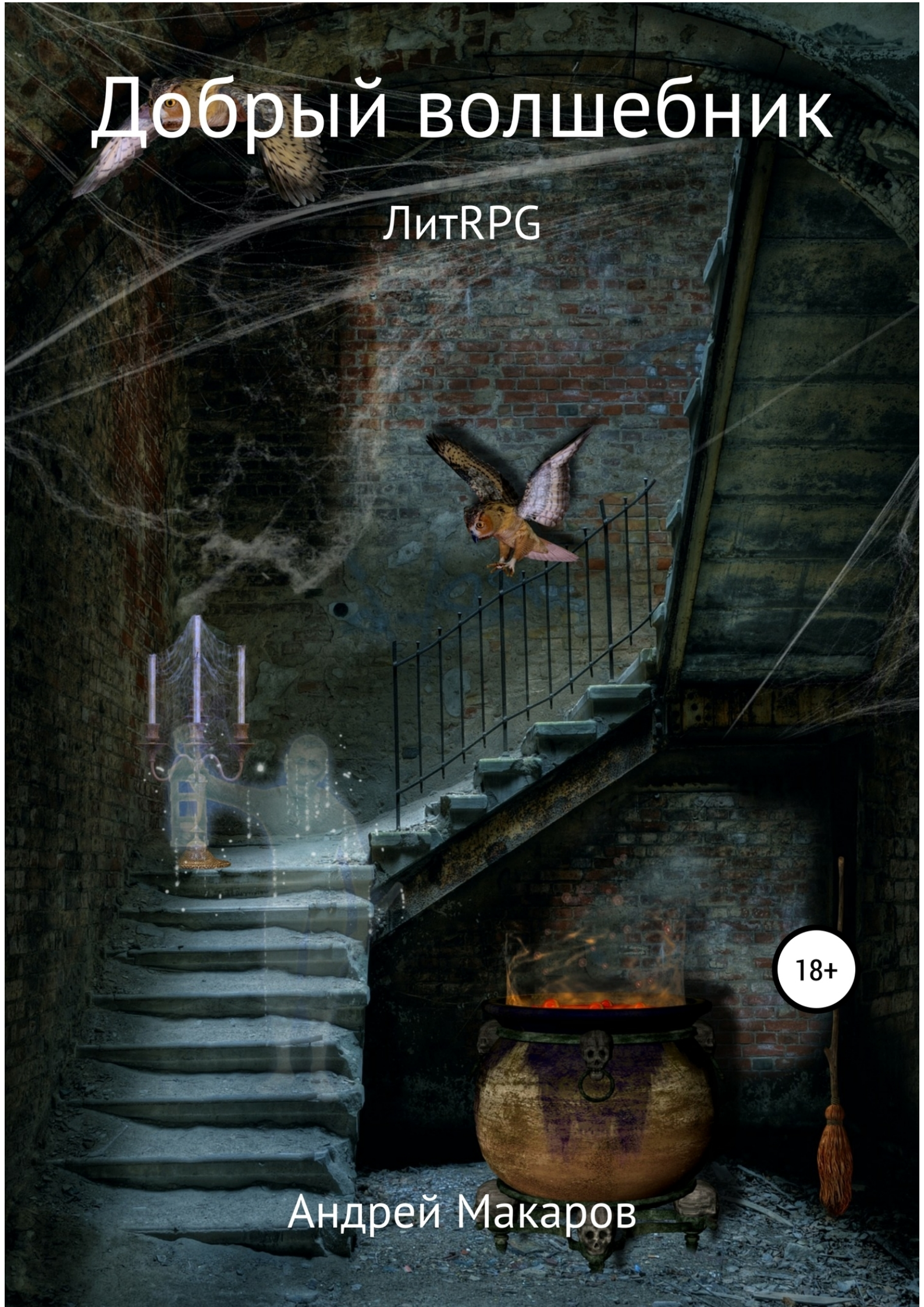


# Добрый волшебник

ЛитRPG

18+

Андрей Макаров



Андрей Макаров  
**Добрый волшебник**

«ЛитРес: Самиздат»

2020

**Макаров А.**

Добрый волшебник / А. Макаров — «ЛитРес: Самиздат», 2020

Главный герой произведения - демон с классовой профессией некромант. И, конечно же, такой билд себе мог создать только ненормальный...ЛитRPG по мотивам сеттинга "Земли меча и магии".

# Содержание

Пролог	5
Глава 1	12
Глава 2	26
Глава 3	33
Глава 4	42
Конец ознакомительного фрагмента.	47

## Пролог

Расправив крылья я превратил стремительное падение в жерло потухшего вулкана в неспешное парение.

Сманеврировав в потоках воздуха взял правее и приземлился сверху на стену кратера. Свернув крылья благо они были энергетические и не волочились за спиной я неспешно прогулялся до ближайшей сверкающей кучки что привлекали меня ещё в прошлые пробные погружения в этот виртмир. Как я и предполагал это оказались самоцветы примерно полторы меры. Но тогда я до них добраться не смог. Не помогли ни какие маневры я тупо падал по центру кратера. Не смотря на более сотни прыжков с парашютом за плечами и звание КМС полученное как раз за кувырки и перестроения в воздухе.

Наверное тогда я впервые и задумался а почему люди не летают как птицы?!

Да нет конечно это пусть ушибленные на всю голову романтики от этого страдают. Я же пока они думают и переживают беру и делаю.

Жаль эти редкие ресурсы просто так не утащить, ну в товарных количествах. Всего то пару мер самоцветов в одну руку а в другую лучше наберу кристаллов благо они места так же занимают немного и валяются неподалеку.

