

Максим Дрешняк

Русс
ЭЛЬТ
КРОВИ

TGB
АУДИОКНИГИ

Максим Дрешпак

Рисс. Эльф крови

Текст предоставлен издательством
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=66745813

Рисс. Эльф крови:

Аннотация

«Спорить о чём-то на пьяную голову всегда плохо. Много пить само по себе занятие нехорошее. Но вот потом ещё и доказывать кому-то, что ты крут – глупая затея. Думаете, меня это остановило? Два раза! Вот и началось моё утро выходного дня не только с головной боли, а еще и с теста вроде как популярной фентезийной игры «Кратум». Хорошо, что пришлось только её купить, чтобы выполнить условия спора, ведь капсула виртуальной реальности уже была. Ещё и расширенная версия, которая должна помочь телу справиться с интоксикацией. Что же, посмотрим, что меня ждёт в мире магии и холодной стали...»

Содержание

Пролог	4
Глава 1	8
Глава 2	32
Глава 3	39
Глава 4	46
Глава 5	53
Глава 6	69
Глава 7	78
Глава 8	90
Глава 9	105
Конец ознакомительного фрагмента.	112

Максим Дрешпак

Рисс. Эльф крови

Пролог

Спорить о чём-то на пьяную голову всегда плохо. Много пить само по себе занятие нехорошее. Но вот потом ещё и доказывать кому-то, что ты крут – глупая затея. Думаете, меня это остановило? Два раза! Вот и началось моё утро выходного дня не только с головной боли, а еще и с теста вроде как популярной фентезийной игры «Кратум». Хорошо, что пришлось только её купить, чтобы выполнить условия спора, ведь капсула виртуальной реальности уже была. Ещё и расширенная версия, которая должна помочь телу справиться с интоксикаций. Что же, посмотрим, что меня ждёт в мире магии и холодной стали.

Появление возле костра, рядом с одетыми в простую одежду людьми и длинноухими эльфами со светлой кожей меня не смутило. Я и сам оказался эльфом крови – именно такую расу определила мне система как наиболее подходящую после небольшого опросника. Ладно, не хочу долго засиживаться. Поскорее бы начался обучающий квест, если он вообще будет.

– Проснулся уже? – обратился ко мне один из длинно-

уших. – Напомни, как там тебя?

– Рисс, – выдал ему свой ник.

– Раз так, принеси ещё дров. Нужно сделать огонь сильнее и начать готовить завтрак. Уже светает и стоит поскорее добраться до крепости.

Я пока решил повременить с расспросами и оглядеться, выполняя просьбу Ватаниса. Торговец с уровнем восемь – вот кем был мой собеседник. А все мы что-то вроде каравана судя по груженным повозкам и тюкам возле мулов и лошадей. Десять, двадцать – полсотни человек наберётся. Интересно, есть другие игроки? А то я так и не залез на сайт проекта и не прочитал о начальном квесте. Впрочем, это ненадолго.

– Гоблины! К оружию! – услышал я крик стражника за пределами лагеря.

– Их много! Переворачивайте повозки, – орал голос уже с другой стороны, приближаясь ко мне.

Ускорившись, я и сам побыстрее вернулся к месту пробуждения, кинул дрова в костёр и начал будить все ещё спящих коллег по несчастью. Для моего персонажа первого уровня драка, признаться, была нежелательна. Да и чем воевать – ни доспехов, ни оружия при мне не было. Надеюсь это грубое копьё, что стоит сразу за местом моего пробуждения заготовлено как раз на такой случай.

– Рисс, брось пока оружие. Помоги с повозкой. – обратился ко мне Ватанис, скидывая тюки с ближайшей повозки. И правда, стоит подготовить баррикаду. Остальные, по мере

пробуждения, также подготавливались к отражению атаки.

За считанные секунды стоянка каравана превратилась в подобие деревянной крепости, а костры разгорелись и впереди, освещая нападающих. Я приготовился давать отпор и крепко сжал покрепче оружие. Тут, в игре созданной последними технологиями полного погружения, вес прекрасно ощущался и придавал уверенности. Что бы впереди ни ожидало, просто так мою тушку оно не возьмёт.

– Стрелы! В укрытие! – закричал дозорный. По примеру остальных я присел, оставляя копье торчать вверх.

– Варги! – услышал я отдалённый крик, что прервался волчьим воем. Это ещё кто такие вместе?

Ответ я получил через пару секунд. Лихо перемахнув через баррикаду в центре гоблины-всадники стали гарцевать на больших, уродливых волках.

– И как нам воевать против двадцатых уровней? Куда я, блин, попал?

– Давай по ближайшему ударим? – обратился Ватанис.

– Пока на нас не смотрит? За мной! – поудобнее перехватив копье бросился на всадника.

К сожалению, героем этой битвы мне не суждено было стать. Прямо мне на спину, впечатывая в землю, приземлился ещё один варг. Так и не поняв, умер я, или потерял сознание. Серые краски ночи с мазками оранжевых костров и белых волчьих шкур смешались воедино, подарив черноту забвения. Поиграл, называется.

Выходить? Нет, слева небольшая анимация загрузки. Значит, веселье только начинается!

Глава 1

«Вы перенесены в зону действия сценария «Осада крепости». Через месяц начнётся штурм крепости «Кас-берра». На данный момент силы атакующих в 10 раз превышают силы защитников. Сроки первого штурма, количество атакующих и защитников могут изменяться действиями игроков.

Ваша сторона – защитники крепости. Задача: предотвратить полный захват крепости. Награда – в зависимости от вклада в развитие сценария. Силы нападающих имеют воинов с уровнем от 25го до 60го.

Внимание! Тестовый прогон! Игроки только на стороне защиты. Удачной осады!

С ув. Администрация игры.»

И тут же второе письмо. «Поздравляем с получением редкой расы после прохождения стартового теста! Эльф крови – эта раса определена вам, как наиболее подходящая. Приятной игры.»

Вот это я попаал. Ладно. Если с моим первым уровнем сюда запихнули, то шанс выбраться существует. Нужно только его найти. Или создать!

Месяц в ограниченной локации звучит даже хорошо. Мешать никто не будет! За этот срок нужно себя раскатать, защитников, а в идеале и парочку рейдов в тылы атакующих провести. А в финале – отразить штурм, который ста-

нет грандиозным побоищем! Видел я подобное в рекламных роликах игры.

Открыв глаза, обнаружил вокруг себя раскрытый интерфейс. Кратум для меня новая тема, но в подобные игры уже заходил и быстро настроил всё под себя. Во время атаки ночной как-то не до этого было. Осмотревшись, понял, что нахожусь в небольшой комнате на кровати. Интересно, кто меня сюда принес?

И даже зеркало имеется из отполированного куска меди. Стоит рассмотреть себя детальнее. Мой рост и почти та же комплекция, разве что более утонченная версия. Главное отличие – шевелюра! Длинные светлые волосы, а не мои короткие и темно-русые, завязаны в аккуратный хвост. Лицо, увы, нормально не рассмотреть, но вроде ничего необычного. Уши тонкие и длинные, а больше ничего и не надо.

Вообще, что за раса такая? Ради чего пришлось пройти испытание с кучей психоделики и кошмаров? Ещё немного помучаю интерфейс.

Имя – Рисс

Уровень – 1. До следующего уровня – 15/100 опыта.

Уровень жизни – 100, маны – 50.

Раса – Эльф крови.

Система точно ждала подходящего момента: меня приподняло и потянуло вверх. Сквозь текстуры, выше и выше, к облакам...

У границ горящего леса сражаются многочисленные ряды

светловолосых эльфов против орды демонов.

«Пять тысяч лет назад в древней расе эльфов случился очередной раскол. Часть молодых воинов и магов увидела новую Силу, которую захотелось сделать своей!»

Заставка. Кнопки пропуска нигде не видно. Надеюсь, узнаю что-то полезное.

«Юные адепты Силы научились управлять своей, а затем и кровью врагов. Так и появились первые маги крови у эльфов. Но традиции нельзя нарушать! Новая сила не понравилась обществу эльфов, ведь в ней увидели искорки Хаоса. Нарушителей изгнали!»

За три тысячи лет отверженные изменились и стали меньше походить на собратьев. От них отвернулся лес, перестал откликаться на зов. Взамен они стали лучше понимать первостихии. Школа боя изменилась! Черпая силы из крови врагов, они забросили луки, отдав предпочтение драке лицом к лицу. А главное, подчинили бывших врагов – демонов. Тех самых, что и показали путь Хаоса!»

Уффф. При каждой фразе «закадрового» голоса, что раздавался отовсюду, я становился частью этой истории. Видел, как первые эльфы крови потеряли способность к магии природы: лечебное заклинание у одной магички не сработало в разгар боя. Потом оказался рядом с молодым эльфом, если мы вообще стареем, у которого вышло мощное заклинание огня. Узрел и повелителя демонов – с золотистым жезлом и декоративным щитом, он командовал группой трехметро-

вых монстров. И в финале – красивая эльфийка, вроде из воинов. Когда камера приблизилась, в её глазах я рассмотрел застывший огонь. По-другому эти красно-оранжевые радужки и частично суженные зрачки не описать. Страшно немного, но и привлекательно.

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

Особенности расы: «Всё ещё эльф» – за каждый уровень получаете 5 очков характеристик, плюс единицу к интеллекту и ловкости (через уровень), 10 ед. здоровья и 5 ед. маны. Скорость передвижения в лесу +5 %, заметность в лесу -5%. «Новый дом» – скорость передвижения по степям увеличена на 5 %.

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

Закливание стихий (вода, огонь, земля, воздух) доступны без штрафов.

«Подчиняя демонов» – доступный путь для развития: де-

монология. Расовый навык «чутье на демонов» доступно с первого уровня.

«Демонические слуги» – возможно призвать с первого уровня питомца, не ниже редкого класса из расы демонов.

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

Сколько информации! Вдох, выдох. Анализируем.

В плане защиты от магии ничем интересным кровавые не выделялись – круглый ноль во всём. Штрафов нет, и то радость. В отношении оружия пропало чисто эльфийское приращение к лукам – ко всему стрелковому был штраф в 10 %. А вот на оружие ближнего боя наоборот, хороший такой плюс в 5 %. При этом дополнительные 2.5 % на мечи. В голове начал вырисовываться стиль игры: косить врагов в кровавую капусту, да принимать кровавые же ванны. Бога Крови только найти осталось для полного комплекта.

Отдельный пункт – призыв персонального демона-прислужника. Так как большой мир для меня закрыт ещё минимум месяц, то раздобыть пета, да ещё и не ниже редкого – хорошее подспорье. В общем – встречай, мир, нового эльфа крови.

Только тронул ручку двери, как появилось еще одно сообщение: «Отношение представителей гарнизона Кас-берра, повышено до уровня «нейтральное» для светлых и темных эльфов.»

Приятно.

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

– Мы – следующие!

– У них на пути – только два города и наша крепость.

– Пора готовиться к осаде!

Похоже, гарнизон как-то узнал, что на них скоро нападут. Главное, чтобы на меня всё не списали – я ведь запустил сценарий этот. Постояв минут десять в сторонке, из разговоров понял, что вглубь империи Сарттис, в которой и нахожусь, идёт армия из соседних Оркских Степей. Захватчики уже выиграли бои за несколько крупных городов, кучу деревень, и три замка. И вот, на линии фронта теперь два городишка, и наша крепость. Так как мы находимся не совсем по пути армии орков, сюда отправят не основные силы, а относительно небольшой отряд, дабы не дать силам Кас-берра ударить в спину.

– А ты откуда, юный эльф? – обратили и на меня внимание.

– Я? Да вот, появился недавно. Меня Рисс зовут, – на самом деле и сам не знал, что ответить.

– Ты, наверное, один из немногих выживших. Ночью патруль наткнулся на караван торговцев. Ну что же, Рисс, добро

пожаловать в нашу крепость. Если еще не понял, быть тебе ее защитником. Я Гаркинс – сержант и главный над зелеными рекрутами. Пойдем со мной к коменданту – поставим тебя на учёт. Можешь, конечно, отказаться, но тебе к основным силам империи не пробиться, – взял меня в оборот во-
яка.

– Пойдемте. Я планировал набраться сил в здешних лесах и потом идти против армии орков, но как-то не учёл, что они так скоро продвинутся, – импровизировал я на ходу. раз меня берут «в штат», то может и работа какая перепадёт с оплатой в виде опыта.

– Пусть сейчас слаб, но пока орки доберутся к нам, даже ты сможешь помочь. Ну, или хотя бы попробовать.

«Получено задание «К оружию». Записаться в ряды защитников крепости у коменданта Аргиса Серого. Награда – 10 ед. опыта. Начальная экипировка.»

Как и предполагалось, комендант сидел в донжоне. К нему-то мы и направились. По пути я смог рассмотреть саму крепость. Две стены, словно грани квадрата, подходили впритык к скале. На одной из них стояла широкая надвратная башня. В местах, где стены почти переходили в гору, были выстроены башни поменьше: северная и южная. Сам донжон расположился напротив, почти в центре геометрической фигуры. Если правильно понял, он служил особо защищённым входом в обширные помещения, вырубленные в скале.

На такие мысли меня натолкнула скудность хозяйствен-

ных построек во дворе: конюшни и кузня. Хотя, ещё стояли лавочки под навесами. И один большой шатёр, под которым угадывалась кухня. Казарм или ещё какого жилого помещения не заметил. Скорее всего, спали или в донжоне, выглядящим довольно массивным сооружением, либо в пещерах за ним.

