щель исчезнув вместе со светом. Я уперся головой в следующую доску, предстоит выломать по крайней мере еще одну, а то я в эту щель не пролезу. Сверху раздался вопль, негромкий грохот и свет погас.

– Если это шутка, – прокряхтел я, изо всех сил упираясь головой в доску, – переломаю придурку ноги.

Раздался противный визг и гвоздь вышел из бревна, доска отошла, открывая мне великолепный вид на абсолютную темноту. Замечательно. Говнюк умудрился затушить наш единственный источник света. Я подпрыгнул, вцепился в балку, затаскивая себя наверх. Гвоздь, торчащий из доски, впился в одежду, раздирая ее и заодно и кожу на спине.

Корректировка болевых ощущений.

Болевые ощущения снижены на 0,4%.

Болевые ощущения зафиксированы на 25,6%.

Твою мать, это до сих пор настройки игры что ли идут?

- Диман, отца твоего за ногу, ты где?

- Здесь я, наверху, меня пауки в свое гнездо утащили, и кажется, отложили на меня выводок личинок. Хэлп.

- Блин, вот ты доходяга, расскажешь кому - не поверят, пауки в гнездо утащили...

Я поднял руки, пытаюсь нащупать дрыщеватого братца.

Что-то мерзкое и волосатое опустилось мне на руку и быстро перебирая лапками, рвануло мне под подмышку. Я резко ударил себя по руке и по ладони растеклась непонятная жижа.

Поздравляем! Вы убили молодого паука. Уровень 0. 0/1.

Получено опыта 1/100.

- Надеюсь, ты, это сейчас не паука прихлопнул? Они от этого начинают злиться.

Подтверждая его слова, в непроглядной тьме зажглись десятки красных глазок, будто угольки в потухшем костре. Миг и они, ожесточенно пища, как град посыпались мне на голову.

Внимание! Вам нанесен урон 1. 69/70.

Внимание! Вам нанесен урон 1. 68/70.

Внимание! Вам нанесен критический урон 4. 64/70.

Я вслепую ожесточенно захлопал руками по телу, убивая пауков с одного удара. В нос ударил кислый запах размазанных по телу потрохов. Тот паук, что попытался влезть мне в рот, расплылся по всей глотке неприятной горечью.

Осязание в норме.

Обоняние в норме.

Слух в норме.

Вкусовые рецепторы в норме.

Параметры закрепились.

К кислому запаху добавился запах пыли, и я чихнул, вытирая шнобель ободранным рукавом. Чертовы настройки!

Десяток убитых пауков добавил мне опыта в копилку. Только вот чтобы забрать с них лут, надо бы хоть что-то видеть. Как по команде непроглядная мгла превратилась в практически непроглядную тьму. Черные силуэты на черном фоне.

Ночное зрение +1. Всего 2.

Зрение в норме.

Настройка закончена. Приятной вам игры!

Глава 3

– И?

– Что и?

– Если тут вся игра такая, я лучше на футбол буду ходить. По три раза в день.

– Спокуха, нам же в письме написали, как выберемся, третий поворот направо и два этажа вверх.

– М-да, а вот мне кажется, что меня пауки к крыше паутиной примотали и подняться на два этажа вверх нам будет затруднительно. Разве что по печной трубе. И ты бы это... помог бы, что ли спуститься, а то, мне кажется, что личинки начали вылупляться.

Ориентируясь на звук и отблеск слегка сереющей в темноте паутины, я с третьего прыжка смог уцепиться за его одежду. Раздался треск рвущейся материи. Я оказался снова на полу, зажимая в руках истлевший кусок тряпки. Затем раздалась еще звуки лопающийся паутины и мне на голову свалился эльф в паутинном соусе.

– Соберись, тряпка, ты, чего каких-то пауков испугался? Они с одного удара умирают.

– Я тоже. У меня десять хп всего. Было... Теперь четыре, и как мне воевать?

– М-да, а у меня это умение, как там... "Защитить" вроде, только на пятом уровне появится. Топай, тогда за мной, вон там, что-то сереет.

Мы пошли к серому квадрату, выделяющемуся на фоне полнейшей черноты.

–Уй-я! Мизинчик!

Въехав голый ногой по углу невидимого в темноте ящика, я запрыгал на месте. С урезанной на три четверти болью не так уж и чувствительно, но неожиданно.

Вы нашли тайник.

Желаете открыть сундук?

Надпись появилась так же неожиданно, загородив половину обзора. Я повозился с настройкой, что бы сообщения не лезли вперед, а появлялись в нижнем левом углу. Вот, а теперь можно и сундук открыть. Тоже мне тайник: ящик по середине чердака. Крышка откинулась, а там... там опять полная темнота, все приходится нащупывать руками. Мы с Диманом зашарили руками по шершавому дну

сундука. Первым мне под руку попала ручка какого-то орудия, и неподъемная железяка.

Старый молоток. Прочность 31/50.

Ранг обычный. 0/10

Тип оружия: дробящий.

Урон 3-5. Шанс критического урона 0.1%

Наковальня. Прочность 79/100.

Ранг обычный. 0/10

Вес 10кг.

Тяжеленая сволочь, но пока нет ничего другого, беру.

Диман, в свою очередь, нащупал свиток.

Свиток: Искра. Прочность 1/1.

Ранг обычный. 0/10. 0/100.

Магия. Свиток можно изучить.

Урон 5-10. Затрата маны 5.

Радиус поражения 10 метров.

Шанс критического урона 0.1%

Шанс парализовать цель на 5 секунд 1%.

За ним последовал еще один свиток, более массивный на ощупь, но он был не опознан.

- Диман, ты, вроде хотел быть магом?

- Я личем хотел быть, а из-за тебя в это ушастое недоразумение вселился, теперь я обычный маг-стихийник. Давай сюда свиток, хоть чем-то из-за твоей спины смогу отстреливаться.

Он развернул его, на миг озаряясь ярким светом. Заодно осветилась и часть чердака. А мы, как и думали, находились на чердаке: огромном, дальних краев которого не было видно. Абсолютно пустой, если не считать сундука перед нами, пыльный чердак. Серый квадрат, к которому мы шли, оказался забранным толстой стальной решеткой, небольшим окном. Мы зачарованно уставились на освещаемый редкими вспышками молний унылый пейзаж.

- Тебе, тоже кажется, что это не Мурэн? Как-то это не похоже на город, приверженцев жизни.

- Разве что загробной...

На сколько хватало глаз во все стороны тянулось кладбище. Беспорядочно разбросанные усыпальницы, нагромождения каменных надгробий, часть которых была повалена, а добрая четверть расколота, чередовались с разрытыми могилами. Остовы сухих деревьев тянули к мрачному небу: голые руки-ветви. Облезлые ветки чахлых кустиков и пожухлая трава редкими островками проглядывали на покрытой серым прахом земле. Тяжелые тучи, до которых, буквально, можно было дотянуться рукой. И противный морозящий дождь.

Мрачная картина. Мертвецы, вяло бродящие возле разоренных могил или стоящие вдоль убегающей тропинки, оптимизма не добавляли.

- Похоже, мы попали не туда, куда положено. Мне кажется, нам надо выйти из игры и посоветоваться с отцом. Я русским по белому читал, что всех жизнюков в

Мурэн забрасывает и пару роликов посмотрел, поверь мне, там таких пейзажей точно не наблюдается.

- Знаю я, видел. Но может сначала попробуем чат. Какой у него ник был? «Батя», вроде?

- Нет, на этот проект он его поменял. После того, как мы с тобой на скейтах в Лексус соседский въехали.

- И?

- "Отец балбесов", теперь у него ник.

- Жестко, а мы там и помяли-то только одну дверцу, да твоей кровью боковое стекло заляпали... Ладно, давай я ему напишу.

Чтобы получить возможность работать с чатом, оплатите годовой абонемент 100 золотых монет в любом отделении банка Иридии.

- Здорово, батя нам даже чат зажал, так и придется выходить из игры.

Внимание, вы не можете выйти из игры до конца обучения! Доберитесь до магистрата вашего поселения и выполните первое задание!

- За-ши-бись, - Я еще раз глянул в окно и бродящих меж надгробий зомби, - да-а, вот это, мы попали...

- Ну, батя нас по любому найдет, когда освободится, но он предупреждал, что сегодня до полуночи будет занят. Так что нечего сидеть на одном месте, нам сказали веселиться, пошли будем веселиться.

- Первым делом свет нужен, ночное зрение пока у нас слабовато. Найдем свечу, попробуешь ее Искрой зажечь.

-... ничего не получается, - пожаловался Диман, - свеча не берется в целеуказание, я не могу на нее заклинание навести.

– А ты, вообще, можешь его использовать?

Он кивнул и протянул руку к невидимому потолку. С руки сорвалась яркая искорка и ударила в невидимую цель. Тушка паука с глухим шлепком упала на пол. Это разозлило остальных членистоногих, и мы попали под очередную атаку. Диман, взвизгнув, запрыгнул мне на спину, с трудом подгибая свои длиннющие конечности, а мне пришлось топтать своими чумазыми ступнями, целясь на блеск алеющих глазок. В результате, я заработал еще десяток очков опыта и потерял пять хитпоинтов, но как я заметил, каждые полторы минуты у меня восстанавливалось по одному хитпоинту. Получается регенерация была в районе одного процента в минуту. Для меня это было неплохо, а вот Диману с его десятком хп из которых сейчас осталось только два, было не очень весело.

– Давай-ка, лошадка, отойдем подальше и попробуем с предельной дистанции.

Мы отошли на десяток шагов, достигнув предела работы заклинания.

– Давай, вытяни руку со свечой, я буду целиться сквозь нее.

Сорвавшаяся с руки Искра, чикнув по фитилю унеслась вдаль, а свеча на треть оплавившись вспыхнула ярким огоньком. Сразу стало уютней, и мы, обойдя гнездо возбужденных пауков, пошли обследовать чердак. Исследования наши продолжались недолго. Кроме еще одного гнезда пауков ничего не нашли и решили, прежде чем предпринимать какие-либо решительные действия, для начала поднять по уровню. Пауки хоть и были все нулевого уровня, но их было достаточное количество, чтобы у нас это получилось.

– Я буду танковать, а ты стреляй по ним издалека, за полчаса точно по уровню поднимем.

– Чем стрелять?

– Диман, не тупи, Искрой, конечно.

– У меня маны нет.

– Так распредели свободные очки в интеллект, на десяток выстрелов хватит.

- Эм-м...

- Что, блин, только не говори, что ты их в ловкость бросил!

- Нет, конечно, я ж не debil. Просто я подумал, что раз ты все равно будешь весь урон на себя брать, мне нужно врагов как можно быстрее валить. Поэтому я все в мудрость кинул, усиливая урон от заклинаний. Зато теперь у меня вместо урона в пять - десять очков, семь - пятнадцать!

- Охренеть, вот это прогресс!

- Погоди, заведу нужного пета, репутацию у богов заработаю, нужные профессии изучу, урон будет еще в раз десять выше.

- А сейчас нам что делать, если ты только раз в час сможешь стрелять?

- Помоги мне. Надо паукобойку сделать.

Мы выдрали с корнем на половину оторванную доску, уперли один конец доски в перекрытие и взгромоздившись на нее вдвоем, переломили пополам. Теперь с половинками доски на перевес мы были готовы к охоте.