Прижав к животу полные ладошки «сокровищ» я шагнул с обрыва и через десяток секунд стремительного падения на удивление мягко приземлился в центр кратера. Прямо перед выходящей сонной, мордой переливающегося всеми цветами радуги дракона. Вы поглядите-ка у нас тут оживший символ ЛГБТ.

К счастью дракон на скомунизженные сокровища не обратил внимания.

– Приветствую тебя, неумирающий! Ты стоишь в начале долгого и славного пути. Много, о чём ты раньше мог только мечтать, теперь станет обыденностью. Уже скоро ты не захочешь себе иной судьбы, ведь армии преданных воинов будут идти на смерть по одному твоему слову, прекрасные наложницы станут драться за право оказаться в твоих покоях, а одно твоё имя сможет обращать врагов в позорное бегство! Готов ли ты принять великую честь быть избранным?

– Всегда готов! Ответил я дедовой присказкой, аккуратно ссылая ресурсы себе под ноги. И подумал интересно, что первоначально имелось в виду, к чему там надо было так усиленно готовиться. Но быстро выбросил все посторонние мысли из головы. Не хватало запороть создание персонажа, после стольких лет подготовки.

– Прекрасно. Скажи, как тебя будут звать в этом мире, неумирающий!

– Майкл Джозеф Каннингем сокращенно Микки.

Донат рулит можно купить нормальное имя, а не обзывать всю оставшуюся вечность «Пыщпыщвсехпорву» или ещё как похлеще.

Ну и для моих дальнейших планов неплохо еще раз запутать следы. Сюда в кассу будет и имя намекающее на толь американское толи английское а может вообще австралийское происхождение. С фамилией то ли шотландской, а то ли вообще ирландской. Но никак не дающих понять, что обладатель этого ФИО всю жизнь, ну кроме последних пары лет, что изрядно помотали по миру, прожил в Бурятии.

Значение имени также может пригодится при отыгрыше роли перед НПС. Как известно имя Микки форма имени Майкл/Михаил, дословно имя означает: тот кто похож на Бога или просто и скромно Богоподобный. Джозеф или по-русски, хотя тут скорее по-еврейски, кхе кхе Иосиф :«Бог да воздаст». Всё это может пригодится в дальнейшем.

Но что-то я опять отвлекся размышлениями а дракон тем временем не умолкал.

– Замечательно, Майкл Джозеф Каннингем сокращенно Микки. Теперь, назови свой цвет!

– Белый! Как чистота моей души и помыслов.

Дракон ничем не дал понять что его удивило такое заявление от существа выглядящего как натуральный демон с рогами хвостом красной кожей и крыльями хоть сейчас и убранными но мы то помним о их наличии.

А значит всё в порядке и искин не заинтересовался моей маленькой ну просто крошечной махинацией. Позволившей мне в реале выглядеть как высший демон и как показали дальнейшие события распознавшим меня в качестве такового и в игре. Так как выбор расы мне не предложили.

– Назови мне свой герб!

– На белом фоне алый крест с расширяющимися концами.

Да я знаю что плагиачу тамплиеров но в этой игре нет такого рыцарского ордена. Так что проблем от НПС не будет, а игроки скорее примут за «скорую помощь» ну или особо «продвинутые» за госпитальера забывая, что у тех был белый крест с «v» образными концами на черном фоне.

– Назови мне класс героя демон!

Ну вот о чем я и говорил!

– Высший демон! Я не какое-то полуживотное, прояви уважение дракон!

– Хорошо высший, назови мне свой класс! Я слушаю тебя!

– Некромант!

– Тебе будет доступно одно умение, изначально присущее всем некромантам: некромантия или вызов духов.

– Что ты выбираешь, неумирающий?

– Хочу повелевать духами!

– Теперь, желаешь ли ты изменить своё тело, или оно тебя устраивает? Ты можешь изменить цвет кожи, волос, глаз, рост, рельеф мышц и многое другое!

– Желаю изменить!

Передо мною появился мой собственный образ, двух с половиной метровый демон от кончика хвоста до рогов.

Первым делам удалил рога. По другому никак не замаскироваться, хоть жаба моей души и обливалась кровавыми слезами грозясь придти ночью и задушить.

Рога у демонов это не просто украшение и тем более не «привет» от загулявшей подружки. Они выполняют ту же роль что и рог единорога. Хранят запас манны при этом вырабатывая её что значительно увеличивает восполнение этого ценного ресурса. А также усиливают и концентрируют заклинания. Имея такой рог даже не надо целиться просто пуляй заклы «в ту степь» они сами притянутся куда надо.

И то что у демонов их два а у единорога один, это не жадность а предосторожность и простая запасливость. Яиц в конце концов тоже два. И я их удалил, сам, добровольно! Чувствую будто сам себя кастрировал, даже хуже. А ведь мне что бы их заполучить не удалось ограничиться чисто программными методами, как в случае с хвостом, а пришлось вживлять, в подпольной клиники в Австралии, в собственный череп имплантаты, выточенные из коралла.

После удаления немедленно выскочила табличка о получении мной калечащей травмы. И добавлении свободных +10 очков характеристик. По пять за каждый рог. Эх дешево их оценили. А в реале они мне обошлись по 7 миллионов австралийских фантиков каждый.

После этого убрал хвост за что дали еще +2 очка и снизил рост на максимум, до метр семидесяти.

Тут мне предложили на выбор две особенности «ребенок» дающую +50% к получению опыта или «карлик», повышающую магическую мощь на те же 50%. То есть дающую +1 к каждому второму уровню в Силу магии.

Бонус к опыту казался бы при всей своей привлекательности по большому счету бесполезен. Так как действовал только до сотого уровня. А я не спринтер я скорее стаер и нацелен на долгую игру. Лихие наскоки мне не нужны. Так что я теперь больше не вырасту.