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

– Да уж, буду. Глупо умирать, поскользнувшись в темноте. Это в мои планы точно не входит, – отшутился в ответ и даже вызвал легкую улыбку у сержанта.

Аргис Серый был старым воякой. Ну не от кухонного ножа же эти шрамы на лице и на руках. Как ни странно, ни один из них не выглядел последствием серьёзной травмы. Или же местные лекари постарались? Был этот человек именно что закаленным в боях матерым волком, а не уставшим от жизни стариком. С хорошей проседью волос, которая лишь подчёркивала его фамилию, гармонируя с чёрным мундиром.

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

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

– Этот юноша эльфийских кровей прибыл к нам из столицы. Один из немногих выживших из того каравана. Думал идти к линии фронта, становясь сильнее. Только вышло вот как – линия фронта сама к нам пришла, – с грустной усмеш-

кой рапортовал сержант.

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

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

– Да я хотел по деревням походить да по хозяйству помогать, а может, и в вылазках носильщиком. Ну, и узнавать о местных опасностях от охотников. А потом только аккуратно в леса выбираться.

Во всех играх я старался набирать первые уровни на социалках, детально изучая стартовые город или деревню. И, лишь когда нормально освою аватара, мир игры, раздобуду снаряжение, только тогда начинаю воевать.

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

«Получено звание – младший солдат имперской армии.

Пункт службы – крепость «Кас-берра». Пройдите базовое обучение у наставников для получения звания «солдат». Задание «К оружию» выполнено – получено опыт – 10 ед. За экипировкой обратитесь к сержанту Гаркинсу по получению 10го уровня».

Выйдя из кабинета, мы остановились у двери.

– Значит так – сейчас десять часов утра и на кухне всюю готовят завтрак. Беги туда – до конца дня поступаешь в их распоряжение. Поможешь. Всех толковых ребят мы сейчас пустили на укрепление рва и организацию предварительной эвакуации. Как доложили разведчики по остаткам магической связи нас и ещё три посёлка отрезали от основных сил. Пока враги не лезут – словно ждут чего. Потом уже в местные леса наведаешься, за зверьём. Ингредиенты для наших алхимиков, опять же, лишними не будут.

Меня обуяла радость. Местные вояки четко дали понять что, во-первых, мне будут социалки для взятия первых уровней, во-вторых – доступ к окружающим лесам, где живут mobs подходящих уровней не закрыт.

До кухни сержант меня всё же провёл, наказав после ужина зайти к нему за дальнейшими указаниями. Тогда-то система и начала серию квестов «Помочь чем смогу».

– Это Рисс, будет работать на кухне. Рисс, это наш главный повар – Дариус. Поступаешь в его распоряжение. Удачи! – сдал меня руководству сержант и ушел по своим делам. Перекидывать новичков друг на друга тут в порядке вещей,

как погляжу.

– Готовить умеешь? – крепко взялся за меня Дариус, поглядывая сверху. Этому двухметровому викингу точно на кухне место?

– К сожалению, не обучен, – ответил я, и не соврал. Пусть в реале я и готовил довольно сносно, но в игре профессии «готовка» у меня не было.

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

Побежав обратно, прочёл в описании задания, что за эти грузопереноски получу ещё 20 опыта. Надеюсь, дальше будут более жирные игровые вызовы. А пока представитель расы, что захотела большей силы, будет работать разнорабочим. Надеюсь, не попаду на глаза сородичам во время переноски тушек – засмеют же.

Гном-завхоз оказался молчаливым. Услышав, для чего я пришел, просто провёл к мешкам, указав на нужные. Взяв первый, хотел было запихнуть в инвентарь, а уже на кухне выгрузить, но по каким-то причинам квестовые мешки в астральный не захотели лезть. При этом второго ограничения,

а именно грузоподъемности, было достаточно. Раз так, пойдем простым путем. Взяв один мешок в руки, пошел с ним на кухню. Повторил маршрут несколько раз, и получил уведомление о повышении выносливости. Приятно!

Как и читал в коротком гайде, дополнительные статьи каплют за достижения плюс игровые действия. Самые первые 10 статов таким способом взять легко. Касается это каждого направления отдельно. Но вот дальше за каждую единичку придется бороться все сильнее и сильнее.

В общем, бегал туда-сюда по мелким поручениям весь день. Учить меня готовить у Дариуса не получилось. Чему я не сильно расстроился, если честно. Вместо получения первой профы я изучил саму крепость и даже без карты теперь мог в ней хорошо ориентироваться. Ещё перезнакомился с кучей НПС и поднял немного общую репутацию. Кроме главного повара, по совместительству учителя кулинарии, были также важные для меня алхимики, наставник боевой стихийной магии, несколько учителей по фехтованию разными видами оружия, и, самой собой, кузнец. У новых знакомых узнал, что был где-то тут и мой сородич живет – эльф крови. Но вот его и не нашел. А то вопросов накопилось по расе великое множество!

По уровню – взял аж третий и поднял ещё одну выносливость и одну силу. Заметил, что вторая упала чуть ли не в два раза позже первой, хотя грузы я тягал и побольше.

Вечером, уже после ужина, ко мне подошел сержант:

– Ты хорошо себя показал. Завтра с самого утра тоже на кухню давай. После обеда найди меня в донжоне – я там на первых этажах буду. Если что, попроси часовых меня кликнуть. Будет тебе пару боевых поручений, да и экипировку к тому времени, надеюсь, подберём. Я сегодня узнавал – на складе есть пару вещей совсем плохоньких. Тебе, главное, подойдут. Да и нестрашно будет, в случай чего, если уничтожишь.

После этих слов я глянул в журнал заданий, но там ничего не отразилось. А вот это странно! Ладно, главное – меня отправят за первым боевым опытом.

Вернувшись на кухню, я помог шеф-повару отчистить большие казаны, за что капнуло еще немного опыта. Набравшие за уровень свободные очки характеристик пока не трогал, дабы после первой стычки понять, куда их вкладывать. Но больше всего хотелось пообщаться с местным сородичем и узнать что же за зверь такой – эльф крови. Возможно, у него спрошу совета.

Закончив с делами, направился в свою келью, где появился в этом мире, лёг на кровать и отправил персонажа спать. После сна получу небольшой бафф на восстановление, что ввиду моей деятельности разнорабочим немного ускорит выполнение заданий.

Прелесть моей капсулы в том, что во время игры она подавала разные питательные смеси в игрока. Теоретически мож-

но было жить только на них очень долго. Я же решил не допускать атрофирования своего организма. Да и подключать к себе систему питания не хотелось: трубка в горло, иголки в вены... Бррр! Несмотря на спешку, буду жить нормальной жизнью как можно дольше. С работы, опять же, увольняться не собираюсь.

Новый день начался по плану. Зайдя в игру, тут же побегал на кухню крепости. Мне очень повезло и время что в моём городе, что в этой крепости совпало один в один. Вроде ничего такого, а всё же проще ориентироваться.

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

Зная маршрут и став немного сильнее, управился я быстрее. Пусть на туши времени ушло столько же, больше одной нести было неудобно, но вот с дровами управился не за четыре, а всего за три подхода.

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

«Поздравляем. Вы получили свою первую профессию.

Кулинария – ученик.»

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

К концу первого мешка заметил некую странность. Немного приловчившись, я задумался о том, что за боевое поручение меня ждет? В этот момент тело словно перехватило управление и я занимался чисткой картофеля как бы на автомате. Хотя, без «как бы». Так и было. Заметив это, сорвался. И тут же за это поплатился – «получен урон – 2 ед». О, как – тут и так можно?

На втором мешке я постарался плавно уйти в себя и оп-п – получилось! Аватар сам продолжил это занятие, а я постарался понять, в чем же фишка? Аккуратно, чтобы не спугнуть самого себя, потянулся к трею журнала заданий и открыл его на пол-экрана. Получилось! Там же увидел, что открыл возможность боевой медитации. Это я, что, воюю с корнеплодом?

Посмотрев описание понял, что во время боевой меди-

тации аватар выполняет простейшие повторяющиеся действия, а основным сознанием можно делать что-то другое. По сути – автоатака. Очень перспективно, особенно для гринда низкоуровневых зверушек. Или для разных монотонных действий в профессиях.

В завершении этого задания получил подросшую кулинарию и единичку к ловкости – мелкая моторика, не иначе. Теперь я стал учеником второго уровня, что бы это не означало.

– А ты молодец. Быстро справился. Пойдем, научу разделывать тушу свиноклыка.

На этот раз схалить не удалось. Пришлось детально всё запоминать: что и где резать, как именно, каким ножиком и в какой последовательности. Зато после этой тренировки вместе с мини-лекцией я был просто ошарашен результатом. Во-первых – я получил рецепт «разделка туши свиноклыка». Имея его нужные места будут подсвечиваться, что я понял при разделке двух штук по квесту. Нарезая местных кабанчиков вручную в итоге получу больше ингредиентов. Во-вторых, что самое для меня приятное – «Вы изучили строение тела свиноклыка. Обнаружено три уязвимые точки. При атаке по ним урон повышен, увеличен шанс критического удара. Урон по всем свиноклыкам увеличен на два процента».

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

направлении.

«Доступна специализация «мясник» – вы будете получать бонус от приготовления мясных блюд, а также увеличивает-ся скорость работ при разделке зверей. Незначительно повы-шается шанс получения редких ингредиентов. Невозможно выбрать специализации повар-вегетарианец, кондитер...»

Принимаю. Учитывая, что профа эта для меня второсте-пенная, то такой бонус от неё под гринд зверья очень даже подходящий. Хотя, как бы я ни мечтал о превращении в кру-того повара, в реальности этого не будет. Развитие чего угод-но требует времени, которого у меня совсем немного. По-могая по кухне и научившись готовить «жареный картофель с мясом свиноклыка» заметил, что «мясник» выделился в отдельную строку прогресса. И совсем не прокачивался, ко-гда дело касалось овощей, что отметил за чисткой ещё одного мешка картошки.

В моем положении главным был опыт за квесты юного по-вара. После обеда, принеся ещё две туши на ужин, разделав их и получив 5й уровень, я пошел искать сержанта. Главного повара предупредил, что с ужином не смогу помочь, на что он отмахнулся. Мол, и так я сильно упростил жизнь на кухне.

– Я к сержанту, – сразу обратился к одному из стражни-ков, решив не терять зря времени. – Не проведёте?

– Нам пост по такой мелочи покидать нельзя, сам дой-дешь. Он на втором этаже, за оббитой металлом дверью.

Дверь была и правда массивной и хорошо бронированной.

И тяжелой – еле открыл. Сержант, похоже, понял, что кроме меня в форте никто так долго с ней возиться не смог бы. Застал я его за перебиранием каких-то вещей у сундука.

– Вот, старое обмундирование у кузнеца нашлось. Оно в ужасном состоянии, так что никто чинить его не станет. До перековки пока руки не дошли, поэтому есть что-то под тебя. Присмотрись и выбери нужное, остальное вернём. Как совсем развалится – отдашь и их кузнецу. Когда-то же перекуёт.

Вещи, что с виду были все в дырках и грязи, после идентификации красовались в основном от 5 до 10 единицами прочности. Ржавые кольчуги, немного кожаной с металлическими полосками брони, и полно разных мечей. Но главное, требования были у всего этого великолепия – от 5го уровня. Да, для стражников 35+ это был хлам. Но для меня эта груда старья была сокровищем.

Сначала отсортировал всё по прочности, решив, что меньше десятки лучше не стоит брать. Только после этого смог выбрать неплохую кожанку на +5 к броне аж с 11 пунктами прочности из 120, пару перчаток, сапоги и даже хиленькие наручи дававшие ещё плюс шесть к броне суммарно. Все шлемы забраковал. Попробовал надеть пару с особо хорошими параметрами по защите, но понял, что мне в них неудобно. А главное – очень солидно резался обзор. Со временем эта особенность нивелировалась на высокоуровневых вещах при помощи магии: что в шлеме, что без – видно всё оди-

наково хорошо. Сейчас же пару пунктов защиты могли мне сослужить плохую службу.

Игра была очень близкой к реальности. Так что я остановился на простом с виду обруче, дающем +1 к интеллекту и увеличивающем скорость передвижения по лесу на 1 %. Под друида деланный, не иначе. Также удивился найденному медному кольцу на +1 к ловкости – точно тут случайно оказалось.

Самое сложное оставил на десерт – оружие. Его было немало в отдельно стоящем ящике, но выбирать при этом было не с чего. Раньше я бегал в вирте бойцами: щит+одноручное, но был опыт игры и магом. А тут, судя по возможностям расы и в целом мира приветствовались мультиклассы. Причем мой эльф оптимально бы показал себя как ДД с двумя одноручными мечами – максимальные бонусы можно было выжать именно из такого билда. Или двуручника, которого тут не было. Средняя броня, дающая как хорошую защиту, так и возможности для манёвра в схватке только дополняла картину.

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

После кузнеца, которому отнес ненужные вещи, я первым

делом сходил на тренировочную площадку. Немного побегал и попрыгал, поколотил манекены и попытался повторить выученные в других играх боевые па. Привыкнуть и правда стоило. Пусть вещи и низкоуровневые, но подошедшая впритык грузоподъёмность давала о себе знать. Я прям ощущал навалившийся вес.