Восстановившаяся мана позволила использовать Искру в качестве приманки. Яркий огонек ударил в центр шевелящейся массы пауков, вызвав у них бурную реакцию. Половина из них бросилась к нам прямо по крыше, вторая совершила забег по полу. Доски застучали по накатывающимся волнам. Во все стороны брызнули внутренности, оставшиеся без хозяев паучьи ножки дрыгались на полу словно у реальных Косеножек, даже после смерти хозяина стараясь добраться и покарать наглых оккупантов. Бегущих по потолку пауков пришлось брать на себя, так как эльф Димеург, так и остался гордым обладателем всего двух единиц жизни. Посыпавшиеся на меня твари поменяли свои жизни на четыре моих хитпоинта и на этом закончились, но не все. Из-под конька крыши донеслось шипение, раздражённое щелканье челюстей, затем непроглядная тьма дрогнула и на толстенной паутине вниз соскользнул здоровенный паучище, размером со средней упитанности собаку: волосатое, бочкообразное тело, десяток, произвольно разбросанных по голове и телу глаз. Приличных размеров жвала, нервно дергались, разбрызгивая вокруг себя капли яда.

Мертвый паук. Уровень 8. 150/150.

Споро перебирая лапками, он кинулся к нам. Мы, споро перебирая лапками, кинулись от него. Вопить не стали, сберегая дыхание. На втором круге стало понятно, что он нас догоняет.

– Я его отвлеку, беги в нашу комнату... набей пяток крыс... будем его кормить...

Мы разделились. Я приотстал, давая Диману шанс оторваться. Он рванул вперед и, подхватив с пола свечу, скрылся в дыре ведущей в нашу комнату. Я, практически, в полной темноте навернул еще один круг и поняв, что сил уже не остается, нырнул в дыру. Сюрприз! Стола на месте не оказалось. Я с воплем рухнул на каменный пол и попеременно хромя на обе ноги, потащился в угол комнаты, где, прячась за поставленным на попу столом засел недоделанный маг. Сверху раздалось очередное шипение, волосатые лапы заскребли по второй недоотторванной доске, оттягивая ее вверх и протискивая в дыру свое волосатое тело. Продравшись сквозь нее, он на миг остановился, глядя на нас рубиновыми глазками.

– На, скотина, жри! – крикнул Диман и швырнул пауку дохлого грызуна.

Раздавленная крыса с сочным хлюпаньем шлепнулась на клыкастую морду и сползла по ней на пол, оставляя на ней след от потрохов. Паук на миг замер, а затем, оглушительно вереща, прыгнул прямо на нас. Рывок и тварь вцепляется когтистыми, волосатыми лапами в приподнятый нами стол. Еще один рывок, и мы с разбегу припечатали стол к стене.

Вы нанесли совместный урон мертвый паук – 12. 138/150.

– Навались! – Завопили мы вместе, изо всех сил упираясь ногами в пол, и стараясь вдавить врага в стену. Враг вдавливаясь не желал. Вереща, он махал свободными лапами, с каждым ударом снося мне по три очка жизни. Хитропопый братан держал стол за ножки и до него когти не доставали. Пришлось вытащить молоток. Первые же три удара отломили пауку лишние две конечности, оставив его бессильно плеваться ядом. Еще пяток ударов и в бою наступил перелом. Только не в нашу сторону. Рука с молотком обвисла как не живая, отказываясь подниматься. Ноги задрожали, уже тоже готовые сдаться. С руки мага сорвалась искра, ударяя в морду членистоногого. Тот замер, перестав отталкивать нас от

стены.

- Паралич! Я его застал! Быстрее!

Мы отодвинули стол, и парализованная туша свалилась на пол. Мы уронили на нее стол и последовали ее примеру, обессилено падая на перевернутую мебель. Пять секунд спустя паук опять начал трепыхаться, но мы уже не обращали на него внимания, блаженно развалившись на столе, закинув руки за голову и постепенно восстанавливая силы.

- Что делать дальше будем? С крыши выхода нету, решетку из окна нам не выломать, а если и выломаешь, куда там лезть?

Я врезал молотком по опрометчиво вылезшей из-под стола лапе, снимая очередные четыре хп и ответил:

- Я тебе сразу предлагал в крысиную нору лезть... ладно, ладно, - я еще раз врезал по вылезшей лапе, - чердак здоровый, значит под ним полно других комнат. Будем снимать полы и искать комнату с дверью. В этой комнате ее нет. Каким образом сюда попадать надо? Телепортами разве что.

- Ладно, давай добивать этого беспокойного товарища, а то скоро свеча догорит, надо со светом, что-то придумать.

Мы встали на стол коленями, охаживая все торчащие из-под стола части паука молотком и прижигая Искрами.

Поздравляем! Вы убили мертвый паук. Уровень 8.

Получено 150 очков опыта.

Получен новый уровень 2.

Получено 5 свободных очков опыта.

Получено достижение: обидчик великанов 1. Урон по существам старше вас по уровню увеличен на 1%.

Неплохо, хотя опыта могли бы и побольше дать.

Желаете собрать лут? У вас нет подходящей тары для сбора яда мертвого паука. В случае подтверждения эта часть лута пропадёт безвозвратно.

- погоди, - я вытащил догорающую свечу из жестяной кружки, запихав ее в инвентарь. дай я попробую.

Желаете собрать лут? желаете использовать оловянную кружку для сбора яда мертвого паука? Да. Нет.

Тело паука растаяло.

Получено: 1 серебряная монета, 2 медных монеты, яд мертвого паука 20 кубиков, жвала мертвого паука 2 штуки. Камень улучшения: ранг обычный.

- Давай наверх, свечи хватит на полчаса, надо добить второе гнездо и начать пол вскрывать.

Но, прежде чем вылезать, нам пришлось оторвать от потолка еще три доски, чтобы вытащить на чердак стол. В этом сильно помогли пятнадцатисантиметровые загнутые жвала паука, которыми было удобно эти самые доски выдирать из насиженных мест. Потом еще пять минут мы потратили на выколачивание из них гвоздей и забивание их в крышку стола. Зато после этого у нас получился щит, ощерившийся на врагов десятком пусть и не сильно длинных, но достаточно острых жал. И когда второе гнездо было уничтожено, и тьма вновь зашевелилась, оглашая пространство злобным шипением, мы были готовы. Грузная туша шлепнулась на пол, споро перебирая в нашу сторону лапками, а мы, прикрываясь щитом, в свою очередь, шлепнулись на нее. Пяток гвоздей, проломив не толстый хитин, вошли в тело монстра на всю глубину, не давая ему возможности выскользнуть из-под стола. Засверкала Искра, наносящая уже по двадцать единиц урона. В такт ей замелькал молоток, обламывая тонкие ножки паука. На третьем ударе появилось новое сообщение:

Получен навык: дробящее оружие 1. Урон дробящим оружием +1%.

Не сильно это мне поможет, если после пятого уровня все свободные очки характеристик будут уходить на выносливость, но на первых порах сгодится.

Еще полтора десятка ударов и с пауком было покончено. Все это время Диман сидел на столе в позе лотоса, ни на что не обращая внимания и делая вид, что прокачивает медитацию – халтурщик. Я развеял паука и стол грохнулся на пол, прерывая его бесполезное занятие.

Поздравляем! Вы убили мертвый паук. Уровень 8.

Получено 150 очков опыта.

Получен новый уровень 3.

Получено 5 свободных очков опыта. (Все очки автоматически распределены в выносливость)

Улучшено достижение: обидчик великанов 1 (10%).

Получено: 1 серебряная монета. Яд мертвого паука 20 кубиков, жвала мертвого паука 2 штуки. Задняя левая лапа мертвого паука – (алхимический элемент). Камень улучшения – ранг обычный.

Количество хп поднялось до ста шестидесяти и еще оставались пять не распределенных свободных очков характеристик.

Так, а что это за камень такой? Уже второй раз попадает. Пока восстанавливались силы я залез в рюкзак, вытащив из него обычный камешек. Что, он у него в почках, что ли был? Или в желчном пузыре?

Камень улучшения – ранг обычный. (Используется для улучшения предметов и заклинаний обычного уровня, до редкого)

Ага, вот что значит это обозначение на молотке 0/10. Такое же было и на Диманском свитке. Но там еще один показатель был 0/100...

– Я так понял, это количество использований заклинания, у меня сейчас там пятнадцать из ста. Осталось восемьдесят пять использований и восемь обычных камней. Давай, за дело. Разбираем пол.

Начали там же где и сидели. Паучьи клыки впились остриями в края досок. С противным визгом гвозди выдрались из перекрытий, открывая нам отличный вид на крошечную темень. Огарок свечи опустился в темноту, освещая крохотную, пыльную замкнутую коморку. Пара стеллажей, заставленных пыльными кувшинами, и заваленных разным барахлом, одинокий ящик в углу, и что больше всего напрягает – очередное отсутствие дверей из помещения.

Диман соскользнул вниз, расчихавшись от поднятой пыли.

– Вино, – протерев одну из бутылок, поведаль он. Качество сверхредкое, больше ничего не определяется. Но вино при нашем аккаунте – бесполезно. Выпить можно, утолив жажду, но никаких эффектов не будет, не опьянения ни бонусов или бафов, если они есть.

– На продажу можно пяток бутылок взять, вдруг все же получится выбраться отсюда.

– Сыр с плесенью еще есть, покрытый еще одной уже засохшей плесенью. Похоже здесь лет сто никого не было.

Он кинул мне кругляш, практически превратившегося в камень сыра. После десятого удара молотком он поддался, развалившись на несколько кусков. Попробованный на зуб, он оказался неожиданно приятным на вкус. И только сейчас я почувствовал, что живот сводит от голода.

– Водички там поищи и сухарей, самое то под этот сыр.

Я проглотил еще один твердокаменный кусочек и вдруг всплыло очередное сообщение.

Поздравляем! Получен баф: сила +3 на 30 минут.

– Водички нет, есть растительное масло, целый кувшин, нет два, самое то, чтобы факел зафигачить.

– Для факела какие-нибудь тряпки нужны, масло само по себе гореть не будет.

– Держи, – Диман зашвырнул наверх рулон спрессованной пыли.

По крайней мере я так подумал, столько пыли было на рулоне. Пока Диман рассматривал содержимое кладовки, я несколькими ударами расколол половинку доски, оставшуюся от охоты на пауков, на несколько занозистых кривых реек. Рулон испорченной ткани, который очень неожиданно назывался:

Рулон испорченной ткани

распадался на отдельные волокна прямо в руках, но все же мне удалось разделить его на несколько приличной величины полос, навернуть объемным шаром на концах палок и закрепить загнутыми гвоздями. Данное сооружение я запихал в кувшин с маслом, пропитываться, и стал собирать выкидываемые Диманом на чердак предметы. Три глиняных кувшина вина, в виде корзинок оплетенных лозой, еще один круг сыра, пяток рассыпающихся книг, тяжеленный чугунный котелок.

– Слезай вниз, тут сундук с замком, ключ от наручников к нему не подходит.

Я сполз вниз и посмотрел на закрывающий ящик замок.

Замок: уровень адепт.

Это мне мало о чем сказало, но его потертый, обшарпанный вид внушил мне надежду. Перелив паучий яд в найденную пустую бутылку, я отломал ручку, от нашей помятой оловянной кружки, несколькими ударами выпрямил ее, сужая на конце и делая его тоньше.

Внимание! Вы желаете получить профессию кузнец? Напоминаем, что у игрока не может быть больше двух профессий.

Узнать бы, на что влияет эта профессия, прежде чем ее брать...