Сменил цвет кожи на белый, не как у альбиносов а приятного оттенка. Лысый череп лишившийся рогов украсили развевающиеся блондинистые пряди до плеч.

Уменьшил член. Как по мне до колена это перебор.

И в целом получившийся вид напоминал обычного человеческого подростка может быть даже полуэльфа из-за общей миловидности лица... Если бы не одно но. Всё впечатление портили глаза. В рамках изменения расы предлагали на выбор кроваво красные с булавочной точкой зрачка как у наркомана, черные, как будто провалы заполненные тьмой, и золотые без зрачка и радужки. Выбрал золотые по крайней мере эти не вызовут немедленных криков ужаса у встречных НПС, а потом отбрешусь. Мне главное успеть заговорить а вешать лапшу на развесистые уши я умею. Ну и конечно буду искать возможность достать в игре контактные линзы или что-то подобное.

Хорошо хоть у высших демонов обычные ступни а не копыта как у низших.

—Я закончил изменять внешность, дракон!

— Желаешь ли ты перераспределить доступные характеристики или оставишь значение по умолчанию?

Сила: 30

Выносливость: 30

Ловкость: 30

Сила магии:  $30+15=45$  (15 за особенность Карлик)

Устойчивость к откату: 10

Ментальная выносливость: 10

И +12 свободных очков характеристик полученных за калечащие травмы.

В таком виде характеристики примерно соответствовали оруженосцу рыцарского замка. А это очень даже не мало.

Сто шестьдесят семь очков характеристик вместо шестидесяти доступных при обычных условиях.

В этой игре такая характеристика как «интеллект» был лишь у НПС, что логично. Так как у игрока лишь тот ум что он имеет от природы. И слишком сложно было бы его оценивать в циферках. Гораздо проще не привязываться к таким эфемерным понятиям как «дух», «мудрость» и «интеллект» а дать более простые определения: «Сила магии», «Устойчивость к откату» и «Ментальная выносливость». Тут из самих названий уже понятно, что для чего служит и за что отвечает.

После недолгих раздумий характеристики стали выглядеть так:

Сила: 5

Выносливость: 5

Ловкость: 5

Сила магии:  $30(20 \text{ родных очков} + 10 \text{ бонусных})$

Устойчивость к откату: 10

Ментальная выносливость: 10

+112 свободных.

Даже вложи я все очки в ментальную выносливость после того как я сам себя изуродовал это не будет иметь значения на высоких уровнях. Устойчивость к откату повышать больше чем на пятьдесят очков не имеет смысла, как и силу магии. Это и так даст пробитие брони и того что под оной у всех кого я могу встретить в начальной локации. И непрерывный каст заклинаниями первого и второго кругов всех возможных школ магии. А дальше уже откроются границы и это не будет иметь такого значения.

Почему я вообще столько думаю над распределением характеристик если так долго готовился к этой игре? Ну я же не мог знать как среагирует на мою по большому счету авантюру искин и не мог заранее прорепетировать. У меня только одна попытка.

Мне нужна была раса демон, что бы иметь возможность приносить самому себе жертвы. Подошел бы любой демон, но раз есть возможность выбора то лучше уж высший чем тупой козлоногий громила. И профессия некромант, что бы суметь поймать души.

Души сорвавшихся игроков что возомнили себя героями царями и бессмертными божками. А на деле станут лишь пищей для меня.

Физические характеристики лучше всего поднять до двадцати пунктов тренировками. Свыше двадцатки уже смысла нет заморачиваться там счет пойдет на недели и месяцы, что бы добавить к какому-то из параметров заветное +1.

А вот поначалу всё должно прокачиваться довольно просто. Но и начинать меньше чем с пятью очками тоже не очень мудро, так я только время потеряю и ничего не успею. А у меня все же на стартовую локацию имелись определенные планы.

Сила: 5

Выносливость: 5

Ловкость: 5

В силе магии мне нужно пятьдесят очков, но так не получается, если с бонусными считать то выйдет либо пятьдесят один или сорок девять.

Пусть лучше будет сорок девять, что мне дадут 33 родных + 16 бонусных. Итого:

Сила магии:49

Устойчивость к откату: 50

Ментальная выносливость: 69

-Я закончил, дракон!

– Теперь тебе предстоит выбрать те знания, которые пребудут с тобой с самого начала. Предупреждаю, не все они раскроются сразу. Потом ты сможешь их дополнять и улучшать. Но в первое время – это будет единственное, что тебе доступно, потому ты должен отнестись к заполнению своей Книги Знаний с мудростью.

Всем классам изначально дается 11 пунктов умений на выбор. Но некромант, как командир туповатых духов и агрессивных зомби имеет свои особенности. Не говоря уже о демонах что остальных разумных рассматривают лишь в качестве пищи. В итоге мне всё это дало максимально развитую нетерпимость, что добавляет два пункта.

Но у меня оказалась уже прописана Магия Хаоса, по видимому как наследство расы демон и Магия Тьмы (Черная Магия)наверное как синергия демона с некромантом забравшая ещё один пункт. Итого у меня снова 11 пунктов. Но прежде чем их тратить мне нужен артефакт от того удастся ли его получить и будут зависеть дальнейшие действия.

«Кольцо грешников» дающий 100% иммунитета от атакующих заклинаний и умений святой магии. Не от одной другой магии такой защиты в игре не существовало. Да и это кольцо встречалось лишь на начальных этапах игры а потом было убрано из доступа. Но лазейка осталась. Вроде бы.. Для этого нужно быть владельцем платинового акка. Чек. Купить заклинание «Огненный дождь» Чек. К тому же я его всё равно собирался брать. Перебрать по очереди

все книги магии, потом в обратном порядке, ещё пара секретных манипуляций произведенных так что бы дракон не подсматривал, и с замирающим сердцем открыть вкладку «артефакты» в драконьем магазине.