Так как привык, что в левой руке у меня щит, то решил пока использовать левый меч больше для защиты. Не так-то просто переучиться, пусть игра и помогала, подправляя движения игрока. Для нормального процесса и самых высоких результатов лучше всё делать самому! Уже убедился во время нескольких тренировочных боев с наставником, что управляя героем осознанно, можно выжать чуть больше, чем опираясь только на стати. При этом сами боевые характеристики, как ловкость, сила и выносливость позволяли управлять героем легче.

Если говорить о ловкости, то ее можно сравнить с чувствительностью на старых мышках — много ловкости это большая чувствительность, так что можно бегать, прыгать вокруг противника, особо не напрягаясь. А вот если ее мало, или еще и выносливость упадёт, то ты будешь двигаться, как против сильного ветра.

Следующим моим пунктом на сегодня был поиск другого эльфа крови. Расспросил мастера мечей, который любезно согласился меня потренировать. Оказалось, что Корник, а так звали эльфа, состоит в диверсионной группе и должен

был уже вернуться в форт сегодня утром. Он, оказывается, ходил на разведку вроде той, что спасла меня в первый заход в игру.

Мне ничего не оставалось, как отправиться за стены форта к временному палаточному городку. Там сейчас жили разведчики, охотники и несколько семей селян, занимающихся выращиванием кое-какого продовольствия. Расспрашивая встречных по дороге, нашел нужную палатку и приготовился к встрече с «родственником».

– Можно войти? – спросил у входа, приоткрыв палатку. – Мне нужен Корник.

– Заходи уж. Это я. Слышал, что в форте появился юный эльф, но не знал, что это эльф крови. Сам думал искать! – улыбнулся он мне.

– Меня Рисс зовут. Хотел напроситься в ученики по магии крови, если можно.

– Ну, ничего не обещаю. Сам специализируюсь не на ней, так что обучу только основам.

– И на том большое спасибо, – всё же расстроился я.

– Идем за мной, выпьем чаю травяного и побеседуем.

При палаточной стоянке тоже была небольшая кухня, где мы и сделали этот самый чай. Бонусы от него были очень интересные – плюс к интеллекту и радиусу обзора на один час. А еще – восстановление выносливости на 50 %. Нужно перед боевым заданием еще сюда заскочить.

Из разговора о магии крови понял, что она имеет три на-

правления. Первый – нанесение урона за счет сильных кровотечений. Второй – восстановление жизни, что в основном требовала откачки крови из противников. Ко второму пути так же отнес ряд активируемых и пассивных способностей, цель которых была тоже максимально долго продержаться в бою. Но они основывались на контроле своего тела и своей крови.

Отдельным лагерем стояла особая демонология эльфов крови. Она тоже была основана на магии крови. Маги-демонологи других рас подчиняли демонов силой воли, а проще говоря, заставляли демонов служить себе тратя кучу маны. Эльфы крови пошли другим путем. Они проводили ритуалы призыва, затрачивая не только ману, но и кровь, а когда демон откликнулся, заключали с ним договор. Оплатой за служение была та же мана, но еще и часть трофеев с врагов – в основном их тела. Это позволяло эльфам иметь более сильных демонов в услужении, хотя и требовало активных боевых действий.

Правда вызов демона не гарантировал, что он будет служить. Еще узнал о ритуале призыва демона-фамильяра. Такой был у каждого взрослого эльфа, независимо от того, пошел он по пути демонолога или нет. Говоря игровым языком, это был особый расовый пет. Как и другие фамильяры, он был прокачиваемым.

По словам Корника, наши демоны забирали минимум 50 % боевого опыта. Что делало, с одной стороны, их очень

сильными. А с другой – они тормозили развитие и более быстрый набор уровня. При этом, Корник старался меня убедить, что сила демона-прислужника быстро окупится и мне нужно как можно скорее призвать его. Он показал своего – демона-лучника. Тот на своём 30 м уровне имел приличный средний урон в секунду, обладал хорошими показателями скрытности, что было нужно диверсанту, а также пару заклинаний, добавляющих магический урон стрелам. Нахваливал своего демона так сильно, что я уже подумал о призыве такого же. С продавца-консультанта этого Корника делали, что ли?

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

– Начнем с простейшего заклинания – поглощение крови. Когда противник ранен, ты можешь воззвать к его крови, чтобы она стала частью тебя. Так можно залечить собственные ранения, или сделать себя временно сильнее. Давай, покажу оба варианта.

После этого Корник разрезал себе ладонь кинжалом.

– Видишь мою кровь? Попробуй позвать её в себя. Чтобы было проще – коснись.

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

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

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

– Поработай с кровью позже сам. Такое себе домашнее задание. Сейчас же – к самому волнующему для большинства наших. К вызову личного фамильяра!

Отдав мне кинжал, Корник начал рассказывать какой круг чертить, где и какие закорючки и всё в таком духе. Дело двигалось медленно, но ни я, ни он не хотели, чтобы что-то пошло не так.

Глава 2

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

– Да! После долгих раздумий остановил свой выбор на демоне, что будет меня усиливать, – ответил Корнику. Ну правда, постоянный баффер под рукой в данной ситуации выглядит лучше всего.

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

Я вначале испугался: «А что, если не запомню как следует и заporю призыв?» Но, когда Корник стал первый раз проговаривать текст, успокоился. Все его слова дублировались в чате. Хотя какая, а шпаргалка. Был только один нюанс – текст состоял из незнакомого мне языка, похожего на латынь. Поковерканную геймдизайнерами латынь. Кто такой

этот кустистый тигр, я не знаю, но тягать его за хвост мы точно не стали. Войдя в круг призыва сделал хороший надрез и... Я повторял за Корником, стараясь выдерживать темп и ударения, притом не забывая капать из раны. Ощутив ритм вдруг понял, что могу управлять кровью. После озарения дело пошло!

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

Судя по лицу Корника, сделал я это зря. Тут же раскрылась заживленная рана на другой руке и кровь хлынула потоком. Я сжал ладони в кулаки, пытался закрыть порезы, но кровотечение не останавливалось. Очки жизни стремились к нулю! Все таки запорол призыв. Надеюсь, вторая попытка у меня будет. Инстинктивно закрываю глаза и... ничего не происходит. Все остановилось. Система оказалась снисходительной, оставив мне по единичке жизни и маны. Пентаграмма, напитанная силой, засияла и начала испускать серебристый туман. Через секунду эльф пропал из виду. Я же, оцепенев, ждал. Будь что будет!

Туман становился плотнее, начал сиять, формируя некую сущность. И тут показался дракон, который удавкой обвился вокруг меня.

«Во время призыва спутника, Вы обратили на себя внимание высшей сущности из астральных планов пожертвовав более 90 % жизни и маны. Вы можете оставить себе «астрального змея» – уникального фамильяра. Он обладает способностями усиления, как и демон, которого вы пытались призвать, но требует большего количества опыта для развития и не имеет возможности развития в «транспорт». Тип – «симбиот.»»

В поле зрения появился таймер и начался обратный отсчет. Мне дали минуту на размышление. С одной стороны – непонятно, что у него за усиления. Наверняка нестандарт, с которым еще придется научиться работать. Увеличенная потребность в опыте, когда нужен просто питомец хоть с какими-либо бафами – не совсем то, на что я рассчитываю. Уже собирался отклонять, но взгляд зацепился за редкость «Пожирателя магии». Как ни крути, а уникальный пет на дороге не валяется. Аааай, пожалею ведь!

– Принять! – заорал я, ведь на таймере оставалось всего 3 секунды. Фуф, успел. Когда системный экран пропал, меня внимательно разглядывала рептилья морда. Вот вылитый азиатский дракон, только в миниатюре. Метра два длиной, с телом из тумана, он обвился вокруг меня кольцами и пристально изучал. Последним занимался и я. Такого в РПГ с погружением еще не видел. Симбиот! Будет интересно посмотреть, что это значит и как реализовано. Со знакомством мы закончили, когда дымка стала рассеиваться. Выйдя из

круга, еще минуты три уже с Корником смотрели друг на друга. Я – немного виновато, а он – с офигиванием.

– Ну что же, поздравляю. Не знаю как, но ты получил одного из самых редких демонов в истории кровавых эльфов. Теперь придется больше убивать, ведь ему для развития нужно много силы. Я даже не завидую. Уже придумал ему имя? – первым нарушил тишину мой наставник, быстро затараторив.

– Еще нет. Хочу за его поведением понаблюдать и решить, что подходит.

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

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

Собственно, астральный пожиратель магии был самым настоящим демоном. И с драконами общего ничего не имел, кроме внешнего вида. Это был вроде как симбиот, но не совсем. Он мог отлетать от меня на расстояние до трех метров на своем первом уровне. Не совсем отлетать – он как бы рос из меня. Где-то в области моих лопаток был его хвост. И он,

значит, мог на длину своего тела от меня парить. Для такого дела он тратил мою и свою ману, но точных цифр не нашел.

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

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

Так как профильной характеристикой у него, естественно, был интеллект, то это был обмен не 1к1. За свою ману я получал почти в два раза меньше очков жизни. Но была у магической связи и активная часть. В критические моменты я мог откачать из демона до 30 % его максимального запаса очков жизни. Что превращало его в хранителя последнего шанса.

Боевые характеристики моего не-дракона были не очень впечатляющие. На первом уровне он мог кусать противников, нанося 5-20 урона. Так как был он бафером, то уже на первом уровне получал умение «Призрачного доспеха». Поглощение 10 % входящего урона, суммарно до 100, вещь полезная. Откат в 30 секунд и маназатраты в 50 пунктов. Вроде, хорошая штука, но предстоит обкатка «в поле».

Самое интересное крылось в приставке «пожиратель магии». Уже сейчас в радиусе максимального отдаления от меня, работала «аура магической перегрузки» и. Противникам, попадая в эту ауру, требуется на 10 % больше маны на заклин-

нения, весь исходящий магический урон у них уменьшается на 10 %. Те самые лишние очки маны переходили к нам: по 5 % мне и демону.

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

Но вернемся к этому змию. Гмм. А что? Похож ведь. Итак, тело Змия было соткано из призрачной материи, а потому он получал только 50 % физического урона. В дополнение – 25 % что по нему не попадут вообще. Так как жизней у него было немного, это сильно поднимало его выносливость.

Стартовые показатели у него были следующие:

100 ОЖ (без бонусов от характеристик)

100 ОМ (без бонусов от характеристик)

Мудрость – 5

Интеллект – 10

Сила – 1

Выносливость – 1

Ловкость – 1

За каждый уровень он получал 4 характеристики, которые распределились так: 2 в интеллект, который отвечал за урон магией, скорость восстановления маны и частично за ее за-

пасы; 1 пункт в мудрость, которая и была главной для запасов маны, и лишь немного увеличивала скорость восстановления. Остальные характеристики прокачивались по очереди. На втором уровне 1 пункт в выносливость, отвечающую за количество жизней, потом в силу – физический урон, и только после в ловкость. Последняя была важной для скорости нанесения урона, бега, шанса на блок...много за что отвечала. Но для этого магического существа она не играла особой роли – много моментов было реализовано по-другому. При помощи магии, в основном.

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

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

Глава 3

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

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

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

«Астрал – особое место. Там раскаты грома вмиг сменяются тишиной, а яркий свет – крошечной тьмой. Его жители давно научились не обращать на это внимание. Симбиот предлагает стать глазами во тьме. Желаете получить астральное зрение?

Конечно же я принял предложение, мысленно поблагода-

рив фамилльяра. И тут же пожалел об этом. Голова чуть не разорвалась от боли, когда мир кардинально преобразился! В начале я ослеп от яркого света, потом все стало серым и пещера еле проглядывалась. Минут через пять увидел вдалеке маленькие огоньки света. Еще минут через десять, как только боль окончательно отступила, пещера стала видна лучше. Я распрямился и двинулся вперед, отметив про себя, что те огоньки и есть искомые крысы.

«Повышен навык астральное зрение – ур 2. Радиус обзора увеличен».

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

А пока моими противниками были крысы 3 уровня. Я подготовился к этой встрече, так что инвентарь был забит камнями с уроном 0-2. Это мой первый бой, так что рисковать не собирался! Буду агрить по одной. Прицелившись в самую крайнюю цель, запустил камень. Попал, и она побежала ко мне. Остальные товарки не обратили на обиженную никакого внимания. Поначалу я хотел испробовать только свои силы, так что мысленно попросил демона не вмешиваться. Он вроде меня понял и просто спрятался во мне.

Достав освободившейся рукой второй меч, я стал в стойку. Левая чуть впереди, для защиты, а правая немного сзади,

готовая атаковать. В двух метрах от меня крыса ускорила и прыгнула, целясь мне в горло. Я ожидал от нее чего-то в этом роде, так что отбил в воздухе. Как только крыса упала, пригвоздил ее к полу концом правого меча. Она никак не могла высвободиться и быстро теряла жизни. Это игра, и сколько ты проживешь зависит от количества цифр в «пунктах жизни». Но реализма тоже хватало! Если быстро не избавится от чужеродных предметов в своем теле – протянешь недолго.

Со второй крысой все вышло так же. Разве что попал камнем только с третьего раза. К убиению третьей и четвертой я подключил своего фамильяра. Хотя интервал между его укусами был и большой, но процентов двадцать урона пришлось именно на них. Сойдет.

