ЛитРес:

Серж Винтеркей

ТРИ ДАНЖА

Эгида - 2

Эгида

Серж Винтеркей

Три данжа

«Автор»

2019

Винтеркей С.

Три данжа / С. Винтеркей — «Автор», 2019 — (Эгида)

Приключения игрока Троя, оказавшегося после смерти в реальном мире в виртуальной игре, продолжаются! Стоит ли отдавать огромную сумму за непонятное заклинание «призыв крота»? Как уцелеть, столкнувшись с опасным вниманием клана агров? Может ли низкоуровневый игрок обращать коварные засады против тех, кто их устраивает? Можно ли спастись от короля-призрака в его собственном подземелье, оказавшись там в полном одиночестве? Стоит ли бояться тех, кто обращает пещерных медведей в дворовых псов? Как найти новую любовь и удастся ли сберечь ее, если агры готовы на все ради мести?

© Винтеркей С., 2019
© Автор, 2019

Содержание

Глава первая 6
Глава вторая 10
Глава третья 15
Глава четвертая 22
Конец ознакомительного фрагмента. 28

В оформлении обложки использовано изображение с сайта https://www.canva.com/ по лицензии CC0.

Глава первая

Халла-тара

Запрыгнув на белого красавца, я приказал ему взмыть в небо на триста метров, и лететь на запад. Если на дороге в засаде и были агры, то на такой высоте им меня не достать, ни стрелой, ни заклинанием. Лесные массивы стремительно проносились внизу, дорога извивалась подо мной и вскоре, как и говорила колдунья, разбилась на сеть отдельных узких дорог и даже тропинок, одних более протоптанных, других почти не хоженых. Перед глазами выскочило уведомление:

Мастер картографирования второй степени. На личной карте открывается на шесть процентов большая территория.

И верно, информации об окружающих просторах с такой высоты много даже в потемках, навык должен будет быстро прокачиваться.

Маны у меня было на два вызова грифона. На первом грифоне я пролетел километров двенадцать, и уже был в том самом диком краю, который выбрал для своего пребывания. Посредством первого перелета я решил главную задачу – пролетел над возможной засадой агров вблизи нубятника. Все же стоило еще подстраховаться с дистанцией от нубятника для большей безопасности, чтобы снизить возможную концентрацию агров в месте последующего пребывания. Поэтому вызвал второго грифона, и когда мы удалились от нубятника уже километров на двадцать, стал присматривать подходящее место для посадки. Мне нужен был город или деревня, чтобы оценить отличия от нубятника и продумать открывающийся для дальнейшего развития потенциал. Выскочило очередное оповещение:

Мастер картографирования третьей степени. На личной карте открывается на восемь процентов большая территория. Шанс заметить находящийся на территории тайник или клад выше на пять процентов.

И опять интересный бонус при прокачке навыка на третьем уровне.

Наконец, в поле зрения показались десятки и десятки домов, находящихся прямо на лесной опушке. Либо город, либо большая деревня. Снижаемся!

Приземлиться решил на полянке в двухстах метрах от замеченного поселения, чтобы не светить лишний раз владение дорогой магией пятого уровня. Оставив грифона неподвижно стоящим последнюю минуту своей службы, я присмотрелся к радарным данным своего пета. Вокруг было много мелкой живности, намного больше, чем в нубятнике, видимо, здесь не было такого количества постоянно выбивающих дичь охотников.

Уже через минуту я был на окраине населенного пункта. Убрав Принца в инвентарь, пошел по пыльной улице. Стиль архитектуры был схож с деревней в нубятнике, единственное отличие – почти все дома были двухэтажными. Впереди на дороге показался пацан, на вид лет одиннадцати. – Эй, парень! Хочешь заработать медную монетку?

– Кто же не хочет, – с чувством собственного достоинства ответствовал пацан, – отец у нас болеет, деньги в семье не лишние.

– Удели мне пять минут, расскажи, что у Вас за город, где что находится.

За эту медную монету мальчуган не только рассказал и показал все важное, что было на центральных улицах, но и довел меня до таверны, получив за усердие еще монетку. Это, действительно, оказался город, скорее даже городок, под звучным названием Халла-тара. Жителей было всего несколько сотен, большинство занималось ремесленничеством, собирая периодически большие караваны и отвозя товары на реализацию в города за хребет Гвомон, остальные были охотниками и огородниками. Несмотря на поздний час, жизнь на городских улицах бурлила, но игроков почти не было. Собственно, первых игроков я увидел уже в таверне, пристроившись на ужин за одним из огромных дубовых столов. В отличие от таверны в нубятнике, тут

не было необходимости искать свободное место для трапезы, из 70 вакантных мест было занято четыре. Помимо меня, за столами наличествовали: человек 55 уровня в кожаной одежде один в один как у Чингачгука, в одном из фильмов, что я смотрел в детстве, с прислоненным к стене дорогим луком, эльф-маг 80 уровня, к стулу которого был прислонен вычурный магический посох со светящимся навершием в виде кулака, и гном 95 уровня с монументальным боевым молотом, лежащим рядом с ним прямо на лавке. Никто из них не проявил ни малейшего интереса ко мне, когда я вошел и нашел себе местечко возле бара. Вполне возможно, опасались, что неопытный нуб тут же прицепится к ним с расспросами, типа, где найти ту самую золотую шахту, про которую почему-то не говорится в гайдах, но она же точно где-нибудь должна быть?

Поужинав, я арендовал комнату, и пошел гулять по городу, потому что спать не хотелось из-за вечернего сна. Прежде всего, меня интересовали цены в лавках на оружие и его ассортимент. В городишке было аж три лавки, торговавших оружием, и все они были удобно расположены стена об стену. Как и говорилось в подслушанном однажды в нубятнике разговоре, тут уже была разница между ценой покупки и продажи товара, достигавшая 15-20 процентов, я это выяснил, сначала предложив в одной лавке купить продавцу свой меч, а потом в соседней узнав цену продажи на имевшийся на стене практически идентичный.

Главный вопрос у меня был – имеются ли в продаже вещи, которые нельзя потерять. Выбор тут конечно, был несравним с лавкой оружейника в нубятнике. Выслушав про пятнадцать вещей, имевшихся только в одной лавке, я от информационной перегрузки перестал понимать, что оружейник говорит про шестнадцатую и остановил его. Спросил лишь, есть ли у него что-либо из комплектов бессмертного или ученика мага? Получив отрицательный ответ, я пошел в соседнюю лавку, и начал там уже именно с этого вопроса. К сожалению, ничего из этих комплектов не было ни в одной из трех лавок.

Ошеломленный тем, как трудно будет выбрать себе артефакты из имевшегося разнообразия, я решил пока приобрести только щит, который не покупал в нубятнике, предпочитая мобильность большей защищенности. Теперь щит уже мог и пригодится. Но щит по любому не был приоритетом, поэтому купил необычный, плюс два к выносливости и интеллекту, без всяких бонусов за 240 золотых.

После этого я направился в лавку колдуньи. Моих несколько тысяч золотых, представлявшихся настоящим богатством в нубятнике, хватит максимум на две-три вещи. Это не значит, что их не стоило покупать, вещи, которые нельзя потерять в случае гибели, представляли собой одну из немногих по-настоящему выгодных покупок в этой игре, наряду с высокоуровневыми заклинаниями. Можно только представить себе, насколько комфортнее себя будешь чувствовать, экипировавшись полностью только такими артефактами. Смерть в этом случае влекла за собой только потерю определенного количество опыта, который без особых проблем можно восполнить, предоставляя возможность достаточно спокойно путешествовать где угодно, и даже вести себя максимально авантюрно, не боясь рисковать жизнью. Конечно, не в моей нынешней ситуации, но, возможно, на следующих этапах, если я туда доберусь, такого ограничения на количество смертей уже не будет. Поэтому вкладывать в такого рода артефакты надо было обязательно, но предварительно как следует подумав. По сути, это было своеобразной инвестицией в будущее.

Конечно, возможна была и другая стратегия при собранном мной капитале, покупать максимально дешевые комплекты из вещей, выпадающих после смерти. Все равно мне нельзя погибать больше трех раз, и на столько раз обновить комплекты утраченных дешевых артефактов мне денег хватит, а если случится четвертый, то мне будет уже попросту все равно, на тот свет ни денег, ни артефактов с собой не забрать. Но в ней были серьезные недостатки. Набор стоящих дешевле артефактов значительно снизит и уровень получаемых плюсов к характеристикам. Да и обидно лишатся каждый раз серьезных денег, сама гибель и так достаточно больно бьет по самолюбию.

В городке колдунья, как выяснилось, была одна, возможна, этот бизнес не очень любит конкуренцию. Местную мастерицу магии, колдунью с загадочным именем Нани, приятно отличал ее цветущей внешний вид от старенькой коллеги из нубятника – жгучая брюнетка кровь с молоком и толстой косой по пояс лет двадцати восьми на вид. Я поймал себя на том, что инстинктивно распрямил спину и попытался выглядеть молодцевато. Из торговых дел тут у меня был всего один вопрос – не приносили ли на продажу свитки с заклинаниями, которые не являются стандартными.

– Есть, как же не быть, – колдунья накрутила локон на палец и призывно улыбнулась, – лежит один такой уже полгода.

– И какое там заклинание? – мое сердце забилось чаще, но было непонятно и самому, то ли от вида такой ласково улыбающейся красотки, то ли от предвкушения прикосновения к большой тайне.

– Призыв крота.

– И что за крот, что он делает? – удивился я.

– А вот это не ведомо, пока не сломать свиток и не изучить заклинание. Все, что могу сказать, это магия земли, и высокого уровня. Но точнее неизвестно, только что третьего, четвертого или даже пятого уровня.

– А сколько стоит?

– Полгода назад отдавала за 3000, три месяца назад за 2000 золотых. Сейчас могу и за 1000 отдать, если покупатель понравится, – колдунья очаровательно сморщила носик и рассмеялась так, как будто по прилавку рассыпались серебряные колокольчики, – а то все только спрашивают у меня, что же это такое, но так и не покупают.