Кузнец: мастер, занимающийся обработкой металла и производящий предметы и оружие из него. Кузнец до уровня адепт может производить только обычные предметы.

Прокаченная до уровня адепт профессия добавляет 5% к силе и выносливости.

Выносливость – это, теперь, моя тема. Ладно, берем.

– Давай, уже, чего ты застыл?

– Теперь я кузнец нашего счастья, посвети вот сюда.

Заостренная пластина вошла в скважину до упора. Резкий поворот и приятный звук ломающегося металла.

– Идиот, ты, замок сломал!

Вот, черт, он прав...

– Ничего подобного, все так и было задумано.

Я вытащил молоток и тремя ударами разломал проржавевший насквозь замок.

– Видишь, мне просто надо было предварительно его изнутри ослабить...

– Эти сказки будешь бате рассказывать... что тут у нас?

– Не густо, сапоги какие-то, скукожившиеся от времени.

Пыльные сапоги путешественника. 12/20.

Защита ног 10%.

Ловкость +1.

Сила +1.

Ранг: обычный. 0/10.

Стоимость: 5 серебряных монет.

- Сила с ловкой мне нужнее.

Я нацепил сапоги. Ноги будто в колодки попали, настолько высохла на них кожа. Но поднявшиеся статы заставили терпеть это временное неудобство.

- А это что? Ремень?

- Нет, просто полосы кожаные, для ремня слишком короткие. Если только пару штук соединить...

- Отстой какой-то. Мы сейчас весело зайцев должны были гонять по цветущим полям рядом с нашим нуболэндом, а тут царство пыли и нафталина.

- Пошли отсюда, здесь больше ничего нет.

Следующее вскрытие пола открыло нам доступ в еще одну, в этот раз большую, но совершенно пустую комнату, вновь лишенную и окон и дверей. Ко времени ее открытия, свеча растаяла до конца, и мы зажгли один из приготовленных факелов. Светил он не в пример ярче, но безбожно капал горящим маслом на деревянный пол и нам пришлось держать под ним котелок.

В следующий раз начали вскрывать пол прямо около дальней от окна стены. И в этот раз результат был положительным. Сначала снизу стало доноситься приглушенное рычание, а когда доска приподнялась, стало видно. Просто, стало видно. Хоть что-то кроме абсолютной темноты. Рык повторился и что-то стремительное бросилось на нас, прыгнув из противоположного угла комнаты. Тварь не долетела до нас по меньшей мере на метр, но мы испугано бросили доску на старое место, заодно вскочив на нее.

- Что это было?

- Какая-то хрень. Двадцать пятого уровня.

- А ты заметил, там была дверь. Решетчатая и оттуда шел свет.

- Нет, я заметил только какую-то хрень, с места прыгнувшую метра на четыре в длину и на два в высоту. Может, да ну, на хрен ее? Расковыряем пол сразу там, над коридором, в который дверь идет?

- Не получится. Дверь была в той стороне, - и он ткнул пальцем в сторону глухой стены, которой заканчивался чердак.

- Ну и как нам эту тварь убивать? Уж больно она шустрая.

- Ты количество хп у нее не увидел? У меня сейчас маны на шесть заклинаний хватит, в среднем по пятнадцать урона. Приподнимаем доску, отстреливаем, потом пять минут медитации и все по новой.

- Давай, попробуем.

Мы приподняли доску, вглядываясь в притаившееся в углу существо. Четыре трехсуставчатые ноги сложены под телом, похожим на гигантскую мокрицу из спины которой торчит растраивающийся на конце гибкий отросток, вооруженный длинными шипами.

Какаятохрень. Уровень 25.

- Какаятохрень?

- Ну да, я ж тебе сказал. Два раза, ты чем слушаешь?

Диман раздраженно закатил глаза, но промолчал.

- Количество хп, почему-то, не видно, придется на ощупь определять.

- Ну, иди пощупай, щупатель хренов.

– Заклинанием, я имею ввиду.

– Ну так давай, чего тянешь?

Искра сорвалась с его руки, рассыпаясь на броне твари. Та, гневно взвизгнув, взвилась в воздух, и я с воплем уронил доску на место. Костяшки пальцев пересекла глубокая кровоточащая рана.

Внимание! Вам нанесен урон 49. Наложено доп: слабое кровотечение. -2 хп в секунду, в течении 10 секунд.

– Всего восемь урона ему нанес, надо атаковать, пока вся мана не закончится.

– Я закончусь гораздо раньше, – я показал ему разодранные пальцы, – мне щит нужен. И надо придумать, как эту тварь от ближнего угла отогнать, а то нам стрелять неудобно, а она до нас допрыгивает.

Я вернул доску на место, вогнав обратно держащие ее гвозди.

– Дуй в нашу комнату, собери там всю солому, а я попробую щит сделать.

Я нырнул в кладовую. Открытый нами сундук выглядел довольно крепким в отличие от заржавевшего замка и держащих крышку петель. Десяток ударов молотком по каждой из них и крышка с глухим стуком падает на пол. Крышка стола была слишком большой для одного, а вот это в самый раз.

Прямоугольник сантиметров восемьдесят на шестьдесят, как раз что бы закрыть большую часть моего не сильно большого тела, да еще и удобная выгнутая поверхность, это то, что нужно. Больше всего времени ушло на то, чтобы наковырять из досок два десятка гвоздей. Восемь из них ушли на то, чтобы хорошенько прикрепить кожаные полосы изнутри щита для хвата рукой. Остальные набил по периметру щита, остриями к нападающему, что бы тот не мог безнаказанно долбиться своим телом о мое произведение искусства.

Внимание! Вы хотите создать щит? Да. Нет.

Да, конечно.

Внимание! Производится генерация параметров.

Самодельный щит с шипами игрока Санатора. 25/30

Ранг: обычный. Переход на другой ранг невозможен.

Требование: уровень 1. Сила 6.

Зашибись, я только что ворочал эту крышку как хотел, а теперь поднять, что ли не смогу?

Оказалось, что не смогу. Убрать в сумку я его мог, а нацепить на руку никак.

- Да чтоб, тебя...

Пришлось сгрызть еще кусок твердокаменного сыра и использовать одно из свободных очков характеристик, бросив его в силу.

В этот раз рука зашла в петли как влитая, щит встал на свое место, прикрывая тело. Отлично, теперь можно повторить наш бой.

Пока я возился с щитом, Диман натаскал целый стог соломы и теперь сидел рядом с ним сворачивая из пучков соломы непонятных кукол.

- Я так и знал. Помню, как в детстве батя тебе в куклы запрещал играть, а теперь, пока его нет, ты решил оторваться по полной.

- Да иди, ты. Какие на хрен куклы, обычные пучки соломы. Если ее просто так бросить она мигом сгорит, а так ее на дольше хватить должно.

- Да ладно, признайся, соскучился ведь по куклам? Я никому не скажу.

- Лучше бы помог, кусок шутника.

Еще пять минут и мы были готовы.

- Готов?

- Ни фига.

- Я тоже, погнали!

Глава 4

Доска приподнялась, встав на распорку. Тварь подпрыгнула, молниеносно атакуя одной из лап, но ударившись о подставленный щит, свалилась на пол. Сверху ей на голову посыпались подождённые пучки соломы. Зашипев тварь отскочила в дальний угол. Искры одна за другой стали впиваться в ее тело. На четвертой, та не выдержала, прыгнув в нашу сторону и не долетев, упала на полыхающую солому, взметнув тучу искр к самому потолку. Слава богам деревянные перекрытия не смотря на сухость древесины не занялась огнем, в ином случае нам бы пришлось не сладко. Тварь, взвизгнув, отскочила обратно в свой угол впитывая в себя урон от оставшихся в нашем распоряжении заклинаний.

- Процентом десять всего с нее сняли, - плюхаясь в позу лотоса, сказал Диман, если у нее еще регенерация есть, то мы можем ее никогда не убить.

- Можно наломать досок, набросать ей в конуру и спалить к чертовой матери.

- Если мы над ней доски уберем, она выскочит и надругается над нами, особо извращенным способом. А если не уберем, то они тоже загорятся, и мы испечемся на этом чердаке, словно куры гриль.

- Ладно, медитируй, я попробую еще что-нибудь придумать.

Снова метнулся в кладовую. В этот раз акту вандализма подвергся один из стеллажей. Длинные, прочные жерди, играющие роль стоек, были безжалостно выдраны со своих мест. Заточить конец, чтобы превратить жердь в копье мне было нечем, пришлось вновь вколачивать в нее пресловутые гвозди. Под углом войдя в боковины они вышли из торца под разными углами. На пятом гвозде система вновь разродилась знакомым посланием.

Внимание! Вы хотите создать острогу? Да. Нет.

Внимание! Производится генерация параметров.

Самодельная острога с шипами игрока Санатора. 21/30

Ранг: обычный. Переход на другой ранг невозможен.

Урон: 4-6. Шанс критического урона 0.1%.

Острога? Ну, пусть будет острога. Теперь, по крайней мере, я не дам твари спокойно восстанавливаться в перерывах между атаками магией.

– Раунд второй?

– Да, я готов, только аккуратнее, эта тварь, видимо наверх умудрилась заползти, скребется об доски. Падает, потом опять залезает.

Доска вновь приподнялась, из открывшейся щели, со скоростью арбалетного болта ударил шипастый хвост, впиваясь остриями в древесину щита. Ответный тычок горящим факелом в морду твари и та в обнимку с нашим осветительным прибором вновь шлепается вниз. Вслед опять полетели пучки горячей соломы. Прихрамывающая на одну лапу тварь снова отползла в свой угол, и даже не вооруженным взглядом стало видно, что во время отдыха она регенерировала себе половину потерянного во время боя здоровья. Искры исправили это положение, а затем пришло мое время.

Вы когда-нибудь пробовали убить муху торцом трехметрового шеста? Наверняка да. Так, что вы можете понять мои трудности. Зверюга была, конечно, побольше мухи, но с моей ловкостью и ее скоростью, ситуация была схожей. Наконец, с

тридцать восьмого тычка мне удалось в нее попасть, прижимая к полу. И тут же, одним движением ее тела, был отброшен назад. Я повалился на пол роняя острогу, а через секунду услышал вопль Димана. Тварь запрыгнула на стену и сейчас пыталась протиснуться в образовавшуюся под доской щель. Диман, как мантру повторяющий: "Сукасукасукасука", прыгал на доске, пытаясь загнать Какуютохрень обратно в ее гнездо. Та загоняться не желала, миллиметр за миллиметром протискиваясь к нам на чердак. Я на четвереньках рванул на помощь, тоже заскочив на доску.

- Дратути, - поздоровался я с затылком твари, опуская на него острую часть молотка.

Раздался приятный хруст, и гость, судорожно перебирая лапами, резко засобирался домой.

- Куда же вы? - продолжая кардинальную переделку его головы стал увещевать его я, - мы еще горячее не подали, а вы уже уходите! Куда вы так торопитесь? В вашем дверном головизоре все равно кроме осточертевшего куска коридора ничего не показывают.

Но тварь ничего слушать не захотела, потихоньку заползая в свою норку. Еще пара мгновений и доска в очередной раз грохнулась на место, придавив две не успевшие обратиться назад конечности.

- Ми-ми-ми, мы ничего не можем ничего сделать, у нас же лапки...