Вспомнив про щит у пета, попросил его навесить на меня. Сначала тело заволокла уже знакомая дымка, но потом все растаяло, став тонкой пленкой на моем теле. Раз этот навык имеет такое отображение, то его не будут сбивать атаки, от которых увернусь или заблокирую оружием.

Крысу номер семь уже не приманивал. Она была последней в пещере и имела аж 4-й уровень. Достав два меча я пошел на нее. Крыса, как и другие, побежала на меня и прыгнула. Но в этот раз я закрылся рукой и дал ей меня укусить. Урон пришелся на браслет, так что было не очень больно. Еще и щит заблокировал два урона. Отбросив ее подальше, резко дернув рукой, стал ждать повторения атаки. В этот раз я попытался вернуться.

Ну, у меня почти вышло. Резко развернувшись в бок от прыжка, не рассчитав силу и время, так что крыса меня задела лапками. Я получил 2 урона. Этот энергетический щит, как выяснилось, всегда съедал минимум 1 урона. И то, что я чуть не упал, запутавшись в собственных ногах, оказалось вполне достойной платой за эти знания. Оказавшись спиной к крысе, постарался как можно быстрее развернуться, одновременно давая команду Змию на атаку. Тот словно этого и ждал, выстрелив из моей спины в сторону общего противника. Своим укусом он прижал крысу к полу. Он что, учится у меня и повторяет тактику?

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

«Сущность крысы поглощена – астральный демон получает бонусный опыт 5 единиц.»

И тут же еще одно:

«Желаете обучить Змия заклинанию поглощение крови? Для демона этого типа оно будет преобразовано в пожирание сути.»

Дополнительный урон и подхил. Конечно да! Добивая противников под действием этого заклинания, их сущность поедалась демоном, даруя ему бонусный опыт. Двойной плюс!

Зачистив второй зал, где были крысы уже 4-5го уровня, я взял себе 6-й, а пету – 3-й. Вспомнив про лут, вернулся в первую пещеру. Там меня все еще ждали крысиные потроха и даже немного крови. В этой игре было два варианта сбора лута. Первый, чисто игровой: коснувшись трупа, просто отдаешь приказ на сбор. Тело рассыпается прахом, оставляя только «готовые к употреблению» вещи. А второй – более реальный. Разделяя тушки самому, что занимало больше времени, трофеи получаешь богаче и в большем объеме. В столь низкоуровневых мобах редких ингредиентов не водилось, потому мой выбор пал на первый вариант.

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

После этой, не побоюсь сказать, громкой победы, мой пет взял 4-й уровень. И мне дали возможность принять участие в его развитии. Наконец то! Нужно было выбрать улучшение щита: 15 % поглощения урона или +150 к емкости. Сейчас было важно чтобы щит висел постоянно. А увеличение процентного поглощения урона этому не способствовало.

Выбранный стиль боя и навыки вынуждали вести затяжные схватки на истощение. Если щит будут сбивать за пару ударов, демон не сможет на меня его ставить «по откату».

На очередном привале решил распределить свои характеристики, набежавшие за уровни. Откровенно говоря, давно пора так сделать – скопил аж 21. Я и дальше собирался развиваться как мечник. Следовательно, ловкость и сила в первую очередь – для хорошего урона и быстрого передвижения. Следующий пункт – выносливость. Пусть от силы и капало по чуть-чуть в жизни, но выносливость была главной в этом деле. Да и грузоподъемность стоило немного поднять. На сильные удары она, опять же, тратилась. Так что «9-9-3» был мой выбор. С интеллектом и мудростью решил повременить. В перспективе, конечно, нужно будет в них вложить сколько-то характеристик, но пока это было не критично.

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

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

Жму «нет».

«Приручение невозможно. Желаете развивать крысу как

ездовое животное».

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

«Ваш боевой питомец хочет поглотить сущность детеныша крысы. Принять?»

Ну хоть опыт халявный будет. Принимаю. Смотрим что из этого вышло:

Ваш питомец получил 10 ед. опыта, а также улучшил свою атаку – дополнительный 1 % урон ядом. Минимум по 1 ед урона в течении 5 секунд. С ростом уровней «ядовитый укус» будет также развиваться.

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

Сдав квест и, получив от коменданта еще каплю опыта, отправился к себе. Небольшое приключение вымотало не на шутку.

Глава 4

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

После ужина, на котором я повысил уровень до 9-го на заданиях по готовке, отправился к коменданту. Первый опыт боевых заданий мне понравился и хотелось повторить.

– Завтра утром пойдешь в лагерь, к охотникам. Будешь ними ловушки ставить. С крыс тебе потроха какие перепали? Вот их на приманку ипустишь! У нас волки развелись – нужно подкоротить их численность, – вывалил на меня один из заместителей Серого, когда я сообщил, за каким чертом прусь в комендантские покои. Даже не представился, зараза. Ну и ладно. Главное – задание получил!

Охотники были предупреждены о моем появлении и уже собраны в поход. Группа состояла из двух лучников 30го

уровня, и одного трапера 33го. Как я понял, класс трапера занимался установкой ловушек, а основным оружием брал арбалет. В остальном – рейнджер с бонусами против зверей и в лесной местности. Он-то и обучил меня навыку установки ловушек, добавив головной боли, и выдал простую лопату и топорик.

– Значит так. Сейчас идем на одну опушку. Там полно деревьев под колья – давно приметил место это. Запасаемся в начале ими, после чего пойдем по точкам готовить неприятности волкам. Будем копать ямы– и туда колья устанавливать. Рисс, старайся держаться нас и далеко не отходи. Мы в лес не умирать пришли! Уяснил?

Покивав в знак согласия, мы двинулись по намеченному маршруту. Вырубка и строгание кольев было делом скучным. Зато получил навык лесоруба, который ускорял рубку деревьев и давал на первом уровне плюс 1 % к урону по энтам и прочим созданиям древовидного типа.

Заготовив острых палок под самый перегруз, мы продолжили работать по намеченному плану. К первой точке мы дошли за 10 минут, и я, под грузом древесины, добил себе еще один бонусный балл в выносливость. Есть польза от работы на свежем воздухе! Еще через минут 20 я закончил копать и вылез за кольями. В этот же время мой охранник напрягся и натянул лук:

– Вижу, наши идут с «хвостом». Постарайся спрятаться и не влезай!

Через несколько секунд и я заметил, что пара охотников бежит в нашу сторону и что-то орет. Это был шанс! Со всех сил крикнул им: «Дайте круг, минута, колья. Минута!» – стал закидывать палки в яму. Заметив, что меня поняли правильно и пара взяла в сторону от нас, сам прыгнул в незаконченную ловушку.

– Бросай все, и поднимайся. Ведут. Кажись, это кабаны, – услышал я сверху.

Перед тем, как вылезти, я подтвердил системное сообщение о создании ловушки, типа «яма с кольями» на 1500 урона. Вот это я дал жару! Накрыть нечем и некогда, так что не заметить ее мог только слепой. Или очень злой. Например – кабан. Заранее зная о ловушке трапер и лучник у самого края сделали большой прыжок, ловкость у них хорошо прокачана, и благополучно приземлились с другой стороны. А вот три кабана, которые дышали им в спину, так прыгать не умели! Или просто не успели сориентироваться и со всей дури влетели прямо на колья.

Сначала одно, а потом еще одно сообщение о получении колоссальной суммы опыта – и я уже 11й. И это при том, что часть опыта была срезана из-за сильной разницы в уровнях. Про то, что основная часть опыта пошла охотникам, которые кабанчикам еще и стрел добавили, я вообще молчу.

Придя на следующую точку, в получасе ходьбы, уже сам вызвался копать яму. Мне понравилось получать кучу опыта таким легким способом. Увы, еще две ловушки поставились

без происшествий. Зато, не доходя до конечной точки, первый из лучников замер и поднял руку вверх. Мы остановились и присели – это был знак, что впереди опасность. На выбранной нами полянке расположились на стоянку орки: четыре охотника в легкой броне и с луками 29го уровня и один непонятный орк 23го. Так рано в нашем лесу их не ждали.

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

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

– А что-то быстро под них сделать?

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

– Давайте хоть проследим за ними. Может один отлучиться, убьем его, а следом остальных.

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

– Кстати насчет пятого. Кем он может быть? – продолжил я расспрашивать товарищей.

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

– Могу взять его на себя? Сможете отвлечь охотников?

– А получится? – удивился трапер.

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

– В смысле, демон? – удивились все трое.

– Персональный фамильяр. Я же кровавый эльф, или вы не знали? Змий, покажись.

Охотники от неожиданности немного дернулись, но тут же пришли в себя. И трапер взял слово.

– Хорошо, ползи вон туда. Мы чуть отойдем и поставим несколько простых ловушек на всякий случай. Как основные силы отойдут из лагеря, нападешь сам. Если что не так, действуй по обстоятельствам.

Разделившись, мы стали готовиться. Я полз минут 10 до своей позиции, а после еще столько же ждал начала операции. Орки, как ни странно, все оставались на месте.

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

Так продолжалось несколько минут. Из раненого вытянули стрелы, шаман залил в него какое-то зелье, и пациент перестал харкать кровью и просто тихо лежал. После этого началось чтение заклинания, а это точно не к добру. Две стре-

лы влетело в дерево, но зеленокожие охотники хорошо спрятались. А вот трапер, судя по миникарте, побежал занимать более выгодную позицию. Потратив время на маневры мы дождались, когда жизни раненого орка начали ползти вверх.

Блин! Это сводит на нет весь эффект неожиданности. Нужно действовать быстрее и наглее! Как только болт влетел шаману в ногу, заставив того прекратить распевать заклинание, настал мой черед.

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

Сам же занялся шаманом. Я старался держать его спиной к скрывшимся оркам, чтобы те не подстрелили меня, пусть сам и закрывал обзор траперу. Шаман оказался довольно ловким в обращении с посохом, и я не мог его достать, пока Змий «доедал» орка. Системное сообщение о получении уровня мной и Змием отвлекло, и за это я хорошенько получил по голове. Звон в ушах, потеря равновесия – вот как тут оглушение реализовано. Упасть не успел! Но пока приходил в себя, шаман успел прочесть заклинание и запустить файербол. Отлетев на пару метров от противника, я таки упал

на землю. Если бы не «доспех», то мог и помереть. А так – здоровье в красной зоне.

Забрав жизни у Змия я натравил его на шамана. Ярко представляя, как течет синяя субстанция, я попытался донести до демона мысль, что нужно еще и ману сожрать. Фамильяр вроде меня понял и вцепился в зеленого сильнее прежнего. Сам я, поднявшись, потянул кровь из ноги орка на себя. И у меня вышло, да при этом очень хорошо. То ли сработал какой алгоритм, то ли еще что, но бар маны ощутимо просел, а кровь аж брызнула в мою сторону, тут же став собираться и стремиться к моей груди. Орку такой поворот точно не понравился, и он начал творить новое заклинание.

С рыком я прыгнул и всадил один меч прямо в горло. Шаман еще пытался что-то сделать, но я не вынимал меч, а от его слабых попыток отбиться посохом уже было мало толку. Треньк – еще один уровень.

Глава 5

Собирая трофеи, я смотрел системки и отпивался зельем лечения. Бежать в кусты на помощь остальным крайне рискованно, так что стоит выждать. Как и думал, фамилляр научился вытягивать из противников ману. Причем значительно эффективнее, чем очки жизни. Если навыки будут развиваться и останутся такими же полезными, то я буду практически не убиваем в ПВП. Эхх, мечты.

«Способность «отток жизни» повысила уровень. Усилена скорость перекачки.» – нашел оповещение в логах, после чего с улыбкой побежал на помощь остальным.

Три орка теснило два моих лучника. Я подоспел вовремя, ударив одного из зеленокожих в спину. Скомандовав Змию в начале запустить яд и тут же приняться перекачивать жизни, начал рубить и сам. Мое появление не осталось незамеченным, что сыграло нам только на руку. Отвлеклись орки, и тут же пропустили по удару. Когда третий принялся только за меня, я старался лишь блокировать удары оставив основную работу на Змию.

Танцуя вокруг и даже иногда царапая мечами, я смог свести его здоровье до красной зоны. Но, подоспевший трапер, подло убил его впритык из арбалета, забрав большинство опыта себе. Оставшихся тоже добил не я. Несмотря на уте-

рянный опыт, вернулись в крепость в приподнятом настроении. Вещи с орков мне не понравились, да и требовали 20 уровень, так что свою долю добычи я тут же продал крепостному завсклада, получив немного наличности. Хотел тут же потратить деньги на обновку экипировки, но ничего ниже 18 уровня в продаже не было.

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

Оббежав всю крепость, так и не нашел никого, кому могут понадобиться «запчасти» от них – все же получить квест было б очень хорошо вместе с прибавкой опыта и чего-то ценного. Уже отчаявшись, вернулся к моему почти другу Дариусу, главному повару.

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

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

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

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

«Трыньк» – пришло оповещение, что я обучился готовить «лапки гигантских жаб с травами».

– Посмотри его внимательно, – продолжил Дариус. – Пусть тебе пока сложно будет его приготовить, мастерство не то, но от тебя нужно лишь принести эти самые лапки и травы. Сбегай к охотникам и тем же алхимикам, пусть подскажут где и что у нас растет. Только после этого пойдешь жаб убивать. Мне травки высушить в начале нужно, а мясо жарить нужно свежим.

– Понял. Так и сделаю!