Вот оно колечко. Да! И это не баг а фича!

Зеленое, по виду из малахита сделано. Красивое.

Кольцо «эпическое» но так как у меня платиновый аккаунт можно купить еще один эпик или масштабируемый артефакт. Ну или умение. Я немного поколебался велико было искушение взять «восстановление маны» но оно мне всё равно попадет в игре. А вот артефакт чей уровень растет вместе с владельцем мне очень даже пригодится. И не надо думать что такие арты «для ленивых жоп», и в игре на любом уровне можно достать что-то получше. Так как они как правило соответствуют всего – лишь «зеленому» необычному шмоту, что лишь чуть лучше белого который вообще не дает никаких бонусов кроме брони. Зеленый же бонусы дает... для одного параметра. Но на высоких уровнях покупка даже такого отстойного предмета гардероба выливается в круглую сумму. На сотом уровне одна любая «зеленая» шмотка стоит как полугодовая зарплата среднего рабочего, естественно в реале.

В основном все хватают части от сетов в надежде в игре добрать недостающее в крайнем случае купить потом на аукционе.

Я же взял отдельный предмет. Платок. Так как всё же современные игры уже далеко отошли от своих предшественников то подобный предмет можно носить по-разному. На голове он считается «головным убором» на талии «поясом» на шее «шейным платком/ожерельем». В этом его несомненный плюс в отличие от тех же штанов которые если натянуть на голову никаких бонусов от этого уже не получишь.

Так что если в дальнейшем найду что-то получше не придется избавляться от полезной вещи.

Да и платок был хорош и соответствовал скорее редкому чем необычному артефакту. Правда и стоил в пять раз дороже. В обычных условиях я бы его брать не стал конечно. Но другой возможности заполучить нечто подобное в начале игры не было. Да и не только в начале. Масштабирующиеся артефакты на дороге не валяются.

«Платок ведьмы» Увеличение защиты от магии разума на 10% +1 за каждые 10 уровней, ловкость +5 % сила +5% выносливость+5%. Самовосстанавливающийся. Нельзя украсть и потерять. Продать или подарить можно начиная с уровня 100.

Процентное увеличение гораздо лучше чем на конкретное число, пусть сейчас и бесполезно так как отображаются лишь целые числа а увеличение на 5% от 5 это всего – лишь 0,25, да и магией разума слабые НПС не владеют а сильным в начальной локации взяться неоткуда. Но потом это окупится.

Теперь первым делом Магия света(святая магия) забравшая два пункта.

Архимаг -1

Необходима для общего усиления магии и получения в будущем «восстановления маны».

Ментальная подготовка-1

Откроет мне потом возможность взять «вихрь маны».

Творец -1

Брал ещё с упором на то какие книжки практически невозможно получить в игре а только взять в начале. Те же «Архимаг» и «Творец»можно достать только тут на аукционе они никогда не появятся. Как я и говорил я « стаер», потом понадобятся.

Магия смерти-1

Бюрократ+1

Негативная книга добавившая мне один пункт. К сожалению больше отрицательных книг брать нельзя. Нет брать то можно их сколько угодно хоть все но вот положительные взять взамен уже не выйдет.

Артефактор-1

Эта игра командная но я не собираюсь на первом этапе развивать войска так что всё что усилит моего персонажа индивидуально, всё пригодится.

Магия материи-2

Из-за Магии Хаоса, что б её.

И еще раз Магия материи-3

А то от неё никакого толку, из-за ослабляющего эффекта опять же Магии Хаоса.

Вот и всё а я ещё хотел взять:

Книгу расовой мудрости -1

Подумал от чего бы отказаться, но всё нужное, так что с сожалением отставил эту книгу обратно на полку.

Но обратившись к дракону , ака администрации, узнал что можно в его магазине( в дальнейшем в игре не доступен, можно воспользоваться лишь при старте) продается умение «Демоническая Шкура», что открывается книгой расовой мудрости, мне бы конечно еще не помешало бы и «Заклинатель Ада» усиливающее Магию Хаоса и Огня, но обойдусь.

С некоторым сомнением поставил Бюрократа обратно на полку и взял другую негативную книгу: Подвижник-1, из ветки Аскета. Теперь мне недоступно свободное очко характеристик +1 выдаваемое за каждое повышение уровня. Зато при достижении сотого уровня персонажа эти очки начисляются с 50% прибавкой. Что составит  $99/2=49+99=148$  свободных очков характеристик. К сожалению дроби не учитываются. Надеюсь я сейчас не сглумил.

И далее по списку возможных покупок «вместительная сумка героя» для хранения золота, встроенный кошелек позволяет реальные деньги автоматически конвертировать в игровую валюту благодаря привязанному к нему счету, ещё она вмещает пятнадцать единиц дорогих и тридцать обычных ресурсов. В ней также имеется пятьдесят ячеек под артефакты и отделение с ресурсами для профессий.

Купил и обычную одежду: трусы носки халат, тапочки и т.д. и т.п., что не дают никаких бонусов но повышают комфорт. Простое оружие: полторный меч, броню брать не стал, толку для меня с неё никакого. Еда и напитки на первое время, пару стakov простых зелий на ману и здоровье. Заклинание «Магическая стрела». А так же все технологические заклинания.

Ну и конечно покупка маунта, начиная с золотого аккаунта можно было приобрести что-то поинтереснее простой коняшки или ящера.