Короче, загадочный свиток я покупать не стал, но ночевать в оплаченную комнату в таверну не вернулся. В постели рядом с Нани мне было всяко уютнее, чем одному в таверне.

А утром я получил свое первое задание в городе. Возможно, его и можно было получить, только пройдя через очаровательные руки чаровницы в постели на втором этаже. Но вот именно об этом думать не хотелось. Мне все больше нравилось иметь дело с НПС. С ними, такому как мне, проще. Я ведь тоже, по сути, набор кодов без реального тела. И действую по заданной программе – в течение трех месяцев ты должен… или все, выключат и сотрут.

– Трой, ты говорил, что прибыл в город, чтобы прославить свое имя. В одной из городских легенд говорится, что двести лет назад жившие тут гоблины проиграли в роковой для их народа битве. Их королевство никогда более не возродилось. Могущественный гоблинский колдун Интыч успел перед гибелью спасти от гномов свой магический посох Гртых. Говорят, он спрятал его в глухой чаще в шести километрах на север от города на высокой и тонкой как перст скале с отвесными склонами. Выскочило уведомление:

Колдунья Нани предлагает Вам принять задание. Вы должны раздобыть для нее магический посох Гртых колдуна Интыча. Награда: 1500 опыта и скидки на 10% на все товары во всех лавках города Халла-тара. Репутация с жителями города вырастет на 3 пункта. Внимание: задание рекомендовано для игроков уровня 50+ из-за высокого уровня монстров, преграждающих путь игрокам. Принять/отклонить.

Конечно, принять. Вот это я понимаю задание, не то что, в нубятнике: «вы получите 20 опыта и говяжью вырезку». И скидки я обожаю до глубины души.

К сожалению, оказалось, что Нани не любит готовить еду. И на кухне у нее было пусто. Поэтому я проследовал за завтраком в таверну. С удивлением обнаружил, привыкнув к большей текучести игроков в таверне нубятника, что все вчерашние игроки уже в сборе. Появилась и новый игрок – высокая эльфийка 45 уровня с двумя черными мечами за спиной, которая подошла ко мне тут же, как только я сел за стол и стал ждать заказа.

– Привет, молодежь! – обратилась она ко мне, легким движением головы отбросив в сторону черную гриву волос, опустившихся ей при движении на прекрасное лицо, – не часто

встретишь легенду в наших краях. Как ты умудрился-то стать в нубятнике легендой? На зайчиках?

– Приветствуя и тебя, достославная Гульдари Ханти! Нет, не на зайцах, на лисицах. Сам вот до сих пор удивляюсь, 999 лисиц грохнул, ничего не дали, а как 1000 набил – так сразу легенда! Мол, никто до Вас столько лисиц не убил за все время игры.

– Да ты, однако, образованный и вежливый, редко сейчас таких встретишь, – как-то неестественно обрадовалась эльфийка, растягивая в улыбке идеальных пропорций рот, но смотря на меня холодным взглядом. Она понимала, что я вру про лисиц, и знала, что я в своем праве, никто не обязан рассказывать, как получил достижение, если сам не хочет этого, – куда путь держишь в наших краях?

– Да так, людей посмотреть, себя показать, – уклончиво ответил я. Эльфийка это мне не нравилась, ее взгляд то и дело явно против ее воли опускался, обшаривая богатый набор артефактов на моей тушке. Я специально, чтобы проверить, поднял и положил руки на стол повыше от своего хозяйства. Нет, это не озабоченная нимфоманка, намекающая мне на доступность, это хищник, увидевший возможную добычу, и не в силах из-за своей природы оторвать от нее взгляд. Мне даже показалось, что в глазах ее мелькают цифры расчетов, сколько могут стоить все эти браслеты, кольца, налокотники и все остальное, что на мне одето.

– Ясно. Я тут одна оказалась, и мне нужен напарник на один потенциально интересный квест за городом, такой славный воин как ты. Не желаешь присоединиться, и помочь беспомощной девушке? Поделюсь по-честному.

Знаем мы, что это будет за квест. Замани жирного тупого барана в лес подальше от города, отсеки голову, зайдя доверчивому олуху сзади, и сними с его тела артефактов на пару тысяч золотом. Легкий квест, и награда достойная. Итак, похоже, вот он первый на моем пути агр. И то, что ник не светится красным, ничего не значит. Возможно, уже прошло двое суток после убийства предыдущего дурачка, и санкции сняты. Или вообще, ее дело заманивать за город, а убивать будут другие, ждущие в засаде. Я тут же занес ник эльфийки в список врагов на будущее. Попытался внести туда и всех игроков из ее клана «Черные соколы», но такой возможности система не давала. Опт неуместен, только розница.

– Большое спасибо за предложение, но нет. Я еще не вырос идти за город. Места тут, говорят, опасные, много крутых хищников. Я все больше по городу рассчитываю на задания. Письмецо там доставить, или разгрузить тележку гному-ремесленнику. Можешь, подскажешь, что тут есть в этом плане, если в курсе?

– Я сама тут недавно, – фыркнула эльфийка, – ну что же, если что обращайся, я тут еще побуду.

Я заметил, что сидевший неподалеку и уплетающий во всю прыть омлет гном 95 уровня, который прислушивался к нашему разговору, одобрительно на меня глянул. Тоже тертый жук. Интересно, остановил ли бы он меня, если бы я поднялся и доверчиво пошел за эльфийкой на убой? Ой, вряд ли. И не обязательно потому, что ему на меня плевать. Дело в том, что если ты лох в игре, тебя только последствия твоих глупых действий и могут научить. Не факт, что такой предупрежденный из самых лучших побуждений игрок даже тебе и поверит, запросто может решить, что ты сам пытаешься переманить у него квест с такой симпатичной девушкой. Плата за собственные ошибки часто просто необходима. И чем она жестче за житейскую мудрость, тем выше шанс, что субъект задумается и пересмотрит свой подход к жизни и свое поведение.

Глава вторая

Непростой посох колдуна

Одно было ясно, теперь моя тушка будет под особым присмотром. Надо постоянно оглядываться, и нельзя расслабляться.

Эльфийке служанка принесла и поставила на стол ее завтрак, а я, бросив доедать свой омлет и допив традиционное светлое пиво, устремился к выходу. Надо было пользоваться моментом, пока она не может сразу устремиться за мной, не вызывая подозрений. Отойдя от окон таверны, я побежал к окраине городка, посматривая вокруг, нет ли хвоста. Впрочем, тут я не имел иллюзий, какой-нибудь ассасин 80 уровня мог так прокачать скрытность, что я не заметил бы его уже в пяти метрах.

Надо было подстраховаться. Тратить магию впустую не хотелось, но и позволить проследить за собой, а то и быть атакованным каким-нибудь парализующим ядом, намазанным на стрелу, выпущенную из духовой трубки, я не мог. Поэтому, едва выйдя из города под прикрытие толстых стволов деревьев, я тут же скастовал невидимость, и стремительно побежал в глубину чащи, избегая наступать на ветки и хворост, которые могли бы хрустеть под ногами. За три минуты, что действовало заклинание, я унесся минимум на 400 метров от опушки, остановившись на ближайшей полянке, когда оно кончилось. Выпустив пета, тут же вызвал грифона, чтобы не торчать слишком долго около города. Держась как можно ниже над лесом, я направился строго на север в поисках «тонкой как перст скалы с отвесными склонами». Учитывая скорость моей птички, я был на месте уже через 3 минуты, с легкостью опознав действительно похожую на палец скалу высотой метров за сто. Не будь у меня заклинания вызов грифона, не знаю, как сюда и можно вообще подняться, разве что иметь не менее сногсшибательное по цене заклинание полет, или закупать полноценное альпинистское снаряжение. Правда, не уверен, сколько местные монстры позволят игроку шуметь на километр вокруг, забивая скальные крюки и пропуская через них веревку, чтобы подняться чуть повыше. Скорее всего, недолго, расценив этот тарарам, как призыв полакомиться на халяву. А ну-ка, что это тут подвесили на веревочке – аппетитный кусок мяса? А чтобы хотя бы иметь шанс отбиться от них в подобной ситуации, действительно нужен уровень 50+, как честно было указано в задании.

Посадив грифона на ровной небольшой площадке среди скальных выступов на самом верху, я огляделся. Вокруг меня бугрились гранитные выступы от двух до четырех метров высотой, напоминая зубцы грандиозной каменной короны примерно десять на пятнадцать метров. Где-то тут и должен быть запрятан посох колдуна. Не слезая с грифона, посмотрел на радар пета, силуэтов каких-либо хищников на нем на скале не было видно. Маны хватало на заклинание ресурсы, тут же его скастовал. Вот оно! В пяти метрах от меня был виден овальный контур в начале пустоты длиной метров в восемь, в которой мерцало золотом пятнышко. Увеличил данные сканирования, стала видна палка с надписями «высокое содержание золота», «высокое содержание серебра». Однако, заклинание ресурсы вещь действительно ценная, существенно облегчает поиски артефактов. По привычке окинул взглядом всю картину геосканирования, вдруг тут еще есть драгметаллы, тогда я после задания куплю хорошую кирку и начну тут их добывать. А что, вдали от лесных хищников, с прекрасным видом на природу!