– Как насчет того, чтобы приготовить 100 порций и заказать пир? Для такой закуси, уверен, наш скряга-гном выкатит пару бочек своего фирменного пива.

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

Забежав к алхимикам, ведь они были ближе всего, получил на халяву профессию «сбор трав» и отметки на карте. Уже с первым уровнем получил +1 к мудрости. Уточнив у

них же насчет бонусов, открыл для себя еще один источник получения статусов. С каждым следующим уровнем развития «сбора трав» буду получать +1 к интеллекту и мудрости, и аж +5 на каждом пятом. Сначала обрадовался вроде как халяве, но потом, подсчитав сколько тонн сена нужно собрать для апа, отбросил идею бегать по лесу ради одних гербариев.

Оббежав полянки и собрав нужное количество трав, заметил, что до нового уровня профы травника совсем чуть-чуть осталось. Так что решил немного задержаться и набрал ингредиентов чуть с запасом. В этой игре, как и во многих других, первые уровни всегда давались очень легко.

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

Помимо размера с упитанную кавказскую овчарку было одно важное отличие от Земных жаб – расцветка. Не было ни одной зеленой жабы. Черные, с тонкими белыми полосами были. Белые, с серыми полосами тоже были. Даже оранжевые и красные водились, а вот зеленой – ни одной. В зависимости от расцветки, как узнал позже, у жаб был бонусный урон стихией: огня, земли, тьмы и так далее. Весь спектр, в общем. А вот количество урона было, скажем так, очень смешное. Жабы эти наносили в среднем за удар 35 урона физического, который частично нивелировала броня, и 10 стихийного, что снижается за счет резистов.

Скорость атаки так же была солидной для их размеров. То лапами ударят, то укусят норвят. Бодаться с ними лоб в лоб так себе идея. Не всякий мечник, или другой закованный в латы воин сможет долго выстоять. Важное «но» – жабы неповоротливы. Просто невероятно неповоротливы. И тактика была у меня против них проста, но действенна: я кидал в одну жабу камень, привлекая ее внимание, а сам отходил в сторону. В начале она пыталась достать меня языком, от которого приходилось уворачиваться. Не всегда у меня это выходило, так что бывало терял 50 хп из-за этой ее абилки. Потом следовало по этому языку ударить.

Если жаба попадала, она пыталась притянуть жертву к себе, но получив мечем, тут же втягивала язык обратно. Оставаясь на месте или даже немного отступая назад, я следил за своей жертвой, возмнившей себя охотником. Следующей абилкой был прыжок. Отталкиваясь мощными задними ногами, земноводное, словно массивное ядро из пушки, несло к своей добыче. И вот тут нужно было уворачиваться в обязательном порядке. Один раз я пропустил такой прыжок, интереса ради, получив 150 физического урона, 20 огненного и «ошеломление» на 5 секунд. Пусть сильно двигаться под этим дебафом не смог, но сил выхватить лечебное зелье хватило.

А вот дальше было очень и очень просто. На жабу кидались драйн маны и хп, и она медленно, но уверенно умирала. Я старался держаться сбоку от нее, где она не могла меня

достать ни передними, ни задними лапами, иногда испытывая ее броню на прочность.

После разделки первой добычи я получил крошечный бонус к урону по жабам, а так же узнал их слабые места. Толку с последнего не сильно много. Глаза были настолько маленькими, что попасть было в них очень сложно. Да и спереди противника старался не держаться, чтоб самому не прилетело мешком по голове. А вот незащищенное броней пузо иногда удавалось задеть, когда этот мутант пытался повернуться ко мне.

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

Когда была убита последняя, сотая жаба, система порадо-

вала меня новым уровнем «оттока жизни». В этот раз я не угадал, и вновь был повышен ДПС – теперь аж 25 ХП в секунду.

– Еле донес. Забирай, Дариус, свои ножки.

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

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

– Гмм. Они его убирали, да. Но мы как-то не докумекали из-за чего эт. Ну, я принялся за готовку, а ты иди доложи Гаркинсу об удачной охоте и что вечером будет небольшая гулянка по этому поводу. Пусть соберет всех, кого сможет.

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

– Вот, смотрите что у меня есть – продемонстрировал свои честно нафармленные 48 шкур госпоже Сабине. – Меня

Рисс зовут, я недавно в солдатах. С охоты вернулся и пусть мне говорили, что толку со шкур этих жаб нет, но решил в общем вот...

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

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

– Красота? – с недоумением спросил я.

– Ну конечно. Не расстраивай меня и не становись одним из них. Ты же эльф! Так вот, из этих шкур можно сделать замечательные дамские сумочки и клатчи. Уверена, все эти вояки даже не думали о таком. Хорошо, что ты ко мне зашел. Если все хорошо закончится с осадой, то я заработаю на пошиве и продаже городским фифам сумочек, – быстро улетела дама в свои мечты.

– Тогда заберете все эти шкуры? Тут 48 штук.

– Гмм, не все они подойдут. Материал и правда очень хрупкий, если так можно сказать о коже. И расплатится с тобой сейчас не смогу. Только после осады, да и потом время нужно для пошива. Еще время пока торговец приедет.

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

– Натуральный обмен? Можно и так. Сорок восемь шкур, это можно сделать сумок....

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

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

– Да я даже не мог мечтать о таком! – искренне восхитился я. И правда – стоит такая вещь могла очень много. Если просто сумка таких размеров увеличит мой инвентарь ячеек на 40, да еще и вес можно больший с ней переносить, то вот зачарование на еду/мясо/травы делает ее дороже раза в два.

– Она все же чуть дороже того, что я получу за твои шкуры. Так что отдам тебе ее только если принесешь еще шкур пять. Идет? – немного смущаясь закончила Сабина.

– А можно мне сумку сейчас отдать, а я вам шесть шкур принесу. Честно-честно.

У меня просто глаза горели, так хотелось ее забрать себе. Уж очень крутые перспективы открываются.

– Ладно. Уговорил, – улыбнулась дама, сгребая шкуры в ящик.

Забрав сумку и тут же применив ее, решил перебрать свой инвентарь. Даже небольшое облегчение ощутил, хотя 5 % уменьшения веса это не так уж и много поначалу. Итак, в инвентаре еще оставался разный хлам: камни, травки/корешки/грибы для алхимиков, несколько шкур более мелкоуровневых представителей местной фауны, чем жабы. Еще с первых игр я уяснил одно простое правило – ломай все, что ломается и греби все, что гребется.

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

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

– Наслышан о тебе, наслышан. Неплохо вы с орками подрались, а ты еще и поголовье жаб этих мерзких укоротил, – начал он, когда я только поздоровался. – Как начнем более

активную эвакуацию очень хорошо будет, что местное зверье и монстры меньше досаждают станут. В общем, за заслуги перед крепостью возвожу тебя в ранг старшего солдата. Когда немного подрастешь в силе, дадим тебе экипировку чуть лучше, чем планировалось. И еще, теперь можешь командовать тремя младшими солдатами – у нас таких немного, но если поищешь, найдешь этих лодырей. Коль я, или кто другой тебя на задание отправит, то смело их привлекай в помощь.

Тут же появилась системка, дублирующая и поясняющая более детально сказанное Гаркинсом.

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

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

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

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

– Они что, уже тут? Как так, еще ведь почти месяц!

А паниковать я начал из-за того, что Армия Вторжения Орков состояла не только из последних. Если быть правиль-

ным, то это была Орда, в которой основную массу составляли все же орки. Но так же с ними были их «дальние родственники» гоблины, и один клан троллей, состоящий в этой армии в основном в роли шаманов поддержки. И раз рядом гоблины, то вся остальная орда будет очень скоро.

– Нет, это не основные силы. На самой границе крепости стоит деревня гоблинов. Стояла, вернее. Жили мы с ними, не то, чтоб дружно, но не мешали друг-другу, да и торговали понемногу. Но как пришла весть к нам в земли, что сюда идет Орда, они собрали своих жен и мелких, да и отправились на встречу. Присылали к ним гонцов, хотели убедить уйти к нам в тыл, не воевать. Но гонцы не вернулись... – чем дольше рассказывал, тем больше смурнел Гаркинс.

Мне стали понятны его чувства – все же соседи, с которыми жили не один год бок о бок и явно было много совместных приключений, вдруг стали врагами. В общем, они сделали свой выбор и правильный он для них или нет – покажет время.

– Так там сейчас их лагерь? В месте, куда идем? – решил я уточнить суть будущего задания.

– Именно. Они знают местность и подтягивают своих, то есть других гоблинов, чтобы подготовиться к нападению на нас. Может ресурсы какие подготовить, провизию. В общем задача номер один – разведка боем. Сейчас уничтожение лагеря не в приоритете. Нам не нужны лишние потери, но уменьшить число нападающих будет очень хорошим делом.

К сражению нужно готовиться уже сейчас.

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

– Утром сходи к главе отряда Вайрну. Он в лагере пока живет. Выходите завтра сразу после обеда.

Вернувшись к месту обитания жаб быстро добил «долг» за сумку. Тут же зашел к кузнецу и намекнул, что хотел бы завтра и у него полазить по закромах, в надежде получить два новых меча в преддверии вылазки. Нынешние уже перерос. Он пообещал что-то поискать, но уже завтра утром. Сейчас было полно дел по ремонту экипировки стражников и ковке оружия для будущих ополченцев из окрестных сел. Когда я уже развернулся бежать на праздничный ужин, он окликнул меня.

– Постой. У меня, вроде, есть одна вещица, которая может тебе подойти. Сейчас.

Решив, что просто так он не станет дергать, присел на лавке. Пока кузнец доделывал работу, я прошелся по своим умениям, с удивлением обнаружив там нечто новое – «маскировка». Эта штука уменьшала радиус, с которого меня могли заметить, если буду двигаться очень медленно и вести себя незаметно. Например – ползти в лесу. Так как она была второго уровня, да еще и прокачана на половину до третьего,

то получил ее наверняка в охоте на орков. Проверил логи – так оно и было! Гмм, вместе с моей природной способностью быть менее заметным в лесу, это очень хорошее подспорье в предстоящей разведке.

– Жена с ребенком заснули, так что не кричи. Смотри.

Хорошо, что кузнец предупредил. От радости я чуть не взвыл, ведь держал он в руке Масштабирующий Меч. И был он Редким! Наверно, я стоял перед ним полчаса с отпавшей челюстью. Немного собравшись, просмотрел описание предмета и обалдел еще раз! Дело в том, что это был меч первых эльфов крови.

На каждом 20 уровне он открывал новое заклинание с шансом срабатывания. И так пять раз. Первой была способность «иссушение» – шанс убить монстра с одного удара. Не работало оно, правда, на нежить, големов и на боссов – у первых двух не было крови или ее аналога, а последние воспринимались сильно крутыми для такого заклинания.

Обладал он стартовым уроном в 20 ед и бонусным за уровень в 5 обычного и 5 урона огнем. «В этом мече сосредоточено мастерство эльфийских кузнецов и жар исчадий inferно» – гласило описание. Также был и бонус к статам – по 2 силы и ловкости, основные характеристики для мечника. Итого, в моих руках 16уровневого эльфа крови он бы давал плюс 100 урона физического, еще 80 урона огнем и по 32 ловкости и силы, что так же добавляло ДпС. Невероятно мощно! Хотя, я так-то давно не обновлял оружие.

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

– Я так понимаю, ты считаешь меня достойным этого клинка?

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

предложение. Выполнишь – получишь клинок.

– Весь во внимании! – выкрикнул я, ведь упускать такую вещь непозволительно.

– В трех часах бега от нашего форта, в горах, есть одна заброшенная шахта. Почти у самого входа есть ответвление. Вот там еще осталась руда. И не простая, а черного железа. Ты не сильно разбираешься в кузнечном деле, так что просто поверь – это один из самых лучших материалов с которыми только может работать кузнец. Шахта эта заколдована – войти в нее можно только ночью раз в месяц. Там что-то вроде проклятия. В общем, вот тебе кирка, покажу как ею махать, и беги ты к шахте, чтоб к утру вернуться ко мне с двумя десятками кило руды.

– Согласен, а монстры там какие водятся?

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

Глава 6

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

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

Главная проблема, что их много. Вот только массовых атак, которые мне оченьгодились бы против хилых дамагеров, у меня не было. У Змия тоже. Или я что-то про-

пустил? Так-с. Щит у него подрост, значит будем пожирнее. Ядовитый укус тоже чуть лучше стал, но вот заклинаний по площади, как не искал – не было. И тут возникла идея! А что, если попробовать с ним поговорить? Он же как-то смог научиться оттоку маны, да и меня научил астральному зрению, которое пора б уже включать. Может чего дельного и посоветует.

Взвинтив скорость на максимум и начав проседать в выносливости, решил поговорить со своим симбиотом на отдыхе. Бежал я довольно шустро, ведь скорость максимальная зависит от показателя ловкости, которая у меня профильная.

– Появись, Змий.

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

– Значит, давай проясним! Ты меня понимаешь? Если да – то кивни.

Никакой реакции.

– То есть не понимаешь?

Все еще никакой.

– Ну сделай что-нибудь. Чтоб я понял, что можем с тобой поговорить. Ну-у-у!!!

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

– От же ш гад. Ах, ты ж скотина рептилоидная. Да я с тебя всю протоплазму откачаю и умирать оставляю.

Орал я долго и матерно. Во-первых, было неожиданно, во-

вторых – неприятно. А в-третьих, эта змеюка просто надомной насмехалась.