Флай-маунты конечно хороши но летать я и сам когда-нибудь смогу. По земле передвигаться планирую в составе караванов, то есть в обозе, так что и ездовой пет не особо нужен. Но упускать возможность приобрести что-то уникальное не хотелось. Поэтому решил взять черепаху. Конечно по земле она будет двигаться понятно с какой скоростью, но всё же будет. Да и вражескую конницу можно распугивать не хуже чем слоном. А вот в воде и особенно под водой это совсем другое дело. Этакая мини-подлодка для наслаждения красотами подводного мира. Впрочем не только любоваться можно но и прихватить понравившийся сувенир никто не запрещает. Благо односторонне – проницаемый магический купол на верхушке панциря это позволяет. Где собственно и находится игрок в этойкой мини-комнате с прозрачными стенами.

Изнутри прозрачными, снаружи кроме мутных теней ничего не разглядишь.

Ну вот и всё, пора выходить в большой мир. И так я тут подзадержался.

Да не забыть собрать камушки что я тут раскидал. Бережно сложив редкие ресурсы в свежекупленную сумку я повернулся к казалось задремавшему ящеру.

–Я закончил, дракон!

– Хорошо. Теперь, тебе осталось ответить на последний вопрос. – Дракон прекратив валяться на полу поднялся на лапы, движением хвоста разбросав по пещере мелкие камешки и прочий мусор.

– На каком уровне сложности ты желаешь начать свой путь к могуществу?

Вариантов ответа на этот вопрос у меня увы не было, выбор был сделан заранее:

– Максимальный!

Так как ты выбрал самый сложный путь и ты владелец платинового аккаунта то тебе будет доступна одна дополнительная книга знаний. Выбирай с умом.

Вот же эта ящерица! Просто слов нет. Не мог раньше сказать что-ли?!

Отправился обратно к стеллажу с книгами.

Возьму «Магию Разума» она, по крайней мере, ни с какой другой магией не конфликтует. К сожалению сразу же прикупить заклинаний не получится. Лимит на такие покупки уже исчерпан.

–Я выбрал!

–Так как эта книга дополнительная то она идет за отдельную плату.

–Скрепя сердце что бы не ругаться в слух, пришлось выложить круглую сумму. Игра еще по сути не началась а у меня уже непредвиденные траты.

–Ну, теперь то всё?! Отправляй давай меня уже!

– Да будет так! Иди и завоюй этот мир!

И дракон выдохнул на меня струю пламени.

Мир мигнул и я оказался на небольшой полянке в лесу.

## Глава 1

День 1.

Имя: Майкл Джозеф Каннингем / Микки

Уровень: 1

Раса: Демон

Класс: Некромант

Классовое умение: Вызов духов умерших.

Сила: 5

Выносливость: 5

Ловкость: 5

Сила магии: 49

Устойчивость к откату: 50

Ментальная выносливость: 69

Здоровье 150 (Сила + Выносливость + Ловкость)\*10

Мана 690 (Ментальная выносливость)\*10

Магия Хаоса-1

Магия Тьмы(Черная Магия)-1

Магия Света(Святая Магия) 1- заблокировано

Магия смерти-1

Магия материи-2

Магия Разума- 1

Архимаг -1

Творец -1

Артефактор-1

Ментальная подготовка-1

Умения: Демоническая шкура.

Артефакты: Кольцо грешников, Платок ведьмы.

Особенности: Подвижник. Карлик. Высший(заблокировано до выполнения условий скрыто).Калечащая травма(рога). Калечащая травма(хвост).Парение (заменяется на Полет после достижения 100-го уровня). Небо зовёт (репутация с крылатыми персонажами изначально нейтральная, они не будут вас атаковать первыми при отсутствии у вас других штрафов к репутации кроме расовых).

Повязал платок на шею и открыв Книгу Заклинаний убедился что «Огненный дождь» и «Магическая стрела» находятся на месте. Во вкладках соответствующих школ магии. К сожалению из других заклинаний больше ничего не добавилось. Видимо Рэндом – король Эмбера мне сегодня не благоволит. Да и с чего бы повелителю Порядка снисходить к отродью Хаоса.

Вместо большой и грозной пятиметровой черепахи в сумке лежало яйцо из которого еще только предстояло вылупиться питомцу.

Желаете активировать питомца?

Да/Нет

–Нет!

Сейчас возни с ним много будет, потом как-нибудь в спокойной обстановке.

Убрав яйцо обратно в сумку а сумку на пояс отправился вперед по тропинке.

Поглядывая по сторонам я пулял по ходу движения «магические стрелы», буквально устроив геноцид всякой мелкой живности. Опыта за это конечно давали крохи но и экономить ману смысла не было так как она тут же восстанавливалась благодаря задраным показателям характеристик. Которые скорее соответствовали сороковому уровню. Причем не сидевшем на попе ровно а усиленно «раскачивавшемся», но ни как не первому левелу.

Развлекался так какое то время идя неспешным шагом пока не услышал в ближайших кустах подозрительную возню. Я скастовал над ними «огненный дождь» и отбежав назад по тропинке стал ждать что будет дальше, пережидая время отката заклинания. Это всё же был спел третьего круга магии и его непрерывно кастовать у меня не скоро получится.

Вывалившиеся на дорожку «подкопченные» волки в количестве четырех штук так и не смогли до меня добраться. Хоть ближайшему и пришлось вклепить «стрелу» в оскаленную пасть буквально на расстоянии вытянутой руки.

Дзинькнуло сообщение о получении уровня и перед лицом развернулась «портянка» сообщения. Свернув его пока в сторонку я оглядел окружающие пампасы слегка покоцанные после перестрелки с четвероногими санитарями леса.

Отдохлых волков аппетитно пахло шашлыками так что я даже сглотнул слюну.