Увы, больше ничего полезного не было. К овалу подлетел на грифоне, зачем лазать самому, если есть еще пару минут службы полезного пернатого. Верхом на нем в пещеру не полез, слишком тесно, вначале пустил на радарное сканирование пета, впрочем, запретив залетать глубоко, пещера по плану геосканирования была достаточно прямая и уже от входа радар должен был показать наличие любых аномалий, а проверять, может ли возродится пет после гибели, не хотелось, уж больно я к нему привык. Радарная картинка давала четкое изображение полутораметрового посоха, лежащего на небольшом скальном выступе, и никаких силуэтов

хищников вокруг. Это не означало отсутствие каких-либо ловушек, поэтому я слез с грифона и приказал ему протиснуться в пещеру и обойти вокруг посоха. Никаких спецэффектов, все чинно-благородно. Ну, пусть тогда возьмет посох в клюв и вынесет мне его наружу. Грифон вцепился клювом в посох, но тот даже не шелохнулся. Видимо, только игрок может взять, а то утащит какой-нибудь толстый сурок для украшения своей норки. Надо же, и зачем 50+, разве только из-за того, что у игроков на низком уровне обычно нет денег на заклинание вызов грифона или полет?

Пока я думал, что делать дальше, грифон развоплотился, его время истекло. Ну что тут еще тянуть, решил я, пошел в пещеру сам и взял посох… вернее попытался взять посох. Раскат грома, удар и беспамятство.

Штаб-квартира «Черных соколов».

Унрау Ванатор, кланлидер «Черных соколов», был в прекрасном настроении. Ряды клана ширились, искусно разбросанная сеть охотников на нубов по всем территориям, популярным среди них, приносила стабильный золотой ручеек, на который элита клана закупала самое лучшее вооружение и артефакты. У самого Унрау уже давно не было вещей, которые можно было потерять в случае смерти, конечно, доминировали очень редкие, но было уже и несколько уникальных и даже легендарных. Был даже один сет из пяти очень редких вещей. При таком течении дел за год-другой можно будет заработать достаточно, чтобы перейти к самой затратной стадии – формированию комплектов снаряжения из сетов уникального или легендарного уровня, что было баснословно дорого, но приносило существенные бонусы к характеристикам и умениям. Унрау лично уже давно не тряс нубов, занимаясь координационной работой, и прокачиваясь с элитой клана в данжах. Конечно, при случае их группа могла заодно и атаковать одиноких игроков, уже далеко не нубов, но предпочитала делать это в отношении представителей слабых кланов, или тех, кто вообще не удосужился вступить ни в один клан, чтобы не попадать в килл-листы сильных кланов, способных создать проблемы. Звякнуло оповещение о получении письма, кланлидер увидел, что оно от Гульдари. Девочка недавно пришла в игру, но своим азартом нравилась Унрау, сейчас по его заданию она с напарником проверяла оружейные лавки по диким лесным краям, иногда туда скидывали зачетные вещи, которые тяжело было купить в крупных городах.

– Унрау, ты не поверишь, что я только что видела в дыре под названием Халла-тара! В таверну ввалился нуб девятнадцатого уровня, с легендарным достижением (легенда нубятника) и весь обвешанный приличными артефактами с ног до головы. Ориентировочно с него можно снять тысяч на 5-6 золота, как минимум. Попыталась его раскрутить на поход за город, вывернулся, наплел с три короба, что из города не пойдет никуда, но тут же слинял. Я написала на почту нашему новичку (Третий лишний 376), ждавшему меня у таверны, чтобы он за ним проследил, но тот потерял его в лесу, жаловался, что слишком быстро чешет, может, нацепил артефакты на ловкость и скорость. Мне остаться и попробовать взять его за городом с третьим лишним?

Интересная информация. Гульдари часто радовала его или интересными артефактами, или вот такими новостями, он старался мотивировать ее в ответ, чтобы удержать в клане. Подумав, написал ответ:

– Спасибо, обязательно надо его «принять». Но эта работа не для тебя, следуй дальше по маршруту. Третьему лишнему скажи остаться, я пришлю ему подмогу от границ нубятника, за несколько часов доберется. Они и займутся этим нубом. Только передай Третьему лишнему, что надо обязательно узнать, как этот типчик умудрился получить легендарное достижение в нубятнике, пригодится для прокачивания молодых сокланов. Эта информация даже важнее, чем его цацки, хотя и их возьмем с удовольствием.

Трой, скала.

Очнулся я через два часа, если судить по часам на интерфейсе. Голова гудела, во рту было сухо, спина болела, потому что валялся я навзничь на камнях. Глянул показатели здоровья – 500 единиц как корова языком слизала, мать их! Плюс, видимо, длительный эффект оглушения. Понятно теперь, почему 50+, чтобы жизни хватило на финальном этапе! У игроков на меньших уровнях запросто может быть выносливость прокачана и ниже 50. Но что хорошо, так это то, что долбанный посох я крепко держал в руках. Молодец, похвалил я себя, узнаю хватку, даже в зубы дадут, а свое не отпущу!

Посох выглядел импозантно, из какой-то серой от старости кости, весь в серебряной толстой вязи рун и золотых вставках. На интерфейсе появилась надпись:

Посох Гртых колдуна Интыча. Плюс двести к манне, плюс 30 процентов к скорости восстановления маны. Квестовый предмет.

Хочу, хочу, хочу!!! Но надпись «квестовый предмет» много шансов не давала. Скорее всего, когда я принесу его Нани, он исчезнет. А не принести его и использовать самому нельзя, система в большинстве игр после такого финта внесет запрет на получение новых квестов, или вещь попросту перестанет работать. Не знаю, как устроено здесь, но вряд ли этот момент упущен.

Магия за время в отключке практически восстановилась, и даже была на 200 единиц больше – посох себя оправдывал. Начал отлечиваться, лететь с минимумом здоровья не самая лучшая идея, можно погибнуть даже от случайной стрелы высокоуровневого игрока или внезапно атаковавшей хищной птицы. Восстановив здоровье, стал восстанавливать ману. С посохом в руке этот процесс протекал очень бодро.

Уже через сорок минут я вызвал очередного грифона. Учитывая, что до города лета три минуты, решил использовать три лишние минуты для обзора местности, посчитав, что в такой глуши это относительно безопасно. Получив приказ, грифон ввинтился в голубое небо над скалой, забираясь все выше, и выше на потоках теплого воздуха на широко расправленных крыльях. Впервые я, как человек, поднялся на нормальный уровень обзора. И не в сумерках, а в солнечный полдень, что открывало передо мной безграничные дали. Тренькнуло оповещение:

Мастер картографирования четвертой степени. На личной карте открывается на десять процентов большая территория. Шанс заметить находящийся на территории тайник или клад выше на шесть процентов.

Это же до какого уровня надо прокачать навык, чтобы, взлетев однажды, тут же небрежно ткнуть пальцем в какую-нибудь сторону, сказав, – так, там справа у леса клад, но! Мы туда не полетим, грифончик, вижу клад пожирнее слева у воды!

Наверное, уровня так до 80-го, если это вообще возможно. Резко похолодало, и дышать стало сложнее, я скастовал на себя воздушный пузырь, чтобы спокойно оглядеться, не задыхаясь. Вскоре мы поднялись километров на шесть с половиной, стало так холодно, что я приказал грифону прекратить набирать высоту, и еще раз огляделся.

Тренькнуло оповещение:

Мастер картографирования пятой степени. На личной карте открывается на двенадцать процентов большая территория. Шанс заметить находящийся на территории тайник или клад выше на семь процентов.

Вот это прокачка, так прокачка! Слева от меня лежал километрах в двадцати легко узнаваемый по привычным очертаниям пиков нубятник, справа на равных со мной возвышался тот самый огромный хребет, о котором мне рассказывали. Да, это был действительно монстр, создавалось впечатление, что он тянется на сотни километров, хотя, конечно, у меня был обзор максимум километров на пятьдесят. Весь испещренный трещинами и впадинами, украшенный на верхней трети благородно блестящим снегом, местами скрывающийся в одеяле плотных белых же облаков, серый хребет вызывал благоговение.

Внутреннее чувство времени подсказало, что пора лететь по направлению к городу, если не хочу потом добираться несколько километров пешком или вызывать следующего грифона. Так далеко в лес я еще не был готов забираться, вначале нужно получить о нем серьезное представление. Но перед ознакомительной прогулкой стоило сдать квест, потому что квестовой вещью я уже пользуюсь, как бы не получить штраф, если система посчитает, что я не спешу вернуть его заказчице. Также имело смысл перед отправлением в лес набрать еще заданий у горожан, они тут достаточно серьезные, хороший шанс быстро подняться. Резко снизившись к лесу, мы полетели к городу. Все-таки я вовремя начал снижаться, на присмотренной сверху полянке в полукилометре от города грифон снижался уже с предусмотренным системой предупредительным клекотом об экстренной посадке. Я переключил все внимание на радар пета, готовый в случае опасности немедленно вызвать следующего грифона или скастовать невидимость. Но в радиусе тридцати метров ничего опасного не наблюдалось, только множественные силуэты мелких животных. Что же, давно мы не занимались охотой, раз уж все равно идти пешком полкилометра до окраины, есть смысл заняться по дороге полезной для прокачки пета деятельностью. Верещащего зайца для приманивания я не стал выпускать, живности было в разы больше, чем в нубятнике, я только и успевал выпускать стрелу за стрелой из своего лука и подбирать лут. В моем многозарядном арбалете не было необходимости, убойной силы моего крутого лука вполне хватало для мелкой живности без использования яда. Самых осторожных зверушек, наивно прятавшихся за густыми ветвями, способными без проблем отклонить стрелу в полете, не зная, что они отчетливо видны мне на радаре моего пета, я убивал, кастуя заклинание «яд».

Уже почти дойдя до города, подумал, что в следующий раз есть смысл попробовать поохотиться, подчинив себе какого-нибудь хищника посредством убеждения. Эксперимент обещал стать интересным, но пока надо было спешить к моей милой колдунье.

Посох я обернул в три из выпавших в луте шкур, чтобы не светить, если вдруг попадутся другие игроки. Нани была одна в лавке, и просияла, увидев меня, что было очень приятно.

– Я польщена, успел уже соскучиться!

– И это тоже, конечно, красавица. Но также и потому, что выполнил твое поручение! – Я распеленал посох и протянул его Нани.

– Ух ты! – совершенно натурально удивилась Нани, – когда же ты успел-то?