- К черту эти бесполезные конечности, - согласился со мной Диман, всаживая в одну лапу Искры, в то время как я лупил, по кажущейся состоящей из гранита второй, своим боевым молотком. Его прочность упала на две единицы, а моя прочность уже подходила к нулю, когда последняя лапа треснула, и тварь, оставив нам на память две дурно пахнущие лужицы слизи, грохнулась на пол.

Внимание! Вы нанесли критический удар по Какаятохрень 18хп.

Внимание! Вы наложили на Какаятохрень дот - кровотечение: -3 хп в секунду на 30 секунд.

Внимание! Обидчик великанов + 1. Урон по существам старше вас по уровню увеличено на 2%. Шанс нанести критический урон по существам старше вас по уровню увеличено на 0,5%.

Сил у меня не осталось, молоток просто вывалился у меня из рук, но, когда Диман сказал: "Надо добивать", я только согласно кивнул головой.

Надоевшая до чертиков доска опять приподнялась и внутрь полетели травяные факелы. Тварь зашипела, выползая из-под навалившихся на нее огненных пучков. Тут мы ее и встретили, ударив острой, прижимая к полу в близости от бушующего огня. Тварь задержалась всем телом, подбрасывая нас обоих вверх будто мы были сделаны из воздушных шариков. Тело твари размером с жирного кота, а силищи столько, что мы вдвоем еле справляемся. Мы забросали монстряка Искрами и пучками горячей соломы, не обращая внимания на то, что наша острога тоже начала заниматься огнем. Мы понимали, что наша энергия закончится раньше, чем жердь перегорит и нам придется начинать раунд заново. Первой перегорела Какаятохрень. Последний раз дернувшись под слоем взметнувшейся золы тварь затихла, а мы обессиленные повалились на пол.

Поздравляем! Вы убили Какаятохрень. Уровень 25.

Получено 970 очков опыта.

Получен новый уровень 4.

Получен новый уровень 5.

Получено 10 свободных очков характеристик. (5 свободных очков характеристик автоматически распределены в выносливость)

Улучшено достижение: Обидчик великанов + 1. Всего 3. Урон по существам старше вас по уровню увеличен на 1%. Всего 3%. Шанс нанести критический урон по существам старше вас по уровню увеличено на 1%.

Дробящее оружие +1. Урон дробящим оружием +2%.

Получено умение: защитник. Урон, полученный участниками вашей группы, будет перенаправлен на вас.

Защитник 1/10. 10% урона, полученного участниками вашей группы, будет перенаправлен на вас.

Получено 2 очка умений. (2 свободных очка умений автоматически распределены в умение Защитник, всего 3/10)

Поздравляем! Вы убили существо больше вас на 20 уровней. Получено достижение: Ровня гигантам 1. 1/10. Урон от существ больше вас по уровню -2%. Шанс получить с них увеличенный лут +2%.

- Круто, с моим новым умением усиления силы магии, у меня уже урон двадцать - сорок хп и десять выстрелов. Мы круты.

- Отлично, давай отсюда выбираться, мне уже до чертиков надоел этот пыльный чердак, хочу спокойно мочить кроликов, на зеленой лужайке, под теплым весенним солнышком.

- Мечтать не вредно, ты из окна смотрел? Мы на самой верхотуре неслабого здания. Надо забрать все, что здесь есть, может пригодиться.

Мы оглядели совершенно пустой пыльный чердак, вздохнули, по старой привычке разбили единственное стекло, обзаведясь несколькими острыми осколками. Затем Диман влез мне на плечи, срезая оставшуюся от мертвых пауков свисающую с потолка паутину. Получилось два четырехметровых мотка, непонятно для чего нужной миллиметровой нити. В пустой кувшин собрали десяток паучьих яиц. Больше, кроме здорового сундука, брать здесь было нечего. В сумку он не полез, пришлось оставить его на месте. Спустились в пропахшую гарью и нечистотами комнату. Мертвая тварь лежала там, где и была освещаемая тусклым светом из-за зарешеченной двери. Я пошел к ней, а Диман прильнул к двери, вглядываясь в коридор, и тут же отпрянул, прижимаясь спиной к стене у двери. Я метнулся, занимая аналогичное место с другой стороны. Пару секунд ничего слышно не было, затем раздались лязгающие шаги.

-...куда уже добрались?

– До второго этажа и вряд ли пройдут дальше. Скороспелки, ни навыков ни... Фу, что за вонь?

Шаги затихли около нашей двери, на пол легли две колышущиеся тени.

– Опять, что ли линять начала? Запах, как будто отдохлой кошки.

– Пошли отсюда, сегодня по зеркалу состязание магов-сумоистов показывают. Помнишь, в прошлый раз геомаг Сотрясение применил, расколол помост и вместе с противником на первый круг ада провалился, вот умора была, когда на них местные мелкие черти нападать стали, просто плющась насмерть об их пуза... М-да-а, их, конечно, все равно потом поубивали, но народу там они положили будь здоров.

– Пошли, я вообще не понимаю, зачем капитан нас сюда гоняет, здесь все равно еще очень долго никого не будет.

Тени исчезли, шаги стали удаляться. Я тихонько выдохнул и приник к двери, краем глаза успев увидеть над одним из болтунов табличку:

Скелет – страж. 15 уровень. 300/300.

– Лут собери, а я пока замок посмотрю.

Замок был ненамного лучше, тех, что закрывали сундуки на чердаке, но, если и здесь сломаю механизм замка, железную дверь молотком раздолбить не получится.

– Ну, что там?

– У меня замок, а у тебя? – Я вытащил ручку от кружки, и с помощью молотка начал предавать ей нужную форму.

– Редкая жучара была, и камешек из нее редкий достался, а еще вот:

Он помахал у меня перед носом золотой монетой и черными, стильными перчатками.

- Тоже класс редкий, вещь не опознана, к сожалению, использовать нельзя.

- По виду гейские перчатки, так что, наверняка, для магов сделаны, тебе повезло...

- Да иди, ты... лучше бы дверь открыл, чего, ты, все возишься?

- Сейчас, погоди...

Внимание! Вы хотите создать отмычку? Да. Нет.

Да, наконец-то.

Внимание! Производится генерация параметров.

Самодельная отмычка плохого качества игрока Санатора. 1/1

Ранг: обычный. Переход на другой ранг невозможен.

Требование: взломщик 1.

Да, да, да, а теперь попробуем...

Нашупать выпуклость, легко надавить, мягко повернуть. Раздался щелчок и дверь открылась.

Поздравляем! Взломщик + 1. Всего 3.

Очень сильно сомневаюсь, что в реале такое сработало бы, но, слава богу здесь не реал. Дверь открылась, выпуская нас в очень узкий (дверь из-за противоположной стены даже не смогла до конца открыться), длинный, освещенный единственным факелом коридор. Мы огляделись и решили сначала

разведать противоположную ушедшим скелетам сторону. Правда разведывать там особо было нечего. Еще две двери, ведущие в пустующие клетки и коридор заканчивался глухой стеной. Оставалось только идти вслед за стражами... хотя... Я показал Диману на потолок. Он состоял из тех же разошедшихся досок. Так что, в крайнем случае, можно будет выбраться на другую, еще не разведанную часть чердака, и продолжить путешествие по нему. Дело это, конечно мало перспективное, ведь нам надо пробираться вниз, но на крайний случай путь к отступлению у нас был. Была еще, конечно, возможность умереть, но где мы появимся после этого, непонятно. Не хотелось бы снова начинать путь в комнате с застегнутыми кандалами.

Обратная дорога была повеселее. Сразу после нашей комнаты, клетки были с постояльцами. Из-за первой же двери, вылетела когтистая лапа, расплосовав на мне рубаху.

- Твою-ж, мумия пантеры, а чего она такая резвая если мумия? И уровень у нее какой? Не видно...

Мумия пантеры продолжала молча тянуть к нам тощую когтистую лапу, но получив пару Искр, скрылась за ближайшей стеной. В следующей клетке сидел дикобраз двадцатого уровня. Пошипев на нас и получив Искру, он также скрылся за углом, прячась в безопасности. Замок на его двери также не отличался от остальных, но желания биться с обитателем комнаты у нас не возникло, и мы пошли дальше. Еще десяток клеток, заполненных разной степени озверелости монстрами, от двадцатого уровня и выше. Затем коридор закончился и стали слышны другие звуки. Вместо рычания, шипения и сопения зверья, по коридору разлилось шипение, сопение, рычание людей и скрежещущие азартные вопли скелетов. Трое из них развалились на неудобных на вид стульях, хрустя насыпанными в большую помятую миску чипсами, запивая пивом и уставаясь на весящее на стене небольшое мутноватое зеркало. Под скелетонами уже натекла приличная лужа пива, видимо занимаются они пьянством уже давненько. В зеркале, в которое они уставились, мелькали мутные тени сшибающегося в вечной схватке холода и огня. Можно сказать, настоящая песнь льда и пламени. С нашего места подробностей было не видно, зато можно было хорошо рассмотреть, скелетов. Двое из них были теми самыми стражниками, проверяющими коридор, а третий назывался Капитаном Скелетов, имел двадцать пятый уровень и был упакован хоть и в потрепанную, но все еще добротную броню из толстой клепаной кожи.

Мы тихо отползли назад.

– Что делать будем?

– Отвлечь бы их как-нибудь, да налить им в пиво паучьего яду, а пока они животами мучаются проскочить мимо.

– Не больно-то у них пиво в животах задерживается, весь пол в лужах, да и яд мертвого паука вряд ли выведет из строя мертвяка. Может опять на чердак?

– Надоело по пыли ползать, пойдём, идейку одну надо проверить.

В пятой по счету клетке сидел большой брат уже виденного нами дикобраза, назывался он, правда, Гнида Игольчатая и имел непонятный уровень. Как мы поняли, это обозначало, что монстр выше нас больше чем на двадцать пять уровней. Самое то, к тому же он не похож на того, кто хорошо лазает по решеткам. Привязав к верху двери паутину, я приступил к открытию замка. Самодельная отмычка начала изгибаться, готовая в любой момент треснуть, но механизм поддался первым, со скрипом открываясь. Гнида с шипением бросилась на дверь, отбрасывая нас в сторону, но дверь уткнулась в противоположную стену, отгораживая нас от разбушевавшегося зверя. Паутина натянулась, не давая ему вновь закрыть дверь, и добраться до наших нежных тел. Зажжённый факел, вlepившийся ему в морду полностью охладили его пыл и он, гневно шелестя иглами, умчался в сторону дежурки. Через несколько секунд оттуда донесся шум начавшегося сражения. Я поудобнее перехватил щит, вытащил молоток и рванул в ту же сторону. Однако добежать мы не успели, в открытую дверь, прямо нам под ноги, громяхая костями и алебардой, вылетел один из стражей. Здоровье его было уполовинено, а рот в изумлении открыт. Диман тут же пристроил туда горящий факел, наступая ногой на алебарду и наваливаясь на факел так чтобы не дать тому подняться. Огонь повалил из всех дыр в черепе, придавая ему завораживающий и устрашающий вид. Я, упав коленом на вторую руку, начал обрабатывать его череп молотком, покрывая его блестящую поверхность сетью благородного кракелюра. Скелет, даже извергая из глазниц потоки пламени, не остался безучастным. Так и не сумев освободить алебарду из-под тела тощего эльфа, он ударил по мне голой рукой. Щит затрещал, но выдержал, правда не погасив всей убойной мощи удара. Голой рукой, ударив через щит, скелет снял с меня те же пять хитпоинтов, что и я, долбя ему по черепу молотком. После первого удара он не остановился, долбя по щиту рукой как отбойным молотком. Не знаю, кто в этот

раз затрещал громче, щит или я. Наверное мы оба. Слава богам в этот момент совместный напор огня и молотка сделали свое дело и пустой череп распался на несколько чадящих черным дымом частей.