Решено делаю привал на перекус.

Ну не волками конечно. Уж едой то я запасся всякой разной.

Коснувшись ближайшего фрага открыл окно с возможным лутом.

В этой игре у игрока не было пространственного кармана. Хочешь таскать с собой кучу вещей покупай сумку, как у меня на поясе или похуже, если денег не хватает на такую же.

Но у мобов такой пространственный карман был, причем совместный, один на определенное число мобов что-то типа гильдейского хранилища. Конечно сами они из него ничего достать не могли, как и положить. Он сам заполнялся при определенных условиях. Собирала например белка орешки, набрала десять штук и один завалился в «карман», хотя не обязательно орешек может и шелуха от него попасть.

Так вот я несмотря на всю свою продвинутость в кодерстве так и не подобрал ключик что бы взломать эту приبلуду.

И мог только разглядывать лут а отнюдь не выбирать понравившийся. Хотя было бы что выбирать, ерунда одна палки камни кости да две драные шкуры.

Судя по количеству слотов под хлам и количеству уничтоженных мобов где-то неподалеку бродит еще три стаи по пять волков.

Так вот что бы гарантированно добраться до тех же облезлых шкур нужно перебить их всех. Хотя она может выпасть из любого. Но мне не надо, это я так для примера, путь себе их оставят.

Установив в тенечке походный стул и столик, которые достал из своей сумки, начал выкладывать на него еду. Первое второе и компот, не компот не хочу лучше горячий шоколад а потом пожалуй ещё съем мороженку.

Трупы волков тем временем истаяли. А я зарылся в ворох сообщений. Тут то, в отличие от материальных предметов я мог выбрать нужное умение из всего возможного списка.

Решил взять «Отравленную кровь» из книги «Магии тьмы». Это тоже что и «Черная магия» но плюс на высоких уровнях появляется возможность выбрать в покровители особо гнусную сущность соблазнившись её посулами о грядущем могуществе. Ну и для её изучения не обойдешься постройкой и развитием одной гильдии магии. Необходимо строить цитадель тьмы на что существует отдельная линейка квестов. В частности надо собрать под своё управление миньонов из все темных замков в игре ну это еще самое простое там ещё куча заморочек. Да и всем соседям тоже квесты системой выдаются на уничтожение Оплота Тьмы с нехилыми призами просто за участие. В общем не реально это.

Я становиться Темным Властелином не собираюсь.хлопотное это дело. Зато теперь я благодаря «Отравленной крови» не съедобный для всяких любителей кусаться вроде давешних блохастых волков или каких-нибудь вампиров. Укусив меня они хватанут не слабый «тикающий дот». Ну а комары мне и раньше были не страшны из-за «Демонической шкуры» сделавшей мою кожу подобием кевлара.

Плюс к тому же отравленная кровь дала мне иммунитет к слабым проклятиям.

Залез на аукцион, благо с моим платиновым аккаунтом мне не надо для этого специальное здание строить.

Ничего стоящего среди предложенных шмоток или оружия не обнаружил. На мой ажно второй уровень. Нормальный шмот начинался с десятого левела. Ну как... для меня нормальный. Выше «редкого» на аукционе вообще ничего не было.

Можно было прикупить пару колец на +1 к какому-либо из параметров. Но я и сам такие делать научусь как только решу заняться артефакторикой.

Всего колец можно носить четыре штуки и два у меня уже заняты на постоянной основе, и замене не подлежат.

Первое это «кольцо лорда» что позволит мне в дальнейшем основывать поселения и захватывать шахты.

Ну и второе «кольцо грешников» моя преееелесть, как сказал бы Горлум, кхе кхе кхе.

Прикупил пару взрывных свитков, крутые штуки, но увы для их активации магу требовалось от них находиться не дальше пятнадцати метров. Ну и собственно нужно было быть магом то есть не «Магом» как игровой класс а обладать книгой магии. Что и обуславливало их не очень высокую цену. Конечно смотря с чем сравнивать. Если ими минировать поля то конечно в итоге сумма выйдет солидная.

Подумав всё же взял сапоги на десятый уровень, повышающие скорость передвижения пешком аж на 25%, никого до этого не заинтересовавшие, видимо не любит народ здесь сам ходить, всё норовят на чьей-нибудь спине проехаться. А если купить что бы потом отдать подчиненному неписю, то тут стоит учитывать что в случае смерти НПС сапоги то скорее всего пропадут. Это обычной броне ничего не делается кроме повреждений полученных в бою. А артефакты в случае смерти попадают в пространственное хранилище 100%, а вот обратно их выбить шанс невысок. Да и надо знать кого бить, с кем у этого непися был общий «банк». Ну я то допустим это легко узнаю, но что делать если это своя же дружина? Перебить отряд оставшись без бойцов зато с сапогами? Мало того что просядешь по уровням лишившись войск в начале игры, так еще и дебафов можно нахватать вообще заповоров персонажа. Особенно это актуально для светлых фракций.

В общем закинул сапоги в сумку пусть лежат «на вырост». А сам пошел дальше по тропинке. Так как дождь пошел. В общем он пошел и я пошел. Дождь в дорогу считается к удаче в пути. Но по мне это из разряда какающих на тебя птичек и наступания на кашку – стремление искать хоть что-то хорошее в плохом. Мол всё что могло случиться скверного то уже со мной случилось а теперь меня ждет только хорошее: легендарные монстры при смерти дохнувшие от одного пинка и одаривающие напоследок эпическим шмотом, легкие социальные квесты где призом будут книги магии и т.д. и т.п.

Ну посмотрим как там дальше будет.