Звякнуло оповещение, потом второе:

Вы выполнили задание колдуньи Нани. Вами получено 1500 опыта. Вам предоставляется 10% скидка на все товары во всех лавках города Халла-тара. Репутация с жителями города +3.

Вы получили двадцатый уровень! Не забудьте распределить два балла!

Тут я несколько запоздало вспомнил, что хотел прокачивать пета, и испугался, предположив, что если он был в инвентаре на момент получения опыта, то достался ли ему опыт вообще?

– Ты попросила, а я старался, милая. Кстати, ты не будешь против, если я выпущу здесь своего воспитанника, летучую мышь?

К счастью, Нани не возражала, позволив удовлетворить мне мое любопытство.

Я выпустил Принца и тут же облегченно вздохнул. Пришло еще два оповещения:

Ваш воспитанник, Принц летучих мышей, получил 13 уровень!

Ваш воспитанник, Принц летучих мышей, получил 14 уровень!

Ого, сразу два уровня! Интересно, сколько пет отъедает у меня опыта, если смог подскочить сразу на два уровня после получения мной всего 1500 опыта? Тем более, у него уже не детский уровень. Как бы вскоре при такой динамике я не стал ниже его по уровню. Тяжело без гайдов, вот как развиваться, даже не зная элементарных вещей?

С другой стороны, на пета грех жаловаться. Чем быстрее он вырастет, тем больше от него будет поддержки. Я вспомнил свой первый опыт общения с его папашкой и содрогнулся. Хорошо, когда такое существо на твоей стороне. По сути, получится полноценный игрок с уникальным радаром и совершенно неожиданной манерой нападения. Так что… Кушай дорогой мой опыт, кушай! Тем более что при оценке моего развития по итогам трех месяцев, наличие пета и его уровень неизбежно должны быть частью общей оценки моих достижений. Если будет иначе, это будет совершенно несправедливо, поскольку запрета иметь пета мне не давали. Тут я вспомнил еще про один важный момент:

– Нани, милая. Хотел уточнить, а этот посох, что я тебе принес, его можно приобрести? Если можно, то сколько он стоит?

– Нельзя, милый, он не продается. Он будет передан нашему мэру, и будет частью экспозиции в музее нашего города.

Ох же ежик, ну как чувствовал! Нани замерла. И я тоже замер, вообразив, что сейчас получу квест: вынеси незаметно посох Гртых колдуна Интыча из городского музея и получи посох и 1000 опыта! Нет, не прокатило. Нани улыбнулась и продолжила:

– Может, милый, ты подойдешь снова вечером, и мы сможем пообщаться, как вчера?

– Конечно, дорогая, обязательно буду! – даже расстроившись, я не должен переставать быть джентльменом с девушками. Тем более с такими же, как я, виртуальными призраками. Но, перед тем как уйти, я продал в лавке весь лут с тридцати зверушек, попавшихся мне по дороге. Не только чтобы узнать местные цены, но, и чтобы разгрузить сумку от мелочи. Как я и предполагал, скупка велась по ценам на 20 процентов ниже скупочных цен нубятника.

Глава третья

Задания с подвохом и без

Мне же предстоял поход по городу в целях поиска заданий с весомым вознаграждением. До обеда был целый час, по моему опыту я знал, что лучше всего задания получать у тех НПС, кто с тобой хоть немного уже знаком. Надо за этот час расширить круг моих знакомств, если не в этот раз, то при последующем общении это может выстрелить, и я получу интересное задание, полезное для моего роста.

За этот час я успел побывать в семи лавках, но раскрутить на задание смог только травницу. Монументальная женщина гном вначале не поддавалась ни на одну из моих уловок, никакой пользы от одной с ней расы! Помог только мой опыт получения задания на грибочки у колдуньи в нубятнике, когда я смог раздобыть задание на сбор грибочков, о котором узнал от других игроков, только заговорив о них. Вспомнив об этой ситуации, я и решил поэкспериментировать с травницей. Вытащил склянки с самостоятельно сделанными эликсирами, за которые получил навыки по медицине первой и второй степени, и попросил оценить травницу, из каких компонентов они сделаны.

Мазь ее не заинтересовала, а вот вид эликсира на восстановление бодрости пробудил живой интерес. После минуты раздумий, травница заговорила:

– Никогда такого не видела, эффект повышения бодрости достигнут за счет множества компонентов. А ведь есть возможность раза в три сократить их количество. На другой от нас стороне горного хребта, на грани пересечения снега и травы, растет священный для эльфов цветок Эльроис, его легко узнать по крупным голубым лепесткам. Всего пять лепестков на склянку могут заменить тридцать компонентов из сорока, что были использованы в этом эликсире. А вытяжка из корней этого растения может отменно пригодиться для эликсиров восстановления здоровья. Ничего нет сильнее, если надо сделать действительно эффективный эликсир. Высветилось оповещение:

Травница Балавади готова приобрести все цветки Эльроис, которые Вы сможете для нее раздобыть. Цветки необходимо доставить в целом виде, включая корни. Награда: 2000 опыта, 500 золотых монет и эликсиры на восстановление здоровья (50 процентов от максимальной выносливости) по одному за каждый цветок, репутация в городе плюс два. Внимание: задание рекомендовано для игроков уровня 100+ из-за высокого уровня угроз на пути игрока. Рекомендуется также выполнение группой, 2000 опыта будет получено каждым участником группы. Принять/отклонить?

Ого! И опыта немеренно, больше чем за посох крутого колдуна, и шикарные эликсиры здоровья, в нубятнике ничего не было лучше 30 процентов восстановления здоровья за раз. Конечно, принять! Щелкнув, я призадумался. Но должен быть какой-то подвох, не может быть такой серьезной награды за такое простое задание по сбору гербария. Да и опять – те же предупреждения про высокий уровень, только еще в два раза похлеще, чем с заданием шамана.

– Жаль только давно мне никто не приносил в лавку эти цветы. Все опасаются гнева эльфов. Да и ужас гор не дремлет, – мило резюмировала травница.

Однако! Эльфы, речь видимо идет о прокачанных неписях, и так лучшие лучники и маги в игре, а когда они высоких уровней, так вообще туши свет. Но с ними все понятно, охраняют, значит нужно охрану обойти. А вот ужас гор, это что еще за зверюшка?

– Дорогая Балавади, Вы меня заинтересовали, а что это за зверь такой – ужас гор?

– В том-то и проблема, что те, кто мог бы это сказать, обратно, повстречав его, не вернулись.

Просто офигительно, подумал я. Как будто одних эльфов мало, чтобы дергаться и нервничать во время выполнения этого задания, так еще и неизвестный хищник со смертельными

повадками. Все шапкозакидательские настроения из меня выветрились еще после того, как меня убил в нубятнике король летучих мышей. Надо признать, в этой игре умели делать монстров. Так это еще был монстр, сделанный для нубятника. Можно только представить, что же за кошмар тогда может водиться тут, где все уже по полной программе?

– Впрочем, ужас гор еще надо повстречать, а вот эльфийские воины встречают пришельцев гораздо раньше. Все эльфийские королевства и княжества, что есть в мире, собрав однажды своих представителей, учредили систему охраны цветов Эльроис. Воины меняются по очереди, и нет большей чести для эльфа, чем быть отправленным в патруль Эльроис.

Ого, все более и более интересно, уже не просто некие эльфийские воины, которые время от времени забредают на горный склон посмотреть, как там их цветочки, а лучшие из лучших, в постоянных патрулях с религиозным фанатичным огоньком в глазах. Вот это задание я себе выхлопотал!

В смешанных чувствах я отправился на обед. Похоже, я действительно смог раздобыть себе задание, которое вряд ли выполнимо. Видимо, приступать к нему надо прокачавшись сначала этак до уровня двухсотого. Придется искать пока что что-либо другое, более реалистичное. А ведь так все хорошо начиналось, и на хребет я собирался смотаться в разведку по любому, а тут попутное задание!

На обеде я из игроков оказался в таверне единственным, почти весь зал заполняли неписи. Оказалось, я попал на свадьбу сына начальника местного мэра. Плюсом было то, что вместо традиционного одного блюда с едой все столы были уставлены самыми разнообразными кушаньями, минусом – оказалось невозможно уйти, когда я насытился. Мол, эта большая честь, когда гости из других городов посещают местные свадьбы, и совершенно необходимо дать устроителям церемонии предоставить гостю возможность попробовать каждое блюдо и выпить с каждым местным участником церемонии. Тут-то я и понял, почему нет других игроков, они откуда-то узнали про свадьбу и благоразумно пошли обедать в другое место. Мой опыт взаимодействия с неписями в других играх однозначно свидетельствовал, что просто уйти нельзя. Это неизбежно негативно скажется на репутации с жителями города, и на возможности получить в будущем хоть самое хилое задание от любого участника праздника, а набилось в зале почти треть населения городка, в том числе и продавцы из многих лавок, которые я посетил до обеда. Одна беда, Нани на церемонии не присутствовала, а то мне было бы гораздо приятнее на ней быть. Да и комната моя была совсем рядом, одно дело подняться и уйти от стола одному под насупленные брови соседей, и читать потом оповещения системы о крахе репутации и невозможности более приобретать товары в местных лавках со скидкой до ее исправления, а другое – потащив захмелевшую девушку в свою комнату. В такой ситуации как раз таки репутация может только подняться.

В момент, когда я, чокнувшись с очередным гостем, вливал в себя очередную дозу пива (тут уже я был бескомпромиссен, сказав, что по обету в честь своего рода не могу пить ничего, кроме пива, до конца недели) я и получил, наконец, его – мое новое задание, которое не выглядело так страшно, как предыдущее.