Поздравляем! Вы убили скелет – страж. Уровень 15.

Получено 370 очков опыта.

Получен новый уровень 6.

Получено 5 свободных очков характеристик. (всего 14)

Быстро собрав лут, мы бросились к двери. Там дела шли с переменным успехом. Игольчатый шар вцепившись клыками в шейные позвонки прыгал на теле второго стража, а его в свою очередь, бодро размахивая саблей, атаковал Капитан. Страж был уже совсем плох, его хп стремились к нулю, шар с иглами потерял треть хитпоинтов, а вот Капитан был бодр и весел, сверкая абсолютно полной полосой жизни. Никто на нас особо внимания не обращал, что не могло нас не радовать. Я перекрыл дверь щитом, а Диман вогнал в умирающего стража две Искры, добив его и украв для нас очередной фраг и получив за это недобрый взгляд Капитана стражей.

Поздравляем! Вы убили скелет – страж. Уровень 15.

Получено 370 очков опыта.

Что бы тот не слишком отвлекался, братан засадил и в него пару Искр, уравновесив таким образом шансы противоборствующих сторон. Гнида имела больший уровень, Капитан казался половчее, удачно отбивая атаки Гниды небольшим щитом и контратакуя так и мелькавшей в его руках шашкой. В общем поучился довольно равный бой, слегка корректируемый Искрами, когда мана полностью восстанавливалась или один из бойцов получал слишком большой перевес. Через пару минут, когда здоровье противников ушло далеко в красную зону, мы расслабились, уже в голос болея каждый за своего.

– Ставлю серебряную монету на Капитана, – грызя очередной кусок сыра, восстанавливающий баф на силу, предложил я.

– Идет, ставлю на Игольчатую Гниду, согласился Диман, отправляя в Капитана три Искры, и добывая его, – с тебя серебряная монета.

Поздравляем! Вы убили скелет Капитан Стражи. Уровень 25.

Получено 1000 очков опыта.

Получен новый уровень 7.

Получено 5 свободных очков характеристик. (всего 14), (5 очков характеристик автоматически распределены в выносливость).

От неожиданности я чуть не подавился вставшим поперек горла куском сыра, – Вот ты сук... – начал я, но не успел закончить. Еле успев схватить отложенный в сторону щит я перекрыл им дверь и тут же чуть не улетел назад, с такой силой врезалась в него гнида. Выдержал только потому, что уперся одной ногой в стену, а еще, потому что несколько игл пробили щит и руку, и я теперь, долбясь телом о пол и стены, болтался из стороны в сторону на этом самом щите. Ощущения те еще, я вам скажу. Когда отскочивший в сторону, засранец Диман добил его последней Искрой, мне стало гораздо лучше. Я лежал на замечательном пыльном, прохладном полу, пытаюсь отдышаться и пробуя абстрагироваться от пробивших мою руку игл. Даже на двадцати шести процентах, это были те еще ощущения. Да еще дот на кровотечение...

Поздравляем! Вы убили гниду игольчатую. Уровень 32.

Получено 1600 очков опыта.

Получен новый уровень 8.

Получено 5 свободных очков характеристик. (всего 19)

Обидчик великанов + 1. Всего 4. Урон по существам старше вас по уровню увеличен на 1%. Всего 4%. Шанс нанести критический урон по существам старше вас по уровню увеличено на 1%. Всего 1.5%.

Достижение: равня гигантам +1. Урон от существ больше вас по уровню -3%.
Шанс получить с них увеличенный лут +3%.

Я побряхтел, глядя на мельтешащий перед глазами текст. И мысленно приказал показывать только достижение нового уровня, а также только новые навыки и умения. Хотя все очки умений, до двадцать пятого уровня у меня все равно будут уходить в умение – Защитить, спасибо за это бате.

Подошел Диман, развеивая тварь. Та подернулась рябью тая в воздухе. Руке значительно полегчало.

– Что-то ничего хорошего. Редкий камень, десяток игл, золотой и два серебра, один, кстати я забираю.

– Ты сжульничал, и из-за тебя меня чуть не пришили. Если бы не добавившиеся вовремя хпэшки за новый уровень, улетел бы я на перерождение.

– Ну, не улетел же, тем более этот Капитан был слишком ловок. Прикрылся бы щитом от магии или сбежал от нас, и ищи его потом свищи.

Собрав выпавшие со всех вещи, мы уселись в не залитом пивом углу, рассматривая трофеи.

– Так, у нас всего четыре золота и пяток меди; четыре простых камня и три редких; свиток, перчатки и сабля Капитана, которые надо опознавать, а также алебарда того первого стража.

– Она на десятый уровень, да еще пятнадцать силы на нее надо. Да и длинная она, неудобная. Думаю, может ей древко уполовинить? Получится топор, как раз для гнома самое то.

– Древко зубами будешь грызть? Если что, я ставлю на древко золотую монету.

– Ха, ха, дубина ты стоеросовая, пережечь огнем можно. С двух сторон сырыми тряпками обмотать, а между ними огонек зажечь.

- Можно и так, только ты уверен, что в игре она просто не потеряет все очки прочности и не развалится на части?

- Нет, но попробовать можно, все равно, мы до аукциона не скоро еще доберемся, чтобы все ненужное продать.

- Первым делом, надо в этой комнате все исследовать, а то вполне возможно, что здесь есть еще стражи, которые сейчас просто на обходе.

Я кивнул, соглашаясь и первым делом припер вторую дверь стулом, если кто и появится, то только с той стороны, а выбить дверь, плотно припертую стулом, задача не из легких. Затем начал обшаривать шкаф, стоящий у двери. Сразу же мне попала замечательная вещь, даже две:

Малый эликсир маны: мана +50.

Малый эликсир жизни: жизнь +50.

Хотя после боя у меня осталось только сотня хп из трехсот пятидесяти, жизнь постепенно восстанавливалась, и эликсир я оставил на крайний случай. Отдав Диману другой, вместе с найденными в шкафу стоптанными тапочками. Статов они не добавляли, но все равно в них ходить было приятнее чем шлепать по холодному камню босыми ногами.

- Гляди, какая прикольная штука, - брат показал на стоящую в углу комнаты клетку. Там внутри рычаг и написано: "Открытие клеток", представляешь? Это получается можно спрятаться в клетку и открыть двери у зверья. Зачем спрашивается?

- Может при нападении на пост охраны, используют их как отвлекающий маневр?

- Странно как-то, а может...

Договорить Диман не успел. Припертая стулом дверь открылась наружу и стул грохоча повалился на пол.

Глава 5

От неожиданности мы застыли соляными столбами, пялясь на вплывающий в дверь поднос с полными кружками и миской чипсов: несло его практически невидимое приведение, смотря прямо перед собой затаенными бельмами глазами, оно опустило поднос на стол:

– Пиво, для доблестных стражей, – тихим замогильным голосом произнесло оно, так же выжидательно продолжая пялиться в пустоту.

– Э-э-э, – я прочистил горло, – спасибо?

Приведение с предельно удивленным видом посмотрело в мою сторону. В это время потолок над его головой пошел рябью, а затем вообще исчез. Яркий луч ударил в призрачную фигуру с невидимых небес, та начала растворяться в этом свете, до нас донесся блаженный вздох, и все моментально вернулось на свои места. Потолок приобрел былую целостность, луч исчез, вот только призрака с нами уже не было.

– Э-э, что это было? Куда оно делось?

– Не знаю. Видимо, как ты и пожелал, бог ее спас, забрав к себе.

Будто подтверждая его слова, начали появляться сообщения.

Поздравляем! Ваше подношение богине Живе принято.

Ошибка!

Ошибка!

Ошибка!

Поздравляем! Ошибка!

Поздравляем! Вы отправили приведение (уровень 25) на очередной круг перерождения.

Получено опыта 500.

Ошибка!

Ошибка!

Поздравляем! Получена способность: Возвращение.

Один раз в 2 дня вы имеете возможность отправить на перерождение одно существо, принадлежащее фракции смерти, получив половину от причитающегося за него опыта и лута.

Уровень и редкость возвращаемых монстров зависит от вашего отношения с богиней Живой.

На данный момент отношение с богиней Живой – равнодушие. Доступные для перерождения существа: ранг обычный (максимальный уровень 50).

– Ты чего застыл, иди попробуй какие чипсы зашибатые.

– Да так, я теперь стал грозой мертвяков. Раз в два дня.

– Чего?

– Я гроза всяких мертвяков и мертвячек, говорю, правда небольших и только раз в два дня, но зато могу сотворить с ними такое...

– В твоём возрасте, только раз в два дня, это не нормально. Вернемся домой надо будет отвести тебя к врачу.

– Ты о чем, вообще?

- Не обращай внимания, угощайся чипсами.

Чипсы из костной муки: прочность костей +1. (выносливость +1 на 1 час)

Чипсы оказались действительно вкусными, а пиво благодаря детскому аккаунту на вкус было как жидкий компот. Мы жевали чипсы, пили компотное пиво, в ускоренном темпе восстанавливая хэпэшки и ману, глядя на висящее на стене волшебное зеркало. Там какой-то страшный, как атомная война лич вел новостную передачу.

- ... количество игроков, пришедших в наш мир уже превысило десять миллионов, а в конце недели ожидается наплыв и до ста миллионов. То, что творится сейчас на улицах наших городов не передать словами, тысячи из них мечутся с выпученными глазами, мечтают выполнить идиотские поручения. Вот, что рассказала нам Агриппина Ивановна, обычная пенсионерка из небольшого городка Мурэн.

- Здравствуйте, Агриппина Ивановна, как ваши впечатления от первого дня пришествия игроков?

- Сумасшедший дом, просто сумасшедший дом! Такое чувство, что власти Земли выслали сюда всех недоумков и умственно неполноценных своих сограждан. Сегодня, только за первую половину дня ко мне обратилось больше пяти тысяч игроков, умоляя разрешить им отнести письмо на другой конец города. Вся кладовая с заготовленными письмами была опустошена буквально за час. Хорошо, что к этому моменту письма, пройдя через руки булочника, портного и травницы, снова стали возвращаться ко мне, чтобы я смогла их отправить обратно, но.., знаете что? Эти недоумки не смогли даже донести эти письма до меня в целости и сохранности, больше половины из них были вскрыты и безнадежно испорчены. Пришлось срочно дозаказывать в типографии еще пять тысяч конвертов. У Глашки... Глафиры Арсеньевны ведь тоже самое, четыре тысячи хлебов они взялись разнести по адресам, так большая часть до места добиралась уже в покусанном состоянии. Если бы не заключённый с нами Контракхт...

- Спасибо, спасибо, мы поняли, а вот интервью с мастером-кожевенником из славного города Кагороида из Владений Порядка.

Изображение наехало на понуро сидящего гнома в кожаных штанах и замызганном фартуке на голое тело. В руках он вертел окровавленный обрывок чего-то не поддающегося идентификации.

– Здравствуйте, мастер, поделитесь с нами впечатлением о сегодняшнем дне?