Скоро сюжетный сценарий должен быть и возможно с квестом. Раз уж меня при появлении не встретил проводник – слуга из неписей, и равновероятно он может быть завязан как на расу демона так и на класс некроманта.

Убирать столик со стулом не стал, они являются частью сумки, сами исчезнут и появятся в ней стоит мне отойти на сотню метров.

Меч засунул в сумку, надоел он мне по ноге бить. Да и толку от него ноль, mobs "ватные", и так с удара ваншотю.

По пути особо потренироваться в стрельбе по живым мишеням не получалось. Живность попряталась от дождя. Не то что бы и сильного но затыжного и очень противного. Убил пару зайцев что пытались перескочить тропу передо мной. Выпорхнувшую прямо из под ног куропатку что до последнего выжидала, снял на лету, уже выработалась полезная привычка бить на любой шорох. Ну и ёжика убил за которого дали неожиданно много опыта как за половину волка. Может это объяснялось сложностью его как цели убийства для не магических классов.

Вот так я и шел пока не набрел на полянку с отгрызком черной скалы по центру. Ледник её сюда в лес притащил что ли, или геймдизайнеры вообще не заморачивались прописывая лор мира.

У основания каменюки имелась дыра, темная и вонючая. И что то мне подсказывало что придется туда лезть.

Невольно вспомнился анекдот про Змея Горыныча и богатыря. Но нет камень был просто камнем.

Подумав решил раздеться. Неизвестно что там внутри а терять шмот пусть и хреновенький было жалко. Трусы тоже снял, это только базовые не выпадают, а у меня все нижнее белье с повышенным комфортом.

Запихав всё в сумку саму сумку убрал в интерфейс. Потом подумав достал обратно и вытащил из неё один из взрывных свитков, ну а сумку отправил обратно. Теперь она отображается в виде иконки на панели команд. И из неё в бою ничего не выпадет, но и достать что-то от туда тоже невозможно.

Поотключал еще всякие второстепенные оповещения что бы не отвлекали выскакивая в случае возможного боя.

Пригнувшись осторожно начал спускаться аккуратно ощупывая путь впереди босой ногой. Только ещё наступить на что то в темноте не хватало. И не знаю что более неприятно будет наступи я на колючку или же на кашку.

Следующим навыком надо будет брать ночное зрение или что-то подобное.

Крадясь, чутко прислушивался. Точно, мне не слышалось, впереди раздавалось приглушенное бормотание. А вскоре на стенах стали заметны трепещущие отблески факельного пламени.

Можно было перед тем как сюда соваться пошляться еще по лесу авось наткнулся бы на разбойника или на гоблина. Мне в принципе для призыва духа сейчас любой дохлый гуманоид бы сгодился. Хотя нет не любой ангел бы не подошел и высший демон и инквизитор и титан и дохрена еще нюансов. Но это всё не важно. Сценарий явно сюжетный и запустится как только я пусть даже через духа-разведчика вступлю в его зону действия. И тут есть опасность, что находясь далеко от места действия я просто не успею вовремя среагировать за меняющимися обстоятельствами.

Свет между тем стал уже достаточно ярко что бы разобрать что ход уже проделан не в земле а в камне. И основное место действия находится уже буквально в двух шагах за ближайшем плавным поворотом.

Решительно шагнув вперед я стал свидетелем заключительного этапа драмы. Ну кто бы сомневался дешевые спецэффекты и куча пафоса наше всё! Кто вам только сценарии пишет?! Халтурщики!

Темная глыба алтаря правильной трапециевидной формы на которой привязана обнаженная молодая девушка. Вокруг светящаяся синим пентаграмма. На лучах которой подозрительные типы бандитской наружности. У главного вообще нож в руках. Которым он сейчас и перерезал горло у жертвы. Да так лихо что отхватил голову полностью. Ну и понятно сам в

кровище уляпался как свинья. Молодой видать маньяк, неопытный ещё. Или просто рукожоп по жизни.

Пещера была как бы поделена на две части нависающим посередине потолком. И вот во второй половине, разгорающийся сейчас багровым адским пламенем портал как бы намекал, что хватит уже оставаться сторонним наблюдателем.

Высунувшаяся из портала рогатая морда доходчиво, хоть и не словами, сообщила что счёт пошел на секунды.

Кинув в пентаграмму «магическую стрелу» нарушил ходзаклинания, от чего сектантов разбросало по углам отдачей от прерванного ритуала. Сам быстро шагнув на вторую половину, установил точку привязки. Теперь при смерти в игре я буду воскрешаться прямо здесь. Секунду наблюдал полет в ближайшую стену массивной туши старшего демона выплунутого схлопнувшимся порталом.

Жаль, я надеялся что ему тупо башку отрежет когда тот закроется. Видимо сюжетный сценарий виноват... что б его.

И активировал свиток, погибнув в дыму и грохоте взрыва, обрушившего ещё и потолочную перемычку закупоривая пещеру.

Воскрес сразу же, и пока длились пять секунд, что я был незрим и не материален, переместился за спину демона, что стоял озираясь вокруг. Ещё бы затылок почесал придурак, настолько тупой у него был вид.

Материализовавшись сразу же выстрелил ему в основание черепа. И опять мгновенно умер.

Он был быстр и силен а у меня второй левел всего, со стопятьюдесятью очками жизни. Что с другой стороны было не плохо. Будь жизни больше дольше бы мучился а так умирал мгновенно.

Это была бойня он убивал меня сразу только я появлялся, успевал только раз выстрелить на вторую стрелу времени мне уже не хватало.

Я хоть и пускал их что правой что левой одинаково легко, а вот одновременно с двух рук почему то не получалось.