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

А он у меня с характером, оказывается.

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

– Это все очень интересно, но можно к делу?

– Да я вот к нему и подошел. Есть кольцо огня. Смотри!

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

– А ничего так. Что нужно, чтоб выучить эту прелесть? – остался я доволен демонстрацией.

– Все готово уже. Как бы продемонстрировал? Теперь и у тебя, и у меня есть это заклинание. Потом, как прокачаем, переименуем в сфееру. Ахха-хаа.

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

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

– Фигня. Первый уровень же, хассяин.

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

– Ну все, все. Я же это, смеху ради. Не знал, что большая тема. А что такое соклан?

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

«Сфера огня» (активируется словом «вспышка»). Наносит урон огнем всем вражеским целям в радиусе 3х метров. Базовый урон – 100.» Так, базовый это без модификатора интеллекта. А у меня его, по сравнению с другими воинами, довольно-таки много. Так что можно рассчитывать на показатели получше. Читаем дальше: «при попадании в область действия союзников 50 % шанс поджечь цель на 3 секунды с уроном 15 или дать усиление «воспламененная кровь» – плюс 10 % к силе и скорости атаки на 30 секунд. Примене-

ние – мгновенно. Восстановление заклинания – 50 секунд. Требует 75 маны на применение.»

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

– Слушай, Змий мой дорогой. А если ты используешь сферу, меня может поджечь или воспламенить мне кровь?

– Неа. Мы с тобой это, типа одно целое. Словно я твоя вторая голова. Или рука. Думаешь чего у нас так легко взаимодействие получается?

– Да, точно. Не задумывался как-то.

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

Еще немного поболтав я отправился в путь и вскоре получил приятное системное уведомление.

Получен навык «Бегун» 1го ранга. Скорость бега увеличена на 2 %. Затраты выносливости уменьшаются на 1 %.

Не сильно много, если честно, но и то хлеб. За время этого квеста подкачаю до второго и станет более ощутимо.

Так, быстрыми, но короткими перебежками на грани сил прерываясь на болтовню с петом я и добрался до пещеры. Вход в квестовую зону был закрыт неким энергетическим барьером с характерным сиянием и размытостью изображения

за ним. Астральное зрение вообще показывало огромную сияющую стену и за ней ничего не видело, так что я пока отключил его.

Зайдя в пещеру тут же призвал Змия бдить. Он собрался, отбросив шутки-прибаутки и прочие ребячества и с серьезным видом перевел себя в боевой режим. Накинул на меня щит и включил зрение у себя – это скорость регенерации маны позволяла держать его чуть ли не постоянно включенным. Я же, быстро отыскав вход в нужное ответвление шахты, приступил к добыче.

На данный момент, благодаря сумке и скромным показателям силы и выносливости, а именно они определяли максимально переносимый вес, имел в активе чуть больше 40 кило свободного места. До перегруза я ощущал вес, словно легкую сумку с литровой бутылкой воды. Моя экипировка тоже занимала цифры в «переносимом» весе, но движений не стесняла и весила немного.

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

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

– Принято, командир.

Коротко и лаконично. Вот нравится он мне все больше. Когда нужно, сама собранность, а когда расслабится можно,

то не даст скучать. Очень хороший мне спутник попался.

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

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

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

Наша тактика быстро сошла на нет, уступив место маханию оружием во все стороны, набрасыванием «оттока жизни» в кого попало, а так же постоянным бормотанием «моя кровь». Именно на последнее словосочетание я установил активацию снятия кровотечения. Эти летучие вампирыги надрезали кожу острыми клыками и, держась крыльями-лап-

ками, слизывали кровь. Было это очень, очень неприятно!

С другой стороны, я был для них таким же неудобным противником, как они для меня. Долго повисеть им не удавалось, раз я быстро сбивал их. Да и быстро убить не могли – за счет «щита» и «оттока» мои жизни пусть и проседали, но очень медленно. При этом, они могли легко оттягивать своих раненых в задние ряды этой тучи, и достать мне их было проблематично.

И тут до меня дошло, что подранков собралось много и настало время протестировать «вспышку» в бою. Пламя вырвалось из моей груди, и за доли секунды разошлось во все стороны. Туча мелких кровососов, что облепила меня, стала редеть и осыпаться множеством трупов. Да-а-а! Я оказался прав и еле живых большинство.

Две трети точно спалил, пусть и первоуровневым заклинанием. Попросив Змия отбирать у мышек ману, стал теперь использовать «вспышку» по откату. Всего за 4 ее применения мы закончили. Внутриигровые часы показывали, что бой длился каких-то 10 минут, но они превратились для меня во многочасовое сражение. Быстро собрав лут, не тратя время на разделку, я вернулся к шахтерскому труду.

Вторая волна мышей была больше, но к ее встрече я наковырял уже 17 кило. По опыту первого сражения стал сразу же использовать вспышку.

Расположившись спиной к стене в одном участке в шахте где был небольшой козырек, защитил спину и ограничил

возможность атаковать меня сверху. Как итог – это столкновение длилось пусть и дольше, но вышел я из него не с жизнями в красной зоне, а всего лишь с опустошенной маной. В этот раз не стал уже забивать инвентарь останками для алхимиков, а сосредоточился на выполнении квеста. Когда Змий предупредил о третьей волне, я уже набил 25 кило железа.

Черная туча, словно дым, летела из недр шахты. Я всматривался в нее, а она как будто пыталась поглотить меня, превратить в свою частичку. Количество нападавших было невозможно сосчитать в этом хаосе. Все, что мне оставалось – это взять мечи и...закинуть их в инвентарь. Быстро развернуться и на всей скорости побежать к выходу из пещеры. Ну их нафиг, этих мышей. Инвентарь забит, опыта с них капля, а ласты я в этот раз очень даже могу склеить.

Пока бежал, успел использовать еще раз вспышку. Она, как показал опыт, немного отталкивает монстров, так что удалось притормозить этот оживший сгусток тьмы и успешно свалить из шахты.

Путь обратно дался легче и быстрее. Все же «бегун» и новый ап, статы из которого пустил в выносливость, дали о себе знать. В крепости, поприветствовав ночных караульных, зашел в свою «комнату» и нажал логаут. Не выходя из капсулы, завел будильник и уснул. Всего через два часа нужно вставать, завтракать и быстро обратно в Кратум. Отсыпаться буду после инструктажа и сдачи квеста на супермеч!

Глава 7

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

– Привет, Дариус. Подскажи мне, кто из этих ребят собирается к гоблинам сегодня?

– А ты что, с ними?

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

– Да вон они, собранные сидят. За дальним столом.

Поблагодарив повара за наводку, направился к партии. Выяснив, кто главный, смог узнать все нужное: маршрут, что будем брать из инвентаря и кто какую роль в отряде играет.

Мое предложение захватить побольше свежей еды с обеда, ведь я был счастливым владельцем чудо-сумки, все приняли с большим энтузиазмом. Дело в том, что в большинстве случаев чем лучше еда по вкусу и по бонусным характеристикам, тем меньший у нее срок годности. Моя сумка частично решала эту проблему. Нам не придется брать только «вяленое мясо» и «хлебный сухарь», у которых и вкус был не очень и давали «аж» +2 и +1 к выносливости на час. Хотя, для НПС, как мне кажется, именно вкусовые качества имели

приоритет. За то, что понесу много еды, мне даже простили неявку на утреннюю планерку. И предупредили, что выходим через два часа.

Первым делом я побежал сдавать квест. Встретил меня кузнец радостно и начал расспрашивать о подробностях ночного копания руды. Пообещав рассказать все за кружечкой пива попозже, выгрузил руду, чуть ли не выхватил из рук столь дорогой ему меч и понесся к алхимикам. Уже у них, вывалив остальное добро, обнаружил среди останков колечко «+2 к интеллекту» и ожерелье «+3 % к защите от всех видов магии». А еще несколько медных колечек и цепочек без статов. Полезную бижутерию экипировал в пустующие слоты, а три банки мгновенного лечения и 10 банок регенерации закинул в рюкзак – в их оплату и ушли ненужные мне украшения и алхимический материал.

Когда пришел в лагерь, ждали только меня. Остальные, подхватив с земли вещи, тут же сформировали подобие построения и двинулись вперед. Первыми шли два лучника, явно охотника. У них был большой обзор и маскировка, так что чуть позже они отойдут еще дальше вперед. Сразу на ними шагало двое солдат в кожаных кирасах поверх кольчужной брони, со шлемами и щитами на спине. Впервые получится повоевать на пару с воинским классом в игре. Возле них уже знакомые мне трапперы. Эти ребята знали, что я обладаю минимальными способностями к созданию ловушек. И мы быстро договорились, что помогу подпортить жизнь

мелким гоблинам используя свои скудные знания в этом деле.

Следующей парой в нашей «колонне по два» были маг и жрец. Именно они меня больше всего интересовали. Чего ожидать от мага, я немного представлял. Судя по его одежде, он относился к пироманам. Поверх его мантии с огненными мотивами была надета кольчужная рубашка с короткими рукавами вроде моей. В ней, и еще в шлеме из тонкой кожи, кожаных же перчатках и сапогах он не выглядел странно и вел себя так, словно носил такую экипировку не впервые. Хотя, так скорее всего и было. Жрец же был одет, как и подобает шаблонному интовику: серо-коричневая мантия в пол, обруч на голове, что сдерживал длинные волосы до лопаток и двуручный посох.

Следом шел я в гордом одиночестве. Замыкающими были еще два лучника. У последних было меньше камуфляжных деталей в одежде, да и в ножнах болтались не кинжалы, как у первых дозорных, а полноценные одноручные мечи. Позже я узнал, что у них был класс не охотников, а снайперов. Взамен бонусов в лесу и в сражении против определенного типа монстров они имели чуть больший урон, но универсальный. Радиус обзора в такой местности тоже был чуть похуже, поэтому и были определены в арьергард.

Я в этой вылазке, как и в первой, был на подхвате. Самой главной задачей было не сколько помочь, сколько не мешать и не ставить отряд в невыгодное положение. Если го-

ворить об уровнях, то главным бы траппер 39го по имени Ривз, остальные плюс-минус два уровня в районе 30го. И я со своим 17 м.

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

– Давайте еще раз по действиям. Сегодня постараемся дойти до планируемого места ночевки. Не разжигая костров переночуем и с раннего утра подойдем еще ближе к лагерю. Думаю, за полдня должны максимально приблизиться. Вторую половину потратим на установку ловушек по пути нашего отхода. Переночуем уже в другом месте. На третий день подойдем уже к самой гоблинской стоянке. Первым делом посмотрим, какими силами они располагают. Если за длительное время не обнаружим всадников на варгенах, то можно попробовать и навязать бой, вытягивая их в ловушки, – дал расклад Ривз.

– А что такого страшного в этих всадниках?

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

– Наши действия, если встретим патруль? – решил уточнить самый молодой стрелок.

– В этом случае действуем по обстоятельствам. В идеале,

затаится и пропустить их, оставаясь незамеченным. Но если столкнемся нос к носу, то будем драться.

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

– В пяти километрах от нас видели группу гоблинов. С ними двое на волках, может еще есть, но не больше десяти. Сама группа довольно большая, около тридцатки мелких, не считая всадников.

– Молодняк или опытные воины?

– Всадники молодые, совсем недавно сели на своих варгов.

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

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

Продолжив двигаться уже в новом направлении каждую смену дозорных мы узнавали, что идем правильно и понемногу отдаляемся от разведывательного отряда. Но не могло

быть все так хорошо. Через час дозор сообщил, что гоблины развернулись и споро двинулись прямо по нашему следу. И что к ним присоединилось еще два волчьих всадника.

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

Получив три капкана от командира я отбежал влево от нашего ядра и постарался установить с расчетом на то, что словить хочу именно всадника. Слегка замаскировал, оставил на проходах между деревьями, после чего накинул еще веток, сужая проход. Вернувшись, стал немного позади воинов – если гоблины будут использовать луки или метательное оружие, стану прятаться за одним из них. Только сейчас до меня дошло, что нужно срочно обзавестись умением для сокращения дистанции. В других играх это были «рывок» у воинских, и телепортация на короткие дистанции, она же «блинк», у магических классов. В этом мире аналог такого умения видел только у жаб. Хотя, сказать, что у меня был прям богатый опыт, тоже не могу. В общем, стоит взять паузу и помучить всех наставников крепости на предмет новых навыков.

– Приближаются. Встречаем!

Бежали на нас гоблины с короткими мечами и копьями наперевес. Метра полтора ростом, с длинными ушами и ногами. И зеленой кожей! Кричали что-то, подбадривая себя, а может и угрожая. Мы же стояли спокойно и молчали.

Когда нападающие сократили дистанцию до пяти метров, с нашей стороны в них полетел большой огненный шар. Попав в одного мелкого, он взорвался, немного разметав и так не стройные ряды. Пара гоблинов была в критическом состоянии, и тут же отправилась к праотцам, получив по стреле от лучников. Очень удачное начало для нас. Через пару секунд началась рукопашная. Отойдя немного влево, я призвал Змия, который тут же вгрызся в нашего первого противника.