– Вы правильно сказали, – после недолгого молчания, произнес гном, – это дно, настоящее дно. После того, как мы заключили Договор о предоставлении нашего мира этим... я знал, что ничего хорошего из этого не получится. Но это... Мы знали, что игроки большим умом не отличаются и даровали им многие умения. Например, получать шкуры с убитых животных одним только желанием. Естественно, это получалось не с каждой тушей, из нее может выпасть разное... Но стоило одному идиоту пустить слух, что можно с помощью ржавого, тупого огрызка, который и ножом-то назвать нельзя, получать шкуру с каждого животного, как они будто взбесились. Посмотрите к чему привело обычное задание по добыче шкурок мышей полевок, – и он показал на окровавленную грудку шерсти, кусочков кожи, кишок и обрезков мяса. Три подводы. Три подводы и пару грузчиков мне пришлось нанять, чтобы вывести все это к реке и выбросить на корм рыбам. Еще не обед, а мне надо заказывать четвертую. А я ведь за эти полдня так ничего и не сделал, только принимаю и отгружаю это непотребство. Еще пара таких дней и я буду разорён, кто возместит мне мои убытки!?

– Спасибо за ваше время, вот так, дорогие наши зрители, вы услышали два мнения наших уважаемых сограждан, по поводу дня икс, а теперь возвращаемся к чемпионату Ириады по магическому сумо. Картоген!

– Спасибо, Даниил! И так, после первого дня соревнований лидирует команда из фракции Жизни и их легендарный геомаг Кондор третий. Все мы помним, как вчера, после неудачного применения заклинания они с противником оказались во Владениях Темных, но сегодня, после церемонии воскрешения он вновь бодр, весел, и рвется в бой...

– Я, сейчас, чего-то не понял, или местные не просто о нас знают правду, но и не очень довольны нашим здесь появлением?

– Похоже на то, – подтвердил я его догадку, – ценная вещьца – это зеркало. Я огляделся, стащил со стола скатерть, обернул в него зеркало и убрал в сумку, –

Хорош трюндеть, восстановились, пора дальше топтать. Осталось решить: идем назад в коридор, выбираемся на чердак, а оттуда мочим сидящих в клетках тварей или топаем вперед?

– В клетках все зверье больно шустрое, все, кроме, того ежа, могут и вырваться, если мы их потолок вскроем. Пошли вперед, посмотрим, что там. По идее, мы на самой верхотуре, чем ниже будем спускаться, тем легче будет. Обычно движение игроков ведется в обратную сторону, так что внизу должны быть самые легкие монстры.

На том и порешили. Подняв с пола оставшийся от приведения обычный камешек, и, внезапно, носовой платок с вышитыми на нем инициалами, мы выглянули за дверь. Тот же скучный коридор, каменные, скучного серо-коричневого цвета стены и пол. Дощатый потолок. Единственный факел на пятьдесят метров коридора. Что это за здание такое? Сотня метров бестолкового коридора, какого же размера само здание?

Скоро мы это узнали. Коридор вывел нас на балкон, идущий по всему периметру огромного зала. Балкон был поднят над полом минимум на десяток метров и огорожен бортиком, прикрывающим находящихся на нем скелетов-лучников по пояс. Пять или шесть из них стояли вдоль длинной стороны зала и пару на короткой, хотя из-за их удаленности трудно было что-то хорошенько рассмотреть. А из-за присутствия этих самых скелетов рассмотреть что-то другое тоже было затруднительно. Но высоченный стеклянный сводчатый потолок; огромный, шикарный витраж на противоположной стене и свисающие от пола до потолка гобелены я заметить успел. Хотя, может мы и зря торопились так быстро укрыться за стеной. Скелетам-лучникам явно было не до нас. Они с размеренностью механизмов каждые три секунды отправляли стрелы вниз в зал, откуда доносились вопли, крики раненых, звон оружия и мат.

Мы переглянулись, лучшего времени, чтобы пробиться вниз, у нас, может и не будет, но врагов дохренища. Пришла пора чуть усилиться: посмотрел на количество свободных очков характеристик – кинул три в силу и четыре в ловкость. Может, теперь, мне будет легче попадать по врагам. Убрал в сумку щит и молоток, вытащил алебарду. Та вытаскиваться отказалась, семафоря о том, что я слишком слаб для такой прекрасной вещи, да еще на два уровня меньше, чем надо. Тихо выругавшись, я вернулся к исходному вооружению. Выглянув из-за двери, я начал отсчитывать выстрелы.

– Раз, два, три, выстрел. Раз, два, три, выстрел. Раз, два, побежал! Я рванул вперед. Выстрел! Выстрел вниз. А я уже близко. И только тут я увидел, что балкон уходит не только прямо, но и на право: и скрытый до этого от меня стеной скелет, направляет лук на меня. Мой противник тоже начал поворачиваться, доставая стрелу и тут снизу ему в висок прилетел небольшой, но яркий огненный мячик, на миг дезориентируя его и снося пятнадцать хп и добавляя этот самый миг мне на то, чтобы к нему поближе подобраться. Памятуя о том, что сзади у меня остался вполне себе боеспособный противник, я рыбкой нырнул на пол, скрываясь за ограждением. Упал на щит, перекатился... Не, не перекатился. Колено, каким-то образом оказалось на щите, и я, чуть не оторвав застрявшую в нем руку просто ткнулся скелету лицом туда, где у него когда-то был пах. Похоже скелет покраснел, хотя может был отсвет от догорающего в глазнице огонька, но я так точно покраснел. Зарывав, я снизу вверх врезал ему молотком туда же, и скелет подпрыгнув, рухнул на колени, зажимая в руках память о былых временах. Больше зажимать там было нечего, но, видно, память сохранила кое-какие воспоминания о том, что там когда-то было. Так как одна рука у меня все еще была зажата в петле щита, я отбросил молоток, схватил его за шею, и еще раз зарывав, врезал несколько раз лбом в его лицо. То ли в игре было заложено, что у гномов чугунный лоб, то ли у скелета-лучника десятого уровня все, в основном было брошено в ловкость, но после третьего удара его черепок лопнул, разваливаясь на части.

Поздравляем! Вы убили скелет-лучник. Уровень 10.

Получено 200 очков опыта.

Получен новый уровень 9.

Получено 5 свободных очков характеристик. (5 свободных очков характеристик автоматически распределены в выносливость).

Получен новый навык: гневный гном 1.

Урон от удара головой в бою (уровень навыка*сила)

Удар головой не наносит вам урона. Кулдаун на применение 10 секунд.

Удар, острая боль в плече. Скашиваю туда глаза. Стрела. Смотрю на нее, рассеяно отмечая, что оперение находится спереди, значит стреляли не со спины. Заваливаюсь назад, одновременно прикрываясь щитом. Сразу же следует еще один удар. Жало стрелы брызнув мне в лицо острыми щепками пробило щит насквозь, вылезая на эту сторону чуть ли не на ладонь. Быстрый взгляд назад. Диман добил одного лучника, находящегося у меня за спиной, и сейчас добивает второго, сообщение об этом появилось в логах, и я немного успокоился. Сзади я временно прикрыт. Впереди еще четыре лучника, но стреляет в меня только один. Вот как раз очередная стрела впиалась в щит, прибив к нему мою руку. Боль, конечно, сильная, но терпимая, урон всего двадцать хп, с учетом регенерации, меня хватит минимум на двадцать выстрелов. Отлично, этим задохликам хана.

Пытаясь целиком сгруппироваться за щитом, я разогнался, всей своей невеликой массой врезаясь в лучника и опрокидывая его на пол. Теперь надо второй рукой схватиться за верх щита, и нижним торцом ударить противника по шее, словно гильотиной. Отрубить голову не отрубил, но укрылся от злобно щелкающих зубов и свалившись на грудь врага, скрылся с глаз следующего лучника. Удар лбом в грудную клетку и слышен приятный хруст треснувших костей. Затем, по плану художественная обработка костей молотком, а через десять секунд новый удар головой. Если хорошо развить этот навык, толку от головы будет больше, чем от молотка, как бы странно это не звучало. Удар, удар, резкая боль в ребрах. А вот это не по плану. И откуда только эта костяшка достала кинжал? Теперь тычет им в ребра, портя мою, такую дорогую и близкую мне шкуру, ненужными мне дырками, и окрашивая надетое на меня тряпье, моей же кровью. А кинжалом он работает гораздо быстрее, каждую секунду снося по десятку хп. В итоге, к тому времени, как его грудная клетка, треснув развалилась, меня всего шатало, то ли от усталости, то ли от осознания, что так себя должен ощущать потерявший три литра крови человек, вернее, гном. Вспомнив это, я стряхнулся, отгоняя слабость и призывая силу. В виде заброшенных в эту характеристику тех самых очков характеристик.

Сила +10. Всего 15+1.

Мышцы заныли, надуваясь и становясь рельефнее. Нормально. В жизни бы так. Но, к сожалению, в реале эта процедура доступна только толстосумам.

Очередная стрела, пробившая многострадальный щит, отвлекла меня от посторонних мыслей. Щит превратился уже в ёжика, став в два раза тяжелее, но

с увеличившейся силой это было не сильно заметно. Закинув молоток в сумку и упершись обеими руками в щит, я пошел на следующий таран. Стрела, воткнувшись в колено, несколько нарушила мои планы, и когда я добрал до противника, то, скорее, облокотился на него щитом, стараясь отдышаться, чем его протаранил. Тот убрал лук и начал карябать щит кинжалом, да еще второй лучник переключился на меня, елозя туда-сюда по узкому балкону, выискивая такой прострел, чтобы не задеть своего напарника. Пришлось импровизировать. Просунув руку противнику сквозь грудную клетку, вцепился ему в горло и поволок вперед, прикрываясь то им, то щитом от выстрелов второго лучника. В этот раз мне удалось набрать достаточную скорость и приложить затылком одного об лицо другого, с такой силой, что лучник с грохотом повалился на пол. Больше поблизости врагов не было, поэтому я отбросил щит, перехватил руку с кинжалом пытающегося зарезать меня нехорошего человека (точнее скелета) и стал колошматить его головой о голову повалившегося противника: совместил, так сказать, полезное с полезным.

– Что, ты, так с ними долго возишься? – Донесся до меня голос подошедшего Димана, – Мне на каждого всего по три выстрела нужно. Три секунды и все готово.

– Я... очень... – продолжая долбить противников, произнес я, – рад... за тебя. Не хочешь... помочь?

– Не, я в тебя верю, а у меня только половина маны осталось, добивай их побыстрее, мне камушки их нужны, будем заклинание усиливать.

– Спасибо.., козел,.. постараюсь оправдать... твои надежды...

– Екарный бабай, ты посмотри, что творится.

Я тихо выругался, но тут противники сдались, рассыпаясь костяной трухой. Четыреста очков опыта капнуло в копилочку, до десятого уровня осталось меньше пятиста. Это хорошо, лучников на это с лихвой хватит.

– Санек, глянь, что творится!

Я собрал лут, встал и выглянул из-за парапета, наконец, рассмотрев помещение полностью.

Огромное, прямоугольное помещение кишело словно муравейник. Из боковых входов в зал вливались игроки, их было не много. Человек двадцать. Точнее, людей там вообще не было. Впереди рубилось трое рыцарей смерти, за их спинами находились игроки похлипче: маги, лучники, некромант, управляющий неспешным зомби, и даже пару целителей, если, конечно, у нежити есть целители. А может это были баферы? Отсюда было не рассмотреть. Нападающая на них толпа скелетов-стражей была значительно многочисленней, они нападали на игроков, тесня тех подалее от... друида?