Но я продолжал пробовать, попутно не забывая закидывать демона своими трупами. Умирая в среднем девяносто раз за минуту. Если бы нижние тела не исчезали, в пещере бы уже места не осталось.

Воскреснув в очередной раз увидел что на демоне повис дот. Видимо тот попытался поправить здоровье поедая моё мясо, что ж «отравленная кровь» действует, это приятно. Мне сейчас «любая копеечка в кассу».

Демон пытался прижиматься к стене не давая мне появляться у него за спиной. Но я ему доказал что выстрел в глаз также является критическим. Потом он прикрыв глаза одной лапой другой от меня отмахивался в слепую, но выстрел в ухо в добавок повесил на него на две секунды оглушение. Так что я успел сделать еще пару прицельных выстрелов.

Эти хитрости с его стороны продолжались не долго, довольно скоро он впал в ярость. И просто пытался меня убить как можно быстрее.

Я в него стрелял, он меня убивал. И так раз за разом.

Это было больно грязно и утомительно, пока я всё же его не убил.

И больше я так делать не буду и плевать на возможные трофеи.

В конце я держался уже на чистом упрямстве, даже злость прошла раньше.

Нет, я мог конечно прекратить это в любой момент. Никто бы меня не заставил продолжать не захоти я того.

И плевать на точку привязки, даже не будь у меня запасного выхода, вылезшее таки на весь обзор сообщение любезно предложило воскресить меня подальше отсюда. Отчего я три раза сдох не ударив в ответ, пока закрыл и отключил наконец эту фигню.

А был еще и запасной план, я при смерти всегда могу выбрать где воскресать, по месту привязки точки воскрешения или у себя в «каморке» откуда при желании уже выбросит в случайное место локации. К сожалению только этой начальной локации и в будущем поменять это не удастся.

Это я озаботился на случай если провалюсь в текстуры или другая подобная хрень. Писали на форуме о подобных неприятных прецедентах. У меня же всегда есть запасной выход. Не зря игру взламывал, хоть и пришлось для этого снять офис в том же здании, в подвале которого и находятся сервера. А одна аренда там чего стоит не говоря уже о прочих расходах.

Фууу. Полежу ещё минуточку. До сих пор потряхивает.

Нет, пора вставать а то пропадет ещё тушка, что потом делать.

Облутав демона узнал что игровыми методами с него можно получить только наручи и рога. Как бы самое важное из-за чего я это всё и затеял. РОГА!!! уже мои.

Еще положительным моментом было что под конец боя у меня все же начало получаться стрелять чародейскими стрелами «по македонски» с двух рук разом.

И на этом всё, халява кончилась, что бы получить из этой ситуации что то еще придется поработать ручками.

Чем я и собирался заняться так как было жаль бросать остальное добро.

Что за добро? Ну как же, кости демона, шкура опять же опознаются системой как и рога ингредиентом для крафта качества «редкое». Это еще надо будет откопаться и сектантов проверить, что у них есть хорошего что плохо лежит. Благо демон две третьих работы уже сделал выкопав в завале здоровенную дыру. Кинься он откапываться в самом начале и смог бы удрать. А так получив несколько стрел под хвост, шустро вылез из этой ямы обратно. И уже не пытался позорно удрать от честной схватки.

Ну что ж ножик у меня специальный для снятия шкур есть, шел в комплекте с сумкой, а вот умения нету так что приступим. Единственное что один раз в реале зайца обдирал да рыбу потрошил бывало. Надеюсь это поможет.

Сняв шкуру вместе с лапами хвостом и башкой, это я после разделывать буду, сейчас главное не испортить материал, я запихал всё в сумку. Ненужное мне мясо с туши не пытался даже срезать или как-то ещё счищать просто резал тело на куски по суставам стараясь не повредить кости. Закончив покидал всё в сумку. Интересно что в таком виде система определила всё это как кулинарный ингредиент отправив в соответствующий отсек сумки.

Ну сварить всё это и в самом деле придется. У меня ещё недостаточно развита некромантия что бы по другому отделить мясо от костей. Собственно даже самого навыка «Некромантия» нету, только что и зовусь по классу некромантом.

Подойдя к завалу с радостью узнал что копать это голыми руками «ака безмозглый демон» а потом щебенку относить в сапоге в дальний угол, не придется. Завал опознал себя системой как пять мер камня и я просто переместил его весь в сумку.

Тела сектантов не пропали порадовав меня лутом. Кривой нож для жертвоприношений, такой кажется называют крисом, не придется теперь в случае чего жертву зубами грызть кхе кхе. И пять мантий необычного качества на силу магии +2 и защиту от магии на 10% причем от любой магии. Очень даже неплохо. Постирать и будет во что одеть моих будущих личей. Может из этих неудачников их и подниму.

Хотя их и стирать не надо сами очистятся, игровые условности. Если предмет не поврежден он постепенно приходит к оптимальному виду. Касается конечно только артефактов, ну и еще предметов купленных в игровом магазине у администрации.

Не будь это сценарным квестом весь этот лут скорее всего мне бы не достался. Да что там точно бы испарился но слава и аллилуйя чуду глюкановшей от моих неожиданных действий системы не позволившей лишить меня этих приятных бонусов.

Продолжив осмотр помещения обнаружил стоявший в углу пещеры горшок с костяной мукой отливающий синим мистическим светом, похоже это ею рисовали пентаграмму. В другом углу грудой были свалены кости, на вид древние так как были все черного цвета.

Так выглядели виденные мной однажды настоящие кости динозавра, в отличие от белых пластиковых подделок выставленных в главном зале музея.

Ладно похоже основное я собрал, пора включить обратно отображение сообщений и посмотреть что мне привалило за эту эпическую битву.

Вчитавшись в ворох системных табличек выяснил что за бой мне дали