Против меня встал гoblin с широкой абордажной саблей. Даже не знаю, где он ее достал. Отбив атаку левым мечом, ткнул, целясь в корпус, правым. Броня у гоблина была ненамного лучше моих обносков, так что новый меч легко вонзился в тело. Вытянув клинок и тут же, с минимальным замахом, ткнул в голову. Увернуться гoblin не успел, так что критический удар в уязвимую точку оборвал жизнь. Первый есть. Двоих воинов слева от меня не стали так недооценивать. Все, что могли наши «тяжи» – отбивать атаки и блокировать их щитами, медленно отступая.

А вот зря вы, мелкие и зеленые, не обращаете на меня внимания. Подбежав к месту схватки, вонзил сразу два меча в гоблина с копьем, который только что попытался задеть

моего боевого товарища. Второй убитый! Теперь уже двое обратили на меня внимание. Отбить копьё первого, пнуть ногой в щит второго, заблокировать копьё, сблизиться, ударить в голову клинком снизу, проткнув челюсть насквозь. Ударить левым мечом сверху по щиту. Да я прям бог войны! Еще! Четвертый готов!

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

Пока бегал туда-сюда бывало, что пропускал удары. Внезапность иногда играла и против меня. Но «щит» и «отток жизни» держали на ногах. И тут прибежали два всадника. Один волк прихрамывал, не иначе в капкан попал, но второй был полон сил и жажды убивать. Они ворвались справа, когда я был на противоположном фланге. Под их атаку попал снайпер, которого два волка стали рвать на куски, пока всадники старались ударить копьём кого-нибудь еще. К тому времени только у охотников были в руках луки – все быст-

ро перешли на рукопашную, когда поняли, что двум воинам долго не устоять. Завершив схватку с очередным гоблином, мне ничего не оставалось, как побежать бить волчьих всадников.

Хоть варги и более маневренные, чем лошади, но это именно волки, пусть и более крупные и более уродливые. Они сами рвались в бой и не сильно слушались своих неопытных наездников. Снайпера они, конечно, чуть не загрызли – еле вытащили беднягу. Вот только отступать волкам стало некуда – мы успели их окружить. Я стал бить того, с подбитой лапой. Ударив по ней своим супермечем, чуть не отрубил. Явно усугубил травму, наложенную при попадании в капкан. Волк завалился на бок, потеряв своего наездника. Правда добить его не успели – смог встать и резким прыжком вырвался из окружения, сбросив своего седока. Позже мы его нашли мертвым в одном из капканов. Со вторым всадником вышло не так радужно.

Главное, что пехота гоблинов никуда не делась, так что приходилось воевать на два фронта. Оставшийся волчий всадник оказался более умелым, и держал «коня» под контролем лучше. Более прокачанный навык верховой езды? Или банально умнее?

Когда увидел, что напарник мертв, он начал пятиться к своим, отгоняя нас копьем. Выждав момент, когда всадник закроется щитом от летящего в него огнешара, я зашел в бок и запустил в него два оттока жизни – свой и от Змия. На

этом не остановился и всадил оба меча, еще и скомандовав «вспышку». Эффект был ошеломляющим. Для гоблина-наездника так точно. Его варг пошатнулся, постоял еще две секунды и упал на бок уже мертвым, утащив за собой гоблина. Не давая последнему прийти в себя, прыгнул к нему и добил. Пару огнешаров, пусть и принятых в щит, да и стрела в плечо не сильно прибавляли здоровья. И вот мы вновь вернулись к схватке пехоты.

После такой бесславной гибели своей кавалерии боевой дух у гоблинов явно просел. Нам же он только добавил моральных сил, пусть двое воинов и отпаивались лечебными зельями. Лично я, осознав на сколько крут мой меч в нынешних условиях, без раздумий ринулся в битву. Это было рискованно, но ничуть не безрассудно. У меня все еще имелась быстрая перекачка жизней от Змия, да и эликсиры экстренного восстановления оставались нетронутыми. Нынешний противник хоть и был в большом количестве, но урон и скорость его нанесения были очень маленькими. Когда мои жизни падали до 60 % я просто уходил в оборону, выигрывая время для работы «оттока».

Продолжая помогать своим соратникам то на одном, то на другом фланге добивая гоблинов я получил к финалу 18й уровень. Откровенно говоря я просто воровал фраги для получения большего количества опыта, но кто меня осудит? По моим подсчетам таким способом я записал себе больше всего убитых, о чем, правда, не распространялся. Побаивался

испортить отношения с НПС, ведь они тоже развивались и становились сильнее.

– Быстро лечимся, собираем трофеи и уходим. Рисс – пробегись и собери капканы, ты же вроде целый и в лечении не нуждаешься, – заметил моё состояние командир.

– Понял, сейчас, только трофеи быстро подсоберу.

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

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

Собрав капканы, как свои, так и трапперов, которые они указали на карте, вернулся к уже подлеченным воинам. Хуже всего было снайперу – пусть количество жизней ему восста-

новили, но у него имело несколько сильных травм, которые пройдут только со временем. У жреца то ли не было сил и умений, или не захотел их тратить. Как мне объяснили, бежать он сможет с прежней скоростью, но от боев лучше воздержаться ближайшие часов шесть. У остальных тоже, как выяснилось, было несколько травм-дебафов, но через час-два все должны пропасть – их время действия сильно сократилось благодаря разным лечебным эликсирам от алхимиков. Выходило, что я не только надобивал больше всех врагов, но и остался невредимым.

Стыдно мне за это не было. За эту схватку я получил новый уровень, что полезно для группы в первую очередь.

Глава 8

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

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

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

Все согласились с размышлениями командира и подобравшись медленно побежали за ним. В первый час решили

не выставлять дозоров – все равно от этого не будет толку, да и дебафы у наших лучников не позволили бы им нормально носиться туда-сюда.

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

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

– Уже скоро темнеть начнет. Нужно побеспокоиться о ночлеге. Гоблины хоть и довольно сносно видят в темноте, но не должны напасть. В лесу много ночных охотников, что с радостью съедят и нас, и зеленомордых. Особенно в этой части, – заговорил один из воинов.

– Подтверждаю, – взял слово один охотник. – Когда гоблины ушли к орде, леса вокруг их бывшей деревни стали намного опаснее. Мы месяц назад одного тут чуть не поте-

рjali ночью. Ящеры!

На это замечание все покивали с умным видом. Мне ничего не было понятно, так что не постеснялся уточнить:

– Какие ящеры? Расскажи поподробней.

– Небольшие, по пояс будут. Но вот прыгают и бегают очень хорошо. И клыки у них, как бритвы. Главная проблема, что минимум по трое бегают. – Пфф, трое? – перебил его чудом выживший снайпер. – Бывает собираются в стаи по десятку. Ночью выходят на охоту, а днем в норах отсыпаются. Чаще всего в норах их жертв.

– Так что, мы, или большая группа гоблинов, не в состоянии справиться даже с десятком этих ящеров?

– Мы то? Прибъём конечно. Но это если сможем их догнать. Твари эти очень умные и не нападают на сильного сами. Если заметят нас или другую сильную группу, то или пройдут мимо, или кинут клич таким же ночным охотникам вокруг. И вот тогда они могут собраться и несколькими десятками. Мне мой дед, тоже охотник, рассказывал как они на лося ходили. Да не просто лося, а лесного царя. Тот сильно далеко из лесу вышел, к степи поближе. Увы, добыча тогда досталась не ему.

– Да ты достал этой историей. Каждый привал ее рассказываешь, – усмехнулся один из воинов, но тут же умолк, давая продолжить.

– И вот три ящера заметили царя, что-то проклекотали и бегали за ним часа четыре. А то и пять. И все это время

к ним приходила еще и еще подмога. А когда было десятка три, тогда только и напали. Лесной царь, конечно, перетоптал половину, но его это не спасло. Как деда и соратников не заметили – никто не знает.

Из этого рассказа мне стало ясно, что одному в лесу не стоит ходить по ночам. Загрызут! А еще, что лесного царя, по-простому – босса местности, вполне реально убить.

Пока до места стоянки дошли, встретили двоих медведей. Разойтись мирно не вышло, так что я пополнил свой боевой опыт сражениями еще и с ними. Командир настаивал на уничтожении их одними стрелками, но мишки были очень толстокожими и мне удалось помочь в убиении. Я ничем не рисковал, пусть звери и были 35го уровня – нас было больше, у нас был жрец, плюс мои личные фишки на восстановление жизни. Только в сражении с ними нос к носу понял, что благодаря обновке оружия у меня в группе самый большой урон в ближнем бою. Воины старались больше сдерживать противника, а у дальников мечи и кинжалы были вспомогательным оружием со всеми вытекающими.

Когда мы встретили второго зверя, то я сразу бросился к нему для перетягивания агро. Удар у мишек мощный, но я, как всегда, старался избегать попадания по своей эльфийской тушке. Прыгая вокруг противника и нанося урон мечами, использовал «отток жизни», а иногда и вспышкой бил – так и держал уровень агро на приемлемом уровне. Как только вылетал крит у одного из стрелков, и косолапый уже раз-

ворачивался в поисках нового противника, мне нужно было всего раз ударить для возврата внимания.

В общем все было легко, но познавательно. Думаю в будущем, когда выйду в мир к другим игрокам, смогу играть на разных ролях в группе. Тут ведь тоже есть вариант танка на уворотах?

Расположившись на небольшой поляне я с траперами отправился исследовать местность и ставить ловушки. Кроме капканов мы также решили выкопать по яме с кольями каждый. После обеспечения хоть какой защиты еще оставалось немного времени на разговоры перед логоаутом.

– Помнишь, ты рассказывал о лесном царе, на которого ящеры охоту устроили? – обратился я к охотнику. – А что именно его царем сделало? Чем царь занимается, отчего твой дед на него решил поохотиться?

– Этот ты к нужному человеку обратился, – подвинулся охотник на спальнике. – И отец, и сам я люблю истории про них собирать. Знаешь, много разного про царей рассказывают лесных. Но если сам встретишь такого, то сразу поймёшь. Точно могу сказать, что это самый сильный зверь в лесу. А еще, у него словно золотое свечение. над головой, словно корона. Потому царями и прозвали. Какой именно зверь? Это у каждого леса свой. У нас тут медведь живет. Видел его год назад, представляешь? Еще известно что наш первым никогда не нападает. Мы с ним так и разошлись то – не чета сегодняшним хилякам. Царь же! – с огромной радостью выдал

он мне кучу в основном ненужной информации.

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

– Ну так тогда да, само собой. Ты же, считай, на его земле бесчинствуешь. Подданных режешь. Царь своих боронить всегда старается.

– И деревья? Лесорубам как быть?

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

– Царя выбирают?!

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

– Сейчас нет. Он меня лапой одной пришибет, раз ты говоришь что сильный очень. Но позже, как проверку силы – можно и попробовать.

– Тогда знай, что у каждого царя лесного есть на сохранении еще и артефакт редкой силы. Он им и помогает оставаться на престоле и лес оберегать, – наконец-то я услышал что-то дельное.

– А на сколько местный силен?

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

Значит уровня 60+ мишка мини-босс. Интересно, что он охраняет? После этого разговора сам себе выдал квест на его убийство. В идеале – неписей попросить о помощи. Но

что-то мне подсказывает, они не захотят вмешиваться. Уж с очень сильным обожанием охотник про лесных хранителей рассказывал. Надеюсь, есть в форте воины с противоположным мнением.

* * *

Новый день оказался спокойным. Забрав капканы и пару мертвых ящеров из них мы спокойно дошли к лагерю гоблинов. То, что увидели нас не порадовало.

– Да их же тут несколько сотен.

– Около девяти, – ответил мне наш снайпер, что смог хорошо рассмотреть лагерь сквозь жидкие деревья.

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

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

– Главное нам сейчас не вляпаться в неприятности. И не сложить понапрасну головы. На стенах крепости мы им дадим отпор. Не беспокойся Рисс, – пытался успокоить меня

командир. – Сейчас отходим. Вроде все рассмотрели.

– Погодите. Минуту еще. Змий, ты Это видишь?

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

– Они проводят кровавый ритуал.

– Сам понял, что в жертву приносят животных каких-то.

Но зачем?

– Демона вызывать будут. Если еще не осознал, для преодоления мирового покрова нужно много энергии. Гоблины с ее управлением плохо справляются, так что им ее нужно ну прям очень много. Потому так щедро кровь и льют.

– Вот оно что. И когда призывать будут? Кого?

– Я тебе что, всех демонов знать должен? – обиделась моя «вторая половинка».

– Так, не вредничай! Идеи хоть какие есть?

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

– Помешать им сможем? – решил я понадеяться на успех.

– Легко. Нужно лишь всю эту толпу убить и смешать их кровь с жертвенной, когда призыв непосредственно начнут. Сейчас то просто этап сбора энергии для портала идет. Их круг не справится с такой прорвой энергии и разрушится. Или демон внутри него будет очень сильный, разрушит защиту круга и начнет убивать все вокруг. Мы же всех убьем и заключать контракт или подчинять будет некому, помнишь? Можно еще попробовать разрушить сам круг, но это будет

очень сложно и не успеется, думаю. Так что этот вариант оставим на самый конец.

Ритуал гоблины проводили на границе лагеря и у нас были все шансы им его сорвать. Как же хорошо, что у меня есть такой умный Змий. Пересказав суть нашего разговора остальным более простыми словами, мы стали переползать поближе к месту действия. Давать гоблинам еще и сильного демона никто не хотел.