Благообразный дед с седой бородой, сидящий под цветущей сакурой, рядом с бьющим из насыпанных на пол камней родничком. Тот, журча и перекатываясь по камням, через пару метров впадал в крохотный пруд, по берегам которого росли заросли тростника. Рядом с дедом на камнях развалился спящий бурый мишка. Кто это мог быть, если не друид? Только смотрелся он в этой обители смерти и мертвого камня крайне неуместно. Хотя представитель фракции жизни, как босс для нежити, может, это не так-то и глупо?

– Смотри, – Диман схватил меня за плечо, и показал на противоположную сторону зала. Там один из игроков, отделившись от группы, схватился за свисающий с балкона гобелен и с обезьяньей ловкостью залез наверх. Перевалившись через парапет, замерцал и исчез, а через секунду стреляющий вниз скелет-лучник задергался, быстро – быстро теряя части своего и так не больно целого тела.

– Рога со стелсом, плохо дело. Нашинкует нас своими кинжалами и пикнуть не успеем.

– На начальных уровнях в невидимости он долго не просидит, вон, видишь, вывалился уже из нее, так лучника добивает. Пошли, надо его перехватить, пока у него кулдаун на это умение не обновился, и мы один на один с ним не остались.

Мы побежали навстречу ему. Нас он, похоже, не заметил и мчался к следующему лучнику, петляя по балкону и иногда даже заскакивая на парапет. Это принесло свои плоды, похоже ни одна стрела его не задела. Он врезался в противника, полосуюя его парными кинжалами. Перед нами тоже встала аналогичная преграда, правда, наш противник был уже наполовину ослаблен противоборствующими ему магами, поэтому получив очередную стрелу в щит, я

делал шаг в сторону, и в хилую грудь скелета врезалась сдвоенная Искра. Улучшенное заклинание давало удвоенный урон за полуторный объем потраченной маны: с учетом брошенных в одну характеристику очков, урон стал от пятидесяти до ста и на покоцанного скелета хватило одного выстрела. Со вторым произошло то же самое.

Поздравляем! Вы убили скелет-лучник. Уровень 15.

Получено 350 очков опыта.

Получен новый уровень 10.

Получено 5 свободных очков характеристик.

Получено 2 очка умений (2 свободных очка умений автоматически распределены в умение: Защитник) всего 5/10.

Теперь половина направленного на брата урона будет доставаться мне, что удвоит его хилую сотню хитпоинтов. Не больно какое достижение, но уже хоть что-то.

Добиваем еще одного и останавливаемся на повороте балкона.

Закончив со своим скелетом, на другой стороне остановился наш потенциальный противник, уставившись на нас. Схватка не прошла для него даром. Трети хп не доставало, но он был на четыре уровня выше нас, что уравнивало наши шансы.

Показавшееся из-за тяжелых туч солнце, брызнув лучами в огромный витраж, окрасило весь зал разноцветными, движущимися всполохами. Я бросил взгляд на витраж: на нем на заваленном трупами поле сошлись в схватке рыцарь смерти с паладином, вернее, схватки уже не было. Паладин лежал на земле, а огромный иззубренный меч рыцаря смерти опускался ему на грудь. Опускался в прямом смысле этого слова. Как в замедленной съемке меч преодолел последние сантиметры и, пробив доспехи, вошел в тело. Плеснула кровь, весь зал погрузился в багровую полутьму.

Видимо, эта картинка помогла прийти нашему противнику к определенному решению. Он ощерил клыкастую пасть, плеснул в нее красную жидкость из пузырька и бросился к нам.

- Кровосос чертов.

- Если у него еще элики на хилл есть, нам хана.

Я пошел вперед, стараясь не перекрывать Диману зону обстрела, но ушлый рога, не добрав всего пары метров до зоны действия заклинания, ушел в стэлс. Раз и его нет. Я-то надеялся, что хоть какие-то тени будет видно, но нет, он просто испарился и все. Ну ладно, балкон узкий, это наше преимущество в борьбе с невидимками. То, что он невидим, не значит, что он бестелесен.

Раз, два... - примерно прикинув скорость движения противника, я закинул щит и молоток в рюкзак и вытащил алебарду, - три. Кручусь вокруг себя нанося сильный удар по воздуху в полуметре над парашютом. Удар, негромкий вскрик, и звук шлепка.

Вы нанесли игроку Вампиресса - 5 единиц урона.

Попал явно не лезвием, но хоть сбил немного его ретивость, а заодно узнал примерное его местоположение, если судить по звуку упавшего тела, он меня уже перескочил. Я развернулся, со всей дури всаживая острие алебарды в пол прямо за собой, судя по брызнувшим во все стороны искрам, я вряд ли попал. Невидимый Вамп подтвердил мое предположение воткнув мне в ляжку кинжал. И тут Диман, стоящий до этого без дела, вытащил из воздуха знакомую миску и в воздух взвилось облако костной муки, собранной нами с многочисленных скелетов. Эффекта, о котором говорилось во многих книгах не случилось. Вамп, оказавшийся девушкой, не покрылся мукой и не стал видимым, но на несколько мгновений в облаке муки стал заметен призрачный силуэт. По нему-то я и врезал алебардой.

Вы нанесли игроку Вампиресса - 27 единиц урона.

Маловато, вряд ли снял с нее больше десяти-пятнадцати процентов здоровья, а она вновь исчез из вида. Наверняка заходит со спины, обычная тактика всяких разбойников-бандитов, нападавая со спины, они наносят двойной урон, плюс

получают отличный шанс нанести и критический урон. Диман тоже это отлично понимал, поэтому бросился на пол, вжавшись спиной в угол между парапетом и полом. Логично, магичить он может и лежа, а вот атаковать его со спины теперь стало очень проблематично. Я тоже внес в его защиту свою лепту, швырнув ему на грудь свой щит. Из-под щита донесся сдавленный ох.

- Не благодари, - я встал над ним с молотком в одной руке и алебардой в другой.

- Трусишки, вдвоем одного испугались, - донесся слева от меня шипящий голос противника.

Отвечать я не стал. Скоро с него спадет невидимость, тогда и поговорим.

Противник это тоже, видимо, понимал.

Внимание на вас наложен дебаф: Дезориентация на 10 секунд.

Мир вокруг меня закрутился с такой силой, что я еле устоял на ногах, и тут же почувствовал жгучую боль на шее, на грудь хлынула кровь. Рога, зайдя со спины полосовал мне горло с пугающей быстротой. И так не большой запас очков жизни стал таять с огромной скоростью. Я ударил назад молотком, но из-за дезориентации только чуть не выбил себе глаз. Тогда я оттолкнулся ногой от одного парапета, припечатываясь спиной в другой. Судя по ощущениям и сдавленному хрипу сзади, рога оказался между мной и стенкой, вlepившись поясницей в острый край. Я замер не зная, что делать дальше и тут увидел перед собой лицо Димана, каким-то образом уже выползшего из-под щита и сверкающий на меня бешеными глазами.

- О, нет...

- О, да...

Хилое тельце брата со всей дури врезалось в нас, и мы перевалились через парапет. Удар. Звон бьющегося стекла. Свободное падение. Судорожные попытки вцепиться хоть во что-нибудь. Рывок, и я повис, вцепившись в ноги весело хохочущего идиота. Где-то глубоко под нами раздался звон падающих на булыжную мостовую стекол и смачный шлепок не мертвого по твердому.

Поздравляем! Вы убили игрока Вампиресса. Фракция смерти. Уровень 14. Член клана "Рыцари смерти".

Получено опыта 470.

Поздравляем! Вы встали на путь борьбы с представителями фракции смерти. До уровня адепт жизни осталось 0,5/10.

- А это действительно весело. Ты бы видел свою рожу, когда мы в окно выпадали. Я чуть руки не разжал от смеха.

- Я твою рожу видел и не раз, когда мы в реале из окон выпадали.

- Ага, главное, что бы батя об этом не узнал.

- Угу.

- А, ты, там чего завис? Я долго твою тушу не выдержу, давай поднимайся.

С помощью повышенной силы и такой-то матери, (в основном за счет последнего), я забрался наверх, и вытянул на балкон брата. В том месте, где недавно в витраже был рыцарь смерти, зияла дыра. Паладин, встав на изготовку, был вновь готов бороться с ней не на жизнь, а на смерть. Символично, но мы-то не паладины и бороться нам придется не с дырами. Брошенный вниз взгляд подтверждал эту мысль.

Нападающие, хоть и потеряли за это время половину своих, но защитников замка уже почти не оставалось. Оставшийся в гордом одиночестве рыцарь смерти, крошил скелетов одного за другим. Двое вояк непонятного мне класса, прикрывали его с боков. Стоя прямо под нами, их поддерживали лучники, маг и хиллер. Все, во время этого боя, взяли явно не по одному уровню, давно перевалив за десятый. А рыцарь смерти был уже семнадцатого.

- Ну что? Заступимся за дедушку?

Диман согласно кивнул.

- Тогда на тебе лучники, на мне остальные.

Первым делом хиллер. Он стоит сосредоточенный, без передышки отлечивая рыцаря, навешивая на него усиления и глотая эликсиры маны, как заправский алкаш пиво хлещет. У него там в сумке что, магазин встроен или своя мини лаборатория с непрерывным циклом производства?

- На счет три.

Брат начал отгибать пальцы и на третьем, я, хорошенько прицелившись, сбросил хиллеру на голову найденную на чердаке наковальню. Десять кило чистого веса, помноженного на десятиметровую высоту, оказалось достаточно, чтобы хилый хиллер сложился гармошкой, и только его тощие ноги, вылезшие из-под мантии, безвольно раскинулись в разные стороны.

Поздравляем! Вы убили игрока Док-Док. Фракция смерти. Уровень 11. Член клана "Рыцари смерти".

Получено опыта 420.

До уровня адепт жизни осталось 1/10.

Стоящий рядом маг удивлено поднял голову, поймав лицом сброшенную вниз алебарду.

Поздравляем! Вы нанесли критический урон 220 игроку Кул.

Поздравляем! Вы убили игрока Кул. Фракция смерти. Уровень 14. Член клана "Рыцари смерти".

Получено опыта 520.

До уровня адепт жизни осталось 1,5/10.

Тем временем один из лучников получив в затылок три Искры, так ничего и не успев понять, тоже отправился на респ. Уровень прокачки поднялся до двух. Оставшиеся два лучника скрылись под балконом, но в этот момент рыцарь

смерти добил последнего стража. Тот, грохоча латами повалился на пол, чем разбудил до этого мирно спящего у ног друида медведя. Тот потянулся, неспешно поднялся на лапы и заревел. Прошла секунда и рядом с друидом начали открываться порталы, из которых повалило разнообразное зверье. Уже виденные нами ежовые дикобразы, рыси и волки, а также непонятные хрени, казалось состоящие из одних ног, будто пару пауков сенокосцев склеили спинами друг к другу. И сам медведь тоже бросился в бой.

– Док, бафы, – завопил рыцарь, окутываясь серой сферой, видимо, собственного изготовления. Какой-нибудь, щит праха, или что-то в этом же роде. Удачно приняв на щит взбесившегося медведя, использовав его инерцию, крутанулся вокруг себя, пропуская мимо, умудрившись в это время еще рубануть его по спине мечом, а, завершая поворот, еще и полоснул подскочившую рысь по морде. Просто красавчик. Такому никакой док не нужен, сам справится.