– Совсем обнаглели эти орки, представьте себе, – жаловался тучный человек в черной мантии, как раз и являвшийся местным мэром, что я установил за пару минут до этого, – они требуют увеличить дань за безопасный проезд нашего следующего каравана с товарами. Иначе – угрожают перекрыть ущелье и не пустить наш караван в него. А ведь ближайшее другое ущелье, по которому смогут пройти наши тяжело груженые подводы, расположено в тридцати километрах в сторону. Да и на выходе из ущелья мы потом потеряем еще сутки, чтобы добраться до рынка. Вот как бы узнать, действительно ли они готовятся перекрыть ущелье, или это лишь пустая орочья болтовня? Найдется ли молодой и толковый парень, чтобы съездить и узнать? Мигнуло оповещение:

Теза Монти, мэр Халла-тары, предлагает Вам посетить расположенное в двадцати километрах отсюда ущелье, являющееся важной частью главного торгового пути города, с целью выяснения факта приготовлений орков к блокированию ущелья, ключевого для беспрепятственного проезда торгового каравана. Награда: 1000 опыта и скидка на 20% на провоз всех товаров, которые Вы пожелаете в будущем транспортировать регулярным торговым караваном по его обычному маршруту. Репутация с жителями города вырастет на три пункта. Принять/отклонить.

Конечно, принять! Все-таки окупилась эта пьянка, окупилась! Есть реальное для моего уровня задание! И опять в нужном для меня направлении!

Уже в гораздо лучшем настроении я пошел по кругу, ускоряя процесс взаимных тостов с другими гостями. Все же понадобилось еще полтора часа, чтобы завершить ритуал взаимных тостов и сбежать в свой номер. Идти по делам я был пока не в состоянии, несколько литров пива это, конечно, не эффект водки, но в плане контроля тела тоже много негатива. Выходило все так, что пока я хоть немножко прочухаюсь от пива, мне уже не успеть сегодня смотаться к хребту в поисках ущелья и засады огров. Добраться туда – надо раза три вызывать грифона, не меньше. Обратно – тоже. Да и там может понадобится посидеть перед разведкой, чтобы магия восстановилась. Эликсиры для восстановления маны без крайней необходимости расходовать не хотелось, вещь недешевая. Поэтому, чтобы не оказаться в ночи в дикой местности, решил лететь завтра после завтрака. Мне вполне хватило опыта пробуждения после второй ночи в нубятнике с единицей жизни и остатками крови из-за встречи с волчонком-вампиром.

Ну а пока не пришло время идти к Нани, надо поработать с моими эликсирами и ядами для прокачки интеллекта и навыков. И следующие полтора часа я возился со своими склянками, смешивая самые различные составы из сотен имеющихся у меня ингредиентов. Результатом стала прибавка в ловкости на единичку и прокачка навыка:

Создатель ядов четвертой степени. При разработке яда его токсичность вырастает на шесть процентов. Шанс подобрать успешную комбинацию ядов выше на девять процентов. Шанс увеличения продолжительности действия яда больше стандартной на жертву Вашей атаки – одиннадцать процентов.

К Нани я направился аккуратно, но неотвратимо идя на выход из таверны среди пьяных гостей. Ужинать мне уже не хотелось, я так отобедал на свадьбе, что надеялся лишь на то, что вообще захочется утром завтракать.

Нани все еще торговала, но готовилась к закрытию лавки. Обняв и поцеловав ее, я не выдержал, и все же попросил показать то странное заклинание, что у нее имелось в продаже, «призыв крота». 1000 золотых – это очень приличная сумма, немножко добавить и можно купить вещь, которая не выпадает при смерти, но и заклинание, которым смогу пользоваться только я, может оказаться вещью не менее выигрышной. Взяв в руки свиток, я вновь испытал сомнения. Что это за крот, какого он размера, будет ли он сражаться за меня, рыть для меня нору??? И если нору, то зачем мне нора? Покупаешь буквально крота в мешке! Все же, решившись, я задушил протесты своей жабы и выложил несколько кошельков с золотом на нужную сумму.

– Что дальше делать, как обычно, сломать печать?

– Да, дорогой, если ты уже владеешь магией земли, желательно четырех уровней. Как я и говорила, заклинание на высокий уровень, может на четвертый или даже пятый. Если ты уже владеешь четвертым уровнем, а оно окажется пятым, ты заодно изучишь магию земли пятого уровня.

Я не стал распространяться о своей компетенции в сфере магии земли, верный общему принципу не светить информацию о своих возможностях. Сломав печать свитка, я ознакомился с уведомлением:

Вы изучили заклинание «Призыв крота». Стоимость использования заклинания – 300 единиц манны. Длительность вызова – до достижения указанной вещи.

Судя по расходуемой манне, заклинание оказалось пятого уровня. Это здорово, вряд ли полная чушь. Но вот какой вещи должен достичь крот? Я представил себе, как вызываю крота, появляется красноносое зачуханное существо, я говорю ему – сядь поудобней и достигни дзен, крот кланяется, опускается на колени, складывает лапки и зарывает глаза, концентрируясь. Я рассмеялся, вызвав недоуменный взгляд Нани. Но затем мы пошли к ней в спальню и больше про крота я уже не думал.

После завтрака я решил сэкономить ману на невидимость и рванул в лес просто бегом, до первой попавшейся полянки, на которую можно было безопасно вызвать мой пернатый транспорт, не рискуя попасться кому-нибудь из города на глаза. Уже через 5 секунд я летел на грифоне, с таким же восторгом, как и в самый первый раз. Нани вчера рассказала мне, какого курса придерживаться, чтобы попасть к ущелью, и я старательно следовал ее рекомендациям. Через шесть минут я поменял грифона, а еще через шесть минут стоял километрах в трех от хребта, повезло, ветер был попутный и грифоны пролетели дальше, чем я рассчитывал. Появилась мысль, что не стоит вызывать грифона в третий раз, лучше пройти до ущелья пешком, охотясь по дороге, заодно и мана восстановится, а то мало ли там действительно огры, и придется использовать магию, чтобы сражаться или скрыться.

С ростом на два уровня радар пета порадовал еще пятью метрами увеличения дальнобойности. Сам Принц тоже уже не напоминал тот рыжий комок, который мне предложили взять на воспитание в пещере. Надо мной парил заматеревший летучий мышь длиной в половину моего роста. А ведь его папашка был выше меня на своем 52 уровне, вспомнил я. Так что расти питомцу еще и расти во всех смыслах.

Только я достал лук для охоты на дичь, как меня осенила очень правильная мысль. У меня же был навык, связанный с использованием яда при атаке, а я пользуюсь стрелами без яда при стрельбе из лука, значит, этот навык не прокачиваю. И, спрашивается, почему? Чтобы заработать пару серебряных монет в день, сдавая мясо мяснику? А зачем мне теперь такой мизерный доход, если это мешает прокачиванию очень важного навыка?

В то же время не хотелось и растрачивать на мелкую живность отравленные стрелы, заряженные в магазины для арбалета. Снаряжённых магазинов у меня с собой было восемь, но никто не знает, сколько может понадобиться в критической ситуации для выживания. Решение нашлось быстро – я достал склянку с суперядом, и смазал два десятка стрел из колчана, после чего продолжил использовать лук для охоты, но уже с большей пользой.

Дичи было еще больше, чем в окрестностях города. Чтобы не слишком отвлекаться от маршрута, я стал бить только ту, которая попадалась прямо на дороге к ущелью, не отвлекаясь на зверье, появлявшееся метрах в двадцати влево или вправо.

Вдруг слева от меня в пятидесяти метрах на радаре пета появилась крупная фигура, несколько секунд, и я понял, что вижу на экране неподвижно стоящую крупную рысь. Настало время для эксперимента с заклинанием «убеждение». Но моя магия сейчас действовала лишь на расстоянии в сорок метров, я уже убедился, что каждый дополнительный пункт интеллекта приносил рост дальности действия на полметра. Поэтому я осторожно двинулся в сторону рыси, чтобы ее не спугнуть. Атаки я не боялся, при всей проворности и силе рысь не то существо, которое опасно мне с моим снаряжением с отравленным арсеналом. Морда рыси была обращена ко мне, видимо, мое движение по чаще ее и привлекло, и она оценивала, дичь я или угроза, прежде чем принять решение о дальнейших действиях. Но принять его она не успела. Я подошел примерно на тридцать пять метров, чтобы точно не просчитаться с зоной действия магии и не растратить ману впустую, и скастовал «убеждение». Уже через секунду я понял, что моя 70 процентная вероятность успеха сработала в мою пользу, и хищник находится в моем подчинении. Я тут же скомандовал ему охотится на всякую живность вокруг и приносить мне

убитую дичь, а сам открыл раздел характеристики в интерфейсе, чтобы посмотреть, приносит ли мне такая охота посредством подчиненного животного опыт.

Характеристики:

1. Выносливость (жизнь) – 68 (680 единиц).
2. Сила – 20.
3. Ловкость – 23.
4. Интеллект – 64.
5. Удача – 7.
6. Репутация в Халла-тара – 5.

Нераспределённых баллов – 4.

Бодрость – 120.

Мана – 640.

Количество единиц до двадцать первого уровня – 1987.

Деньги – 1500 золотых, 7 серебряных монет, 2 медных.

Все понятно, немного подождем.

Рысь размашистым грациозным прыжком закогтила сидевшего на ветке рябчика, короткий писк и хруст костей. Количество очков опыта на интерфейсе дрогнуло, но не изменилось. Интересно все же, почему цифра дрогнула, рябчик – это слишком мало для набора очка или система рассмотрела результаты охоты и отклонила опыт для меня? Тем временем рысь уже притащила рябчика и бросила мне в ноги. Я не удержался и почесал грациозного хищника за ухом, вызвав интернациональное кошачье мырчание. Хоть большой, хоть малый представитель кошачьих, а все одно мырчит в ответ на ласку со стороны того, кому доверяет. Отправил рысь снова на охоту, через минуту довольное бормотание неосторожного тетерева умолкло, а на интерфейсе цифра опыта, недостающего до следующего уровня, все же сменилась на 1986.