– Давайте вот как поступим. Я пойду к мелким и постараюсь на месте им помешать. Наши лучники меня прикроют. Когда меня убьют, отступите. Или даже раньше немного, – обрисовал я свой план. Просто, действенно, минимум риска для отряда!

– Рисс, как так то? – не понравилась идея командиру.

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

– А вещи твои?

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

Перед сегодняшним сеансом игры, как всегда, читал официальный сайт. Что я, что остальные встречали все более серьезную опасность и шанс умереть возрастал. И вот что вычитал! До 20го уровня абсолютно все вещи переносились в

храм с аватаром. Потом, после 20го, был шанс что-то потерять, если оно не было привязано к «душе». И вот на 20 же выдавался одноразовый артефакт для привязки. Некоторые вещи изначально привязывались, а вот такие редкие, как мой масштабирующийся меч – не всегда. Иногда такие артефакты-связыватели давали за квесты, они падали с боссов. Надеюсь в большом мире они не были редкостью, но я об этом пока не знал. Потому потерять меч было для меня ужасной перспективой. С другой стороны, привязанный артефакт нельзя было продать.

Говоря о перерождении, то на него требовались одни сутки. Были варианты ускорить этот процесс, игровыми же артефактами и навыками. А вот какими конкретно – не успел прочитать в справке.

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

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

Все что нужно было сделать, это пролить в круг призыва много крови. Чтобы призванный демон оказался сильнее, чем планировали гоблины. Добавка крови сегодняшних призывателей, которые не могут похвастаться большим запасом интеллекта, ощутимо на баланс не повлияет. В идеале, призванный монстр должен начать крушить все вокруг. А вокруг

были гоблины. Много гоблинов. Пусть местные демонологи и отошли немного от лагеря, такие меры безопасности были чисто символическими и реального толку при неудачном вызове будет мало.

– Пора.

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

– Змий, руководи. С кого начнем?

– Нужно убить вон того, в перьях и с барабаном. Он направляет остальных. Так выиграем немного времени.

– Принял!

Меня не замечали до самого появления на площадке. А явился я феерично! Разогнавшись, выпрыгнул за спиной главного шамана-демолога и уже полюбившись приемом всадил ему под лопатки оба клинка. Чтобы он не сполз и продолжал получать урон даже приподнял его на мечах. Система автоматически пыталась как-бы вытолкнуть инородные предметы из тела, что мне было не на руку.

То ли ошеломленные внезапностью, то ли сосредоточенные на ритуале остальные гоблины не обратили на это никакого внимания и дали мне выждать несколько секунд, пока их координатор умрет. Спихнув тело с оружия в круг ногой, я ринулся влево. В гоблина вошла стрела. Прямо в голову.

После такого мне оставалось лишь полоснуть его по спине своим правым и так же подтолкнуть в круг. Еще одного добить, после попадания стрелы в грудь. Пошло веселье!

– Давай быстрее. Круга все еще хватит, чтобы удержать существо за эту энергию! – решил поторопить меня Змий.

– Принял! – огрызаюсь в ответ, перерезая горло следующему, поглощенному ритуалом, гоблину. Теперь, во всех смыслах. – Помог бы лучше!

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

– Толку с тебя...

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

Поняв, что гоблины никак на меня не реагируют, стал без спешки, методично резать одного за другим. Теперь я не рубил призывателей, а подходил со спины, делал 3-4 быстрых укола для снятия основной части ХП, а после – перерезал горло и сталкивал тела в круг.

Призывая кровь к себе, как учил мой наставник по магии крови, я 100 % вызывал кровотечение. Гоблины после таких манипуляций наполняли круг бóльшим количеством крови, а значит, и энергии. Через десяток убитых гоблинов новым способом я услышал в своей голове: «Мы набрали больше

энергии чем может удержать этот круг. Уверен в этом. Но ты продолжай, для верности.»

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

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

– Давай убедимся, Змий, что демон точно выйдет из круга.

– А смысл? Подчинить его не сможем. Гоблины с ним тоже не совладают – всех убили. А если среди новых есть кто сильный, из демонологов, то ты ему точно не помешаешь. Можешь для успокоения совести защиту таки подпортить – нашел одно слабое место. Рубани по нему вооот тут, – суммировал Змий, подлетая к одной закорючке на пропитанной кровью земле.

Рисковать своим снаряжением я не стал. Мало ли? Подхватив саблю одного из шаманов со всей силы ударил ею по кругу призыва ощутив отдачу словно он не в земле вырезан, а из камня выточен. И правильно сделал, используя трофейное оружие. Сабля раскалилась, проржавела и осыпалась трухой в одно мгновение. У меня же здоровье упало в красную зону и небольшой волной воздуха отпихнуло от барьера, что

возник вокруг демонского портала. Теперь я смог увидеть нечто новое. Купол, словно из стекла, пошел трещиной в месте моего удара. Не став больше отвлекаться на зрелище и феерию, начавшуюся в этой сфере, побежал обратно в сторону леса. Как раз круг призыва скроет меня немного от преследователей из лагеря. И только достигнув первых деревьев развернулся. Любопытство сдержать не смог, хотя знал, что пожалею об этом. А посмотреть было на что!

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

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

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

– Так он что, всех гоблинов сожрет?

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

Опомнившись после призыва, демон окинул окружающих взглядом и попробовал дотянуться до одного из гоблинов. Из-за купола у него это, понятное дело, не вышло. Заревев, он стал бить в купол руками. Всего с одного удара оставленная мной трещина расползлась на пол купола. Тут гоблины и заподозрили неладно, начиная отходить.

Слишком медленно!

На десятом ударе демон обрел свободу и стал, как комбайн, пожирать мелких, не сильно обращая внимание на их сопротивление. Зеленые быстро смекнули, что тупо навалившись не смогут ничего сделать. Они разбежались в стороны и стали стрелять в демона из луков, кидать в него копья и камни. Даже несколько огнешаров видел. Но Пожиратель плоти быстро поедал врагов и за счет свежей пищи восстанавливал жизни с невероятной скоростью.

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

Глава 9

Я сильно недооценил навыки наших дальников. Заметили меня издалека и встречали с улыбками и распростертыми объятиями.

– Мы в какой-то момент решили что ты там остался. В небо светом кааак полыхнуло! Архидемона там гоблины призвали, не меньше.

– Ой, я вас умоляю. Какой еще архидемон? Всего лишь Пожиратель плоти, – встрял Змий.

– Стой! Ты что, говорить умеешь? – резко изменились в лице мои союзники.

– Таки да. Мы там, убивая гоблинов, опыта получили огого. Я стал сильнее, и мне открылась магическая возможность проецировать мысли в звук.

– Как только зеленые с ним разберутся, начнут искать виновников срыва ритуала. Учитывая, что у них есть какая-никакая кавалерия, выйдут на нас быстро, – сориентировался дозорный.

Туже мысль высказал и Ривз, предложив изменить маршрут отступления.

– Если сместимся к горам, то сможем пройти по одной пещерке, – начал наш командир. – Она проведет в сторону крепости, только придется на путь потратить в два раза больше времени. Крюк солидный. Увы, иного выбора нет – ко-

гда гоблины встанут на след, мы в лесу от них не оторвемся. Разворошили осиное гнездо на свои головы!

Несмотря на опасность и все уменьшающиеся шансы на выживание было видно, что эти НПС счастливы. Урон лагерю нанесли солидный.

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

– Это очень серьезный вклад, Рисс. Считай, что ты в одиночку этих гоблинов убил. Уверен, и лагерь частично был разрушен, и припасов у врага стало меньше. Я даже придумать не мог более удачного развития событий. Если нас догонят и убьют, то будет даже не обидно.

– Ну, Ривз, ты что. Какой умирать? Там только гоблинов еще шесть сотен осталось. А сколько еще орков по нас придет. Вдруг, еще и тролли заявятся. Нам нужно целыми добраться до Кас-берра, так что веди нас в пещеру.

– Мне нравится твой настрой, Рисс. Правда, очень нравится. Рад, что ты к нам присоединился в этом походе. Я доложу высшему командованию, если вернемся, о твоих заслугах. Получишь вознаграждение и повышение в звании.

Кивнув в знак благодарности, мы закончили наш небольшой разговор. Пока бежали по лесам, прерываясь на короткие стычки с местным зверьем, я мысленно общался со Зми-

ем. Получив 20й уровень он «вспомнил» много нового о себе и тем, каким он может стать. Именно так реализовалась разблокировка его веток умений и талантов. Первое, и вроде как не сильно важное, это появление разных «социальных» умений, вроде варианта нормально говорить. С 30го уровня начиналось развитие бестелесности – будет шанс промаха по Змию заклинаниям, имеющим физическое воплощение. На 45 м появится возможность временно отделяться от моего тела, что увеличит возможности Змия как разведчика и бойца. На 70 м же появится возможность воплощения в гуманоидную форму. По заверениям демона он будет похож на местную расу разумных рептилий. Зачем эта возможность, я пока не знаю. Раз есть, значит – пригодится.

Из боевого и точно полезного – управление демонами на 40 м уровне. Мой Змий парень не простой и принадлежит одному из видов высших демонов. Управлять низшими это у него в крови. Буквально. На практике я получу усиление призванных демонов более низкого происхождения. Как показал недавний опыт, силы Орды тоже практикуют демонологию и будет неудивительно, если при штурме встретим несколько ребят попроще.

– В этих краях должен быть вход в пещеру. Давно тут не был, так что давайте разделимся и поищем его, – внезапно для меня остановился Ривз.

– Кто-то знает, как сказать на эльфийском «друг»? – ни с того ни с сего заявил Змий.

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

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

Никто в нашем отряде эльфийского не знал, так что проверить догадку Змия не вышло. К всеобщей радости, этого и не потребовалось – через пару минут поиска ход был обнаружен. Черный зев пещеры заросший тонкими выющими растениями, напоминавшими по форме листьев виноград, нашел один из воинов совершенно случайно. Судя по красной от смущения морде он совсем иное место присматривал.

– Выстраиваемся в колонну по два, как и раньше, и топаем прямо. Сегодня нам не должно встретится никаких ответвлений, – давился смехом Ривз. – И смотрите под ноги – проход этот нерукотворный и сломать ногу можно очень легко.

– Командир, а светить чем будем? Факелы доставать?

– Сейчас наш уважаемый Август позаботится об этом.

В начале и конце колонны зажглось по небольшому шару, разгоняя тьму и прорисовывая своды пещеры. Стало сразу понятно, что сотворило этот проход – когда-то лилась вода с вершины горы. Об этом дали понять небольшие камешки и характерные вымоины в камне. Решив, что можно и астральное зрение прокачать, раз стычек не будет в ближайшее время, включил его – оно давало лучший обзор чем светляки.

Двигались мы медленно и тихо – пусть тут не ожидалось никого встретить, но это не значит, что никто тут не водил-

ся. Если наш командир узнал об этой пещере несколько лет назад, то что мешало каким-то бандитам устроить тут схрон с ловушками, или зверью облюбовать уголок под жилье? Но мы, следуя указаниям, шли точно по руслу, не отвлекаясь на небольшие пещерки и коридоры. В итоге дошли до большой пещеры, в которой и расположились на ночь без ненужных приключений. Раздав всем еды я быстро лег спать и отказался от установки ловушек сославшись на усталость после событий с гоблинским демоном. Настоящей же причиной было то, что в реальном мире уже была поздняя ночь и спать хотелось невероятно.

– Дальше идти будет только труднее. В русле скапливается вода, так что идти будем еще и с мокрыми ногами. Следите за тем, чтобы не поскользнуться, – услышал я Ривза как только зашел в игру.

– Да, командир, – бодро отозвались сопартийцы.

– Разрешите обратиться? – подошел я к Ривзу, как только мы тронулись в путь.

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

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

– Ну, это тебе к нашему коменданту или кому из его замов нужно. В отряде у всех есть специализация, но, увы, обучить

тебя не можем. Да и не думаю что тебе пойдет что-либо из нашего, – мгновенно ответил Ривз.

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

– В общем и только рассказать – это я могу. Если брать воинское направление, то ты сужаешь арсенал. Верно сказал – выбираешь, на чем специализироваться. Например, на одноручном оружии и щите. При чем одноручное тоже не любое – два-три варианта, не более.

– Ну, так и не имея специализации можно так экипироваться, – не понимал я, в чем смысл откровения.

– Все верно. Вначале тебе присваивается первый класс. Который позже можно развивать, становясь еще более узким специалистом, и получая особые классовые умения и заклинания.

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

– Да, именно в них. Продолжим с воином со щитом? Получив класс пехотинца он будет лучше управляться с мечами, топорами и булавами. Одноручными, само собой. При этом будет ли на нем тяжелая броня, или средняя – никакой разницы. А вот дальше у него будет выбор. Если ему захочется проявить себя в атаке, то нужно брать класс универсального пехотинца. Там, помимо развития работы с оружием, есть атакующие умения для щита. Тяжелый пехотинец уже предпочитает тяжелую броню, более защищен, но все так же

сосредоточен на атаке. А вот Гвардеец – это уже развитие пехотинца в сторону защиты. Он при желании может вообще оружие на двуручное древковое сменить – алебарду или копье. И там тоже есть варианты, замешанные с магией.

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

– Вооот. Их еще ого-го сколько. Так что пусть тебе комендант расскажет как оно все устроено. Сменить класс ты всегда можешь, но придется изучать много чего с нуля почти, а это потеря времени. И обнуление талантов боги в своих храмах не за бесплатно делают.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.