А вот остальные? Не знаю. В зале воцарилась анархия. Медведь, проскочив рыцаря, сбил одного из прикрывающих его воинов и теперь трепал его, как тузик грелку. Второй воин охаживал его утренней звездой по хребтине, выбивая из того тучу пыли, будто из старого половика. На того наскакивали волки, в свою очередь шпигуемые стрелами лучников, прячущихся под балконом. Вот в запале боя один из них сделал пару шагов вперед и, получив две искры в лысину, сложился милым клубочком в обнимку со своим луком.

Поздравляем! Вы убили игрока Леголас2051. Фракция смерти. Уровень 14. Член клана "Рыцари смерти".

Получено опыта 520.

До уровня адепт жизни осталось 2,5/10.

Остался один.

– Давай!

– Чего – давай?

– Некогда объяснять, просто – стреляй!

Я схватил Димана за ноги, перекидывая через бордюры и свешивая головой вниз. Через секунду раздалось знакомое жужжание выпускаемых искр, мне что-то сильно ударило в лоб, сняв сразу сотню хп и пришло очередное сообщение о смерти врага.

Поздравляем! Вы убили игрока Леголас2051/2. Фракция смерти. Уровень 15. Член клана "Рыцари смерти".

Получено опыта 550.

Получен новый уровень 10.

Получено 5 свободных очков характеристик.

Получено 2 очка умений. (2 свободных очка умений автоматически распределены в умение защитник) всего 5/10.

До уровня адепт жизни осталось 3/10.

Правильно мы его убили, людей с такой бедной фантазией надо валить пока маленькие.

– Поднимай меня, – донесся до меня натужный голос Димана.

– Эм, тут такое дело, у меня сил не хватает тебя вытащить, может я тебя вниз скину? Здесь не так и высоко, а внизу мягкий каменный пол...

– Что? Да я убью, тебя!

– Ладно, ладно, я пошутил, – пробормотал я, выволакивая его наверх, – единорог магонутый.

Теперь я понял, что это был за удар по лбу. Из этой части головы у братана торчала стрела, без малого в метр длиной. Тут бы ему и хана, но часть урона, вместе с шишкой перескочила на мой многострадальный лоб. Хорошая новость для него, и не очень позитивная для меня.

– Надо слезать вниз, до остальных мое заклинание не достает.

– Пошли, только, как видишь, у меня осталось полторы сотни хп, да у тебя, наверное, не больше десяти. На нас просто чихнуть надо и мы тю-тю.

Нормально будет все, элик я выпил, маны у меня на шесть выстрелов, в среднем по сотне каждый выносит, а там одни подранки остались и все ближнего боя.

– Как знаешь, я схватился за гобелен, свисающий до самого пола, и съехал по нему вниз. Рядом приземлился Диман. Я отбросил в сторону свой разваливающийся щит и поднял с пола другой, оброненный одним из защитников замка. Он оказался меньше моего и тяжелее, но мой совсем пришел в негодность, а этот добавлял аж один к силе и выносливости, подняв мои хпшки еще на десяточку.

Ну, и мы пошли: красиво, как Терминаторы. Вернее, как Терминатор и его верный телохранитель. Правда, сначала мы в полуприсядь метнулись к поверженным нами игрокам. Черт его знает, как там дела дальше обернутся? Может и помародёрствовать не успеем. Честно сказать, игроки нас не сильно радовали. С них, в основном, выпадали только деньги. Иногда еще к деньгам добавлялись и вещи. Не больше одной с человека. Однако здесь лежало гораздо больше игроков, чем убили мы, так, что улов все равно был хорош. А еще из них выпадали камешки, как с мобов, только назывались они по-другому:

Камень улучшения.

Описание: камень улучшения выпадает только с тел игроков противоположной вам фракции. Их можно использовать как камни, выпадающие с мобов, только эти дают при улучшении предметов или заклинаний один дополнительный положительный эффект.

Так что все было не плохо, а когда мы добрались до хиллера, все стало еще лучше. Сам труп, вынутый нами из-под наковальни, выглядел непрезентабельнее раздавленного таракана, но наградил нас аж семью флаконами с эликсирами: шесть на ману, один на жизнь, каждый восстанавливал по сотне единиц соответственно. Вот, теперь-то, мы почувствовали себя действительно замечательно. Два выстрела на бойца, по одному на атакующих его кракозьябр. В конце остался только рыцарь смерти.

Серой защитной сферы на нем давно уже не было. Жизнь теплилась в самом конце оранжевой зоны. Но он вертелся как юла, отбиваясь по очереди от трех атакующих его животных. Со стороны было видно, что усилия его ни к чему не приведут, но тот сражался все время выкрикивая что-то типа:

- Док, сука, хилл давай!

Явно не замечая, что он на поле боя остался один.

Как боец он был хорош, но вот умственное развитие, видимо, опаздывало, не в силах угнаться за стремительно росшим телом.

После очередного вопля с просьбой о лечении я не выдержал.

Не знаю, возможно наковальню, прилетевшую ему в голову, тоже можно назвать лечением, конечно, несколько кардинальным, но зато разом избавляющим от всех его проблем.

Поздравляем! Вы убили игрока Алый Дракон. Фракция смерти. Уровень 17. Член клана "Рыцари смерти".

Получено опыта 750.

До уровня адепт жизни осталось 4/10.

Еще пять выстрелов и все враги полегли.

Получен новый уровень 11.

Получено 5 свободных очков характеристик. (5 свободных очков характеристик автоматически распределены в выносливость).

Получен бонус за 50 очков основной характеристики выносливость – количество хп +5%.

Ногоног последний раз дернул ногой и затих. В зале повисла мертвая тишина.

Глава 6

– Даже жалко их как-то.

– И не говори, нехорошо получилось, люди шли к успеху, а тут мы... шс-с... с-с-ш-ш...

– Ты чего зашипел?

– Это должен был быть победный свист, ну, знаешь, такой расслабляющий, как будто мы тут сейчас не кучу народу положили, а просто погулять вышли, а вокруг птички, хорошая погода...

– Ясно, а шипишь чего, тебя ранили что ли?

– Да нет, я, просто, так свистеть и не научился...

– Ясна-а-а... Что дальше делать будем? Может на улицу рванем, пока всю охрану перебили?

– Не, пойдем с друидом поболтаем, пока он медведя своего отлечил и довольный сидит. Ишь, как на нас зыркает.

– Эй, не нападайте, мы пришли с миром, – переползая через груду наваленных нами трупов заорал Диман.

Ноль реакции.

– Уважаемый?

Опять никакой реакции. Блин, как там эти старики к друг другу обращаются? Я вспомнил деда и его друганов:

– Эй, чувак, мы пришли с миром! Мир, чувак!

– Подойдите сюда, не бойтесь, – наконец-то очнулся друид, приглашающе помахав нам рукой. Что делают в этих чертогах смерти два представителя моей фракции?

– Не знаем. Очнулись там, – я ткнул пальцем наверх, – закованные в кандалы в пустой комнате. Освободились, спустились вниз. Здесь увидели, как богомерзкая нежить пытается убить нашего старшего собрата. Мы, естественно, вознегодовали и решили вам помочь в вашей нелегкой битве...

– Вот, криворукие администраторы! Вместо Логова Медведей около нубятника жезнюков вас сюда запихнули.

– Ч-че-чего!?

– Ну, вы же, игроки, как и эти.., – друид махнул на тела не обобранных нами врагов. Так как вы начали играть группой, вас сразу должны были в Логово Медведей закинуть, на первый уровень. Что бы вы смогли научиться там совместному взаимодействию. Выбраться оттуда, или как эти, пойти дальше. Там в последнем зале лич сидит – Каферон, мы с ним здесь по обмену, натаскиваем вас нубов, готовим к нашему миру. Здесь, вам, без подготовки несладко придется. А на счет вашей помощи мне... спасибо, конечно, но с первого захода они победить все равно бы не смогли, не по сценарию это.

– Вот, сейчас, я действительно охренел, администраторы... нубятник... не по сценарию... как-то не похоже это на игру.

– Почему не похоже? Наш мир так и называется Мир Игры, а ваше начальство, или кто там у вас этим занимается, просто арендовали наш мир на девяносто девять лет. А мы все на контракте, словно служители в парке аттракционов. Впрочем, что-то я заболтался. Чего желаете, молодые герои?

– Не знаем, а что можно пожелать?

– Они, – друид снова ткнул пальцем в сложивших свои головы игроков, судя по уровням, шли сюда за уникальным питомцем. Ведь чтобы покинуть нубятник

достаточно десятого уровня. Питомец достанется первым дошедшим до меня героям, а так как это, вы, то...?

- То, что?

- Пацаны, вы, совсем идиоты?

- А! Мы первые, значит питомец наш! Но мы на вас не нападали и не убили, почему он наш?

- Парни, вы бы витамины какие-то попили что ли. Для мозгов. Как бы я вам питомца отдал если бы вы меня убили?

- Логично, а что за питомец?

- Пикс.

- Пикс?

- Пикс!

- И что этот пикс делает?

- О, пикс – это мощное волшебное создание. Оно накладывает бафы на вас и дебафы на ваших противников: много, быстро и самых разнообразных.

- Бафер и дебафер в одном лице, это круто! Договорились! Давайте сюда вашего детеныша-пикса, мы вырастим из него настоящего волшебника!

- Детеныша? А что вы, позвольте спросить, знаете об уходе за младенцами?

- Ну... папа всегда говорил, что главное в воспитании малышей... это, кх-м... научиться заниматься восхитительным, страстным сексом с женой... ни в коем случае при этом не будя ее...

- Понятно. Хороший у вас папа. Жора!

От его внезапного вопля мы вздрогнули, уставившись на друида непонимающим взглядом.

Торба рядом с ним зашевелилась и из нее наружу вылезла премиленькая блондинистая головка, улыбнулась и поморгала нам голубыми глазищами, затем, раз – и в воздухе, стремительно размахивая прозрачными крылышками, висит чудесное создание. Девушка не больше пятнадцати сантиметров ростом с осиной талией, аппетитными формами и такой пышной грудью, что без помощи магии она летать явно бы не смогла. При этом на этой фигуре было так мало одежды, что она практически ничего не скрывала, но давала работу нашей неумейной фантазии. Еще миг и рядом с первой, приобняв ту за талию зависла вторая пикси, в этот раз с рыжей шевелюрой, огромными изумрудными глазами и фигурой аналогичной первой.

Вздых восхищения, пронесся по залу.

– Спасибо, господи! – Прошептал я, кажется, одновременно с Диманом.

– Мальчики, – удивительно низким и глубоким для такого маленького создания голосом произнесла блондинка, – повеселимся?

– Эм-м...

– А ну-ка, брысь отсюда, шалавы! – Донесся из торбы хриплый, надтреснутый голос, – нужны будете, я позову!

Пикси глупо захихикали и умчались, пропав из вида где-то под потолком.

Вслед за этим из сумки показался сам обладатель этого голоса. Все тех же небольших размеров мужик. Голый по пояс, с накаченными руками и с неслабым пивным животом. На торсе и животе наколки с кораблями и русалками, на ногах треники с растянутыми коленями. В одной руке фляжка, во второй трубка, размером с половину его самого.

Коротышка затаился, выпустив в нашу сторону клубы вонючего дыма.

– Бабы... – презрительно процедил он. У них один только секс на уме.

Пикс, гудя крыльями, как нагруженный по самое не хочу шмель, тяжело поднялся в воздух.

– Хотя, о чем я? Какой ум? У твоего молотка и то мозгов больше, чем у них.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.me/ru/punichev_pavel/iriada

Текст предоставлен ООО «ИТ»

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: [Купить](#)