Ага, значит, такая охота тоже дает опыт! Отправив лут с рябчика и принесенного тетерева в сумку, я отправил рысь на дальнейшую охоту и продолжил движение к ущелью.

Еще через восемнадцать минут рысь, притащив в зубах зайца вдруг выпустила его из пасти, зарычала и прыгнула на меня. Я понял, что заклинание прекратило действовать, и передо мной дикий хищник, который, осознав себя прямо перед человеком, решил атаковать. Возможно, на решение атаковать, а не убежать, повлияло и то, что я заклинанием подчинял зверя себе, на примере змей-призраков я убедился, что такие заклинания агрят зверей.

Зная, что заклинание на исходе действия, я был наготове, и успел всадить отравленную стрелу в хищника, прежде чем отпрыгнуть в сторону на метр, избежав когтей и зубов хищника. Отбросив лук, выхватил копье, и следующий прыжок рыси встретил уже на него.

Гибель рыси, как я примерно рассчитал по интерфейсу, дала мне опыта как за четыре десятка представителей мелкой живности. Все верно, все же хищник 17 уровня, а не тетерев пятого.

Время от времени, выходя на полянки, я соотносил свое движение с мишенью, которая была видна отовсюду. Громадный хребет километров в шесть в высоту, находясь практически у его подножия, упустить из вида было невозможно.

Метров за пятьсот до подхода к предполагаемому ущелью для торговых целей (как говорила Нани, это должно быть третье ущелье, если считать от первого, расположенного сразу напротив города, но для повозок непроходимого), я свернул охоту. Стало не до того, речь шла о возможном наличии рядом боевого отряда орков.

Медленное движение к цели дало свои результаты, мана, почти истраченная на вызов двух грифонов, восстановилась до 400 пунктов. Уже хватит на одно мощное заклинание и пару второстепенных при необходимости.

Удвоив бдительность, я тихо скользил по лесу в направлении цели, надеясь, что похож на тень, но понимая, что единственное преимущество гнома в лесу – это его небольшой рост, а ловкое бесшумное передвижение по лесу это расовая особенность эльфов и орков. Главные надежды мои были на радар пета, летевшего прямо над головой чуть впереди меня, впрочем, он раз в десять секунд освещал и местность сзади и сбоку, поскольку лес отнюдь не был для меня безопасным местом даже без орков. На всякий случай я еще нацепил на голову несколько веток с листьями, чтобы меньше выделяться на фоне леса. Некоторые надежды питал и на то, что у двух моих артефактов были бонусы к скрытности. Наконец, я из густых кустов смог украдкой взглянуть на ущелье, оказавшееся в сорока метрах от опушки леса.

Вид впечатлял. Серое ущелье гигантской раной рассекало хребет пополам, в самом верху разрыв составлял метров пятьсот, внизу оно сужалось до сорока. Внизу валялось множество обломков камней, от совсем небольших до размеров трехэтажного дома. Я поежился, представив, каково это, оказаться в этом ущелье во время серьезного обвала. Вот где стоит тренировать мой навык схода лавин, небось за одну лавину с самого верха можно его прокачать сразу на несколько ступеней!

С опушки леса ущелье не просматривалось насквозь, его длину я оценил в несколько километров, и метров через четыреста от опушки оно уже изгибалось влево. В пределах видимости ни одного орка видно не было, что вовсе не означало, что сразу за поворотом не расположился отряд в полсотни воинов.

Нужна была стратегия, как выполнить задание и не попасться оркам в лапы. Система не примет задание как выполненное, если я не просмотрю все ущелье от входа до выхода на предмет наличия или отсутствия представителей орочьего племени. Первые мои размышления были связаны с осторожной разведкой шаг за шагом с петом впереди. Все же идею отверг как слишком авантюрную. У орков было полно времени, чтобы замаскироваться как следует в ущелье, да и сам его рельеф они знают наверняка назубок, а я только с приблизительного описания Нани. Нет, таким способом можно только попасть в плен, в лучшем случае, а то и быть убитым. Пройти до поворота, а там накинуть заклинание невидимости и побежать? За три минуты, учитывая кучу обломков камней под ногами, больше 600-700 метров под невидимостью не пробежать, да еще и только если отбросить всякую осторожность и бежать, не заботясь о производимом шуме. А когда заклинание закончит действовать, можно оказаться прямо перед глазами собравшихся на шум орков. Мол, привет всем и добро пожаловать к столу, кушать подано!

Послать одного пета? Боязно, отлетая дальше, чем на сорок метров, он выходил из-под прямого контроля и начал выполнять задание по своему усмотрению. Вот я скажу ему лететь повыше, на высоте полкилометра, к примеру, а как он это поймет, если не разбирается в метричной системе? Я все еще не выяснил вопрос, статус воспитанника, это то же самое, что статус пета в других играх, подразумевающий возрождение пета в случае гибели в инвентаре владельца? А что, если орки смогут его подстрелить, а он не возродится?

Вызов грифона? Слишком заметно. Впрочем, тут же подумал я, а чего мне стесняться. Мне эти орки совершенно безразличны, они же НПС, а не игроки. Ну будут они знать, что тут кто-то имеет возможность летать на грифоне, и что мне с этого? Если лететь повыше, они даже не смогут рассмотреть, ни как я точно выгляжу, и уж точно, не узнают мое имя. Решено!

Я вызвал грифона нахально прямо на опушку, вскочил на него и мы взмыли в небо. Начали с вертикального взлета на четыре километра, затем я направил мощную птицу в ущелье. Сразу за первым поворотом орков не оказалось. Но они оказались сразу за вторым, разбив лагерь прямо за ним. Отряд оказался приличным, я насчитал четыре десятка двигающихся кучерявых точек. Мигнуло системное оповещение, я не стал на него отвлекаться, понимая, что это сообщение о выполнении задания. Основательность намерений орков по поводу ущелья подчеркивали разбитые прямо посередине более-менее расчищенной от крупных обломков

узкой дороги, петлявшей по ущелью между самыми крупными обломками камней, которые сдвинуть в стороны было нереально без упряжки ручных слонов, шатры. Я не стал дожидаться, когда орки тоже меня увидят, и развернул грифона налево, решив пролететь сквозь ущелье насквозь и посмотреть, что находится за ним.

Орки все же меня засекли, это я понял, когда точечки внизу быстро забегали по лагерю. Ну что же, этого следовало ожидать, все же это воины, а не прыщавые подростки на пикнике, не способные заметить ничего, кроме начинающих появляться аппетитных выпуклостей на теле своих одноклассниц.

Скоро дно ущелья скрылось из вида, а я оказался по другую сторону хребта. Снова впечатляющий вид на десятки километров вокруг, но леса уже меньше, много равнин по несколько квадратных километров каждая. Местность уже не имела сугубо равнинный характер, как на моей стороне от хребта, были холмистые взгорья и резко спускающиеся вниз впадины. Чтобы увеличить обзор, я скастовал воздушный пузырь и поднялся до шести километров. Признаться, я рассчитывал получить еще и следующий уровень мастера картографии, но, видимо, с каждым новым уровнем требовалось открывать все большую и большую новую территорию, поскольку до конца полета желанное оповещение так и не пришло. Ни одного эльфа на склоне, охраняющего где-то там находящиеся редкие цветочки, я не заметил. Это не означало, что там их не было, маскироваться эльфы умеют.

Глава четвертая

Снова пещера

Спустившись пониже к моменту истечения срока призыва грифона, я оказался на склоне хребта на высоте примерно в два километра, ущелье с орками осталось в восьми километрах позади, в километре прямо по курсу было другое ущелье, по словам Нани, проходимое для пешехода. Перед спуском с воздуха я присмотрел на склоне место с несколькими входами в пещеры, или то, что с воздуха казалось таковым, чтобы провести внутри разведку как на ресурсы, так и на возможности для серьезного лута.

Первый вход в пещеру, примеченный с воздуха, разочаровал, оказавшись не полноценной пещерой, а всего лишь выбоиной метров в десять в глубину. Мана немного восстановилась, я зашел в самую глубину выбоины и активировал заклинание «ресурсы». Внимательно рассмотрел получившуюся картину. Опять медное месторождение, везет же мне на них! Кстати, не так уж глубоко до жилы надо долбить, метра три. Но это дело для артели гномов, способных добывать медь в промышленных объемах, может, такая артель и заработала бы неплохие деньги со временем, эксплуатируя даже медное месторождение. Меня же интересовали пока только благородные металлы. Тем не менее, я запомнил месторождение, отметив на карте, при случае его можно продать встреченным гномам-горнодобытчикам.

А вот уже вторая пещера оказалась на славу. Сразу за узким малоприметным даже с воздуха входом, она расширялась как вверх, так и в стороны. Конечно же, впереди полетел мышь, мне не нужны были неприятные неожиданности. Метров тридцать от входа еще что-то можно было различить в отблесках дневного света, но затем видимость сразу резко ухудшилась, а светящегося мха, как в пещере в нубятнике, здесь и в помине не было. Привлекать к себе внимание факелом мне не хотелось. Пришлось покопаться в сумке и выпить один из эликсиров на ночное зрение, добытый мной еще в сокровищах пещеры нубятника. До этого я их не проверял, эффект оказался очень достойный, видимость была как в легких сумерках на поверхности.

Пещера оказалась очень извилистой, при этом ширина и высота резко менялись прямо по ее ходу. Впрочем, протискиваться не приходилось, минимальные размеры были два на три метра. Не было ни сталактитов, ни сталагмитов, возможно, пещера была достаточно новой и еще не успела ими обрасти, а, возможно, для их образования были нужны источники воды, которые тут отсутствовали.

Пару раз я отчетливо чувствовал резкий запах, который свойственен испражнениям крупных хищников, но других следов не попадалось. Где-то через метров пятьсот пути, пещера раздвоилась. Один ход вел влево и вверх, расширяясь, второй – вправо и вниз, сужаясь. Я выбрал второй. Еще через 35 метров я уперся в замшелую стену. Опустив глаза вниз, заметил, что влево на полу что-то белеет. Пройдя несколько шагов, обнаружил целую гору костей. Видимо, я все же оказался в логове какого-то хищника, на данный момент пустовавшем. Видно было, что не все кости и черепа принадлежали животным.

Такие места могут представлять из себя ценность для внимательного исследователя. Опустившись на колени, я стал внимательно разбирать завал, перво-наперво отметив, что кости погрызены уже много лет тому назад, так что хозяина логова обратно ждать не приходится. Пришлось отбрасывать за спину кости и черепа, чтобы добраться до более глубоких слоев. Первая же находка подстегнула мой азарт – я нашел плотный тубус из толстой кожи, в котором оказалась бронзовая подзорная труба. Вглядевшись, увидел надпись:

Подзорная труба искателя приключений. Плюс десять к дальнему зрению, плюс один к удаче.

Правда, я не совсем понял, как ей пользоваться, достаточно ли будет, что она лежит в сумке, чтобы дальность моего зрения могла увеличится на десять? Проверить это вопрос в

тесной пещере не было никакой возможности, оставил его на потом. Но находка откровенно порадовала.

Мне понадобилось минут сорок, чтобы перебрать всю костную гору. В результате я стал обладателем множества костяных и бронзовых пуговиц, не имевших никаких дополнительных качеств, и нескольких частично или полностью поврежденных сумок. Тщательно просматривая их одну за другой, я наткнулся на браслет:

Браслет. Выносливость плюс один, удача плюс два.

Браслет был простенький, но 20-30 золотых мне принесет. Себе оставлять его нет смысла, слишком он для меня уже низкоуровневый, да и без бонусов.

За время путешествия по пещере и поиска лута среди костей мана выросла до 380 пунктов. Пришло время для тестирования моего нового заклинания пятого уровня. Забрался я максимально в то место, которое могло понравиться кроту – глубокая нора, глубже мало где найдешь. Пришло время посмотреть, что может крот делать?

Скастовал заклинание, ожидал, что появится крот. Никакого крота и в помине. Удивился. Мигнуло оповещение:

Карта артефактов, драгоценных камней и самородков в радиусе 400 метров подготовлена. Осуществите выбор.

Карта? Выбор? Что это значит? И где вызванный крот?

Начал щелкать меню в интерфейсе, открыл карту. Обнаружил, что в рамках уже имевшейся карты мигает красным небольшая область. Увеличил. Оказалось, это местность вокруг меня в радиусе 400 метров внутри горы. Еще увеличил. Ничего не понял. Увеличил сразу в десять раз. На карте замерцали три искорки в нескольких местах. Еще увеличил в области одной из искорок. Надпись:

Золотой самородок, вес около трехсот грамм. Извлечь?

Нажал и увеличил другую искорку, прочитал:

Топаз, около 25 карат. Извлечь?

Нажал и увеличил третью искорку, прочитал:

Золотой самородок, вес около четырехсот грамм. Извлечь?

Боже! До меня начало доходить, ЧТО ИМЕННО я приобрел вслепую. Это же, как заклинание ресурсы, только в огромном радиусе. И с возможностью при помощи крота извлечь одну из вещей, что понравилась. Это же невероятный потенциал при правильном использовании! И пусть оно жрет манны в пять раз больше заклинания ресурсы, оно просто великолепно!

Перестав в волнении ходить по пещере от охватившего восторга, я сосредоточился, чтобы сделать выбор уже сейчас. Мало ли, заклинание имеет срок действия, помигает еще карта, да и исчезнет. Что же взять из предложенного? Понятия не имею, что ценнее – 400 грамм самородного золота или топаз в этой игре? Я уже видел набалдашники на посохах магов, сделанные из драгоценных камней, но понятия не имел, какова стоимость самих камней. С другой стороны, зачем выбирать? Заберу и то, и другое!

Послав крота за топазом (самого его я так и не увидел), я выпил четыре зелья, повысив ману до 290 пунктов, подождал пару минут, пока она сама не достигла 300, и снова «вызвал крота». Второго крота тут же отправил за более крупным самородком. Возник следующий вопрос: – должен ли я ждать зверушку с добычей обратно именно здесь, или я могу свободно перемещаться после запуска? Кстати, и какова скорость перемещения этого «крота» в скальной породе? Может, мне его здесь ждать до морковкиного заговенья придется? Но терять сразу два предмета мне не хотелось, поэтому я набрался терпения и устроился поудобней на груде костей, решив пока суть да дело устроить небольшой перекус из запасенных про запас на свадьбе потихоньку окорока и двух огурцов. На удивление, ждать мне долго не пришлось, только я начал нарезать окорок (устроители свадьбы халатно отнеслись к своим обязанностям, око-

рок так и лежал на столе ненарезанным, с другой стороны, легче было тырить), как мигнуло оповещение:

Предмет доставлен.

Радостно заглянув в сумку, увидел пополнение – камешек темно-голубого цвета. Достав, я покатал его по ладони – вопреки моим ожиданиям, был он всего сантиметра два с половиной в диаметре и весом граммов в пять-шесть. С другой стороны – как говорится, у кого-то щи пустые, а кому-то – жемчуг мелкий. Решив внимательней рассмотреть камешек потом при дневном освещении, я стал грызть отрезанный кусок окорока и ждать самородок. Но мою трапезу прервал предупредительный писк моего летучего мыша, бдившего у развилки пещеры. Там что-то происходило.

Вызвав на интерфейсе данные радарного наблюдения, я понял, в чем причина предупреждения. На радаре медленно шествовала колоссальная туша. Я уже с легкостью ориентировался в размерах на радаре – на вид животное было метра два с половиной в высоту, два в ширину и метров пять длиной. И уже сама его поза на радаре заставила меня облегченно выдохнуть – он явно проходил мимо мыша в соседнюю пещеру, а не шел ко мне в этот тупик. Главная проблема была в размере монстра – он почти закупоривал собой проход в пещере. Мой главный способ обеспечения безопасности – невидимость – мог не сработать, пойди он в мою сторону, мимо него было бы очень непросто протиснуться, не задев, а задеть – значит тут же сагрить. Радар не давал мне возможность увидеть имя монстра и его единицы жизни, и я стал осторожно перемещаться к разветвлению пещеры, в надежде увидеть больше информации о нем. Туша исчезла с радара, значит, прошла мимо развилки вверх, и я ускорился. В то же время я не забывал про осторожность, подойди я слишком близко, и он мог меня заметить. Попросил мыша высунуть голову из-за поворота и осветить радаром зверя. Тот показал тушу уже в метрах двадцати, он медленно удалялась. Поспешив к развилке, я успел заметить огромный зад удалявшейся лохматой туши. Надпись над ней гласила:

Пещерный медведь, тип добычи – редкий. 95 уровень. 2970 единиц жизни.

Вот это мишка, так мишка! Видимо, я именно его запах почувствовал, проходя по пещере. Сомневаюсь, что кто-то еще рискнет жить тут, пока этот хищник рассматривает эту пещеру как свое логово. Однако как мне повезло с выбором направления движения полчаса назад!!! Увидел такого монстра и еще жив!

Я все еще стоял на развилке, хотя медведь уже давно ушел, впечатленный увиденной махиной. Преследовать я его не стал, у меня все равно сейчас нет возможности его убить, чтобы остаться при этом в живых, у меня, конечно, классный арбалет, но тут бы лучше подошла система Град. Так что нужен детальный план и приготовления. Мигнуло оповещение:

Предмет доставлен.

О как! Вот так я случайно получил ответ на свой вопрос – можно ли перемещаться после отправки крота. Можно. Открыв сумку, я осмотрел добычу.

Самородное золото, слиток, 405 грамм.

Увесистый кусок желтого металла причудливой формы приятно оттягивал ладонь. Красивая вещь, вызывающая уважение.

Между тем, пора было удаляться. Пока что все задачи, что поставил себе на утро, я выполнил, и даже более того. Помимо разведки ущелья и тестирования нового заклинания в полевых условиях, я узнал место, где можно поохотиться на редкого монстра. Поскольку магия у меня была сильно истощена, я решил прогуляться по соседнему ущелью, собрать новые впечатления, да и магию поднакопить.

Через десять минут осторожного путешествия к выходу (я не исключал вероятности встретить жену медведя, или пару его очаровательных дочек-двухлеток, всего-то по 350-400 кг каждая, вес самого мишки я оценил тонны в полторы), я оказался на склоне хребта. К ущелью удалось спуститься достаточно комфортно, оно, как и говорила Нани, оказалось намного

уже, в некоторых местах приходилось перебираться через упавшие куски скал. Тем не менее, я получил истинное удовольствие как от путешествия со склона к ущелью, так и от пересечения хребта. Я фанат гор, искренне считаю, что мало что есть более прекрасное, чем огромная цепь гор или хребет. Шестикилометровой высоты хребет полностью отвечал моему чувству прекрасного, поэтому к лесу на нашей стороне хребта я вышел в прекрасном настроении. Мана полностью восстановилась, было огромное искушение снова скастить «вызов крота» и глянуть, что тут еще есть в окрестностях из не только прекрасного на вид, но и стоящего реальных золотых, в отличие от просто вида на хребет, но надо было сдавать задание, тем более, что я рассчитывал получить его продолжение. Вызвав грифона и набрав свою любимую высоту в пять километров, я стал проверять, как использовать найденную подзорную трубу. Вначале попробовал приблизить дальние горизонты мысленной командой, когда труба лежала в сумке. Не сработало. Достал трубу из сумки и взял в руку – сработало, даже не успел поднести к глазам. Я увидел совершенно четко рельеф гор километров в сорока от меня, и даже мог различить отдельные группы деревьев на них. Не спеша осмотрелся по кругу, с определенной ностальгией рассмотрев и хорошо знакомые контуры скал в нубятнике. Мигнуло оповещение:

Мастер картографирования шестой степени. На личной карте открывается на четырнадцать процентов большая территория. Шанс заметить находящийся на территории тайник или клад выше на восемь процентов.

В еще более хорошем настроении, я сменил грифона и продолжил полет. Ветер не был попутным, да и часть времени потратили на подъем и спуск, поэтому приземлился я в шести километрах от городка. Эликсиры на восстановление магии пить не хотелось, и так уже потратился в пещере. Решил идти пешком, совмещая с охотой на лесную дичь. Один раз Принц тревожно пискнул, и я, взглянув на радар, успел отметить промелькнувшие на грани его действия четыре крупные вытянутые тени. После этого я продолжил путь уже более настороженно, выбирая маршрут, позволявший постоянно держаться рядом с ветвистыми деревьями, на которые в случае чего можно быстро забраться. Охоту я, впрочем, не прекратил.

Еще через четыре минуты пет снова пискнул, но я сам увидел уже на радаре стремительно двигавшуюся ко мне удлиненную тень. Выстрелив тут же отравленной стрелой из лука в направлении радарной метки, я отбросил его в сторону, выхватив арбалет. Зверь взвыл, показавшись из-за кустов, в его плече торчала моя стрела, на периферии сетчатки возникла надпись:

Тигр-мутант, тип добычи – редкий. 65 уровень. 1200 единиц жизни.

Блин, как бы тут не отправиться на перерождение, думал я, лихорадочно всаживая стрелу за стрелой в приближающегося прыжками пятнистого хищника. Зверь был килограммов на триста, в самом расцвете сил, пасть раскрыта в яростном оскале, между внушающими уважение клыками болтался красный язык. В семи метрах от меня, он взвился в последнем прыжке. Едва его задние лапы оторвались от земли, я тут же прекратил стрелять и прыгнул рыбкой влево, в полете опустошая склянку за склянкой с эликсирами на ману. Хватило двух, чтобы добрать 300 единиц, с учетом, что часть восстановилась по дороге, и я, шлепнувшись на брюхо, тут же скастовал невидимость. Тигр-мутант эффектно попытался извернуться в воздухе, чтобы скорректировать полет, и ему это отчасти удалось, он приземлился буквально в метре от меня. Но я уже был невидим, и он удивленно мявкнул, не понимая, куда могла подеваться добыча. Я тут же приказал пету спуститься, вонзить мутанту зубы в задницу и драпать метров на сорок от меня, поднявшись повыше. Тот тут же приступил к выполнению задачи, и уже через секунды раздался возмущенный рык тигра-мутанта, обнаружившего, что его куснула за филейную часть какая-то мелкая тварь. Можно понять его возмущение, такое наглое поведение такой мелочи совсем не по чину. Тем не менее, он помчался вслед за Принцем, напоминали они, если уменьшить их раз в десять, банальную сцену – «деревенский кот охотится в лесу за бабочкой».

Немножко отдышавшись, я проверил, не сломал ли в падении арбалет, хотя и очень старался на него не приземлиться, обнаружил, что все в порядке, подобрал и лук. У меня было пара минут определиться, что делать дальше. Первый вариант – позволить пету заманить тигра подальше, потом отозвать его в инвентарь, и пусть большая кошка снова мыкается, потеряв след добычи, но уже в комфортном для меня отдалении. Но добычу было жаль, уж больно была хороша. В тигра всего попало четыре отравленных стрелы, уж больно крупная мишень, тяжело промахнутся, все вместе они должны были снести ему в ближайшие секунды из-за растянутого действия яда, около половины единиц жизни. Очень неплохо. Надо было добивать.

Лезть на дерево не вариант, тигры по ним тоже лазают очень хорошо. Значит, нужно повторить ту же тактику один в один, лучше варианта просто не вижу. Тяжело вздохнув, залил в себя еще шесть пузырьков эликсира на ману. Натянул лук, скомандовал пету приманить хищника на большую поляну метрах в сорока от меня, до которой была прямая видимость для стрельбы из лука. Пет выполнил, увлеченный охотой на него мутант повелся. Далее я попросил пета зависнуть в воздухе метрах в четырех-пяти над землей, чтобы хищник не слишком дергался из стороны в сторону. Едва тигр встал на задние лапы, пытаясь уцепить пета, я тут же выпустил стрелу, вслед за ней пошла следующая. Грозный рев стал ответом на попадание первой стрелы, тигр развернулся на месте, вторая пролетела мимо, теперь я снова был ему заметен, несмотря на невидимость. Хищник снова большими прыжками рванул ко мне, вышел на прямую, получив третью стрелу прямо в морду, четвертую в плечо. Снова лук отброшен в сторону, поскольку тигр вышел на дистанцию для арбалета, а у многозарядного арбалета моей модели она не превышает 25 метров, и полетели арбалетные стрелы. Перед последним прыжком тигра на меня, я успел всадить четыре стрелы, и вопрос смерти тигра стал простым – сдохнет он от яда через шесть секунд или восемь? Но мне еще надо было продержаться эти секунды рядом с тремя центнерами разъяренной и невероятно опасной кошки.

Лапы тигра оторвались от земли, и в этот раз я прыгнул рыбкой влево, скастовав на ходу невидимость. Через секунду пет, получив задание, снова вцепился мутанту в задницу, сагрив его и отводя подальше от меня. Еще через несколько секунд раздался прощальный ошарашенный мяв, и посыпались финальные оповещения.

Вами убит тигр-мутант 65 уровня! Получен опыт 1800 единиц.

Усовершенствован навык:

Атака при помощи яда третей степени. Эффективность Ваших атак с помощью яда вырастает на семь процентов. Вероятность, что противник будет парализован, выше на семь процентов. Вероятность, что противник будет дезориентирован при первой атаке при помощи яда – три процента.

Вы уничтожили опасного хищника, досаждавшего жителям города, Ваша репутация выросла на три пункта.

Ваша удача выросла на одну единицу!

Ваш воспитанник, Принц летучих мышей, получил 15 уровень!

Вот так, Принц вырос, а я нет. Кстати, теперь я хоть смогу рассчитать, сколько опыта у меня забирает мой воспитанник. Утром было почти две тысячи, и добавилось совсем немного, за исключением рыси, я стрелял больше всякую мелочевку. Интересно, сколько сейчас? Открыл характеристики:

Количество единиц до двадцать первого уровня – 1040.

Ого! Похоже, питомец забирает у меня практически половину получаемого опыта. Ну что же, расти будет быстро, похоже. И это хорошо, еще два с половиной метра к дальности радара.

Удача повысилась – похоже, система считает, что я здорово рисковал со своей стратегией, раз уцелел в итоге. Могу согласиться, при таком серьезном противнике возможны всякие неожиданности. Подойдя к туше, понял, почему тигр – мутант. На его лопатках были видны

наросты. Такое впечатление, что он начал отращивать крылья, но не получилось. Или, иначе говоря, не срослось.

Ну, а теперь – лут, и пусть он меня не разочарует! Таки у нас с тигрой очень большая разница в уровнях, должны не подвести с наградой.

Прикоснулся к тигру. Памятуя опыт с отравленным мясом волка-вампира, когда едва не потерял ценный свиток, не заметив его под отравленным мясом, вкидываю его в инвентарь. Так, мясо, шкура, магический кристалл, и … бинго! Магический посох. Просматриваю характеристики:

Посох беглого мага, редкий, плюс 90-110 к урону при использовании заклинаний, наносящих ущерб врагу. Плюс три к интеллекту, скорость прироста маны владельца повышена на восемь процентов.

Зачетная вещь. Не из тех, что не теряешь при смерти, но всяко лучше используемого мной сейчас копья. А бонус на прирост маны нравится мне все больше и больше. Правда, у копья плюс два выносливости, но три единицы интеллекта взамен однозначно лучше. Будет служить мне, пока не найду лучше.

Происшествие с тигром-мутантом заставило меня удвоить осторожность при дальнейшем продвижении по чащобе. Наличие хищников, от которых не спасешься на деревьях, не очень расслабляет. Тем не менее и охоту я продолжил, лишних денег и прокачки не бывает. Одновременно, я по своей привычке думал, все ли сделал правильно после столкновения с тигром, возможно, были другие способы, более эффективные и менее рискованные в нашей с ним схватке? Поломав голову, я ничего более эффективного не придумал, признав свое поведение более-менее адекватным. Ну, разве что, можно было скастовать на него убеждение, в надежде на 20 минут сделать послушной домашней кошечкой, а потом заставить залезть на дерево метров на двадцать и спрыгнуть оттуда, чтобы сломал себе шею? Но что-то подсказывало мне, что чем выше хищник уровнем, тем сложнее будет проходить мое заклинание «убеждение» в отношении него. А рисковать, когда вопрос жизни и смерти – доли секунды, кастуя заклинание, которое может и не сработать, слишком уж опасное времяпровождение.

К счастью, следующие полчаса хищников подобного рода на меня больше не наскакивало. Я шел, прикидывая, что сегодня впервые потратил множество склянок с эликсиром на восстановление магии. Выходило, что за пару часов я слил половину припасенных эликсиров, и надо будет по приходу в город возобновить запас. Выходило также, что есть смысл прикупить и еще на будущее, использование эликсиров позволило мне получить неплохие бонусы – лишний самородок золота на 405 грамм, спастись от очень продвинутого хищника и получить очень приличный лут за него. По всему выходило, что имело смысл менять тактику – не ждать восстановления маны естественным путем, а накачиваться эликсирами, если есть возможность ускорения прокачки и получения редких бонусов. Хотя я и не привык к таким тратам за эликсиры – я прикинул, что один эликсир на 50 единиц маны обойдется мне в золотой, тут у меня нет той скидки, что была в нубятнике – надо было привыкнуть к таким расходам, как я уже привык к огромным суммам за заклинания и оружие. А в идеале, конечно бы, прокачать навыки алхимика и научиться самому делать такие эликсиры.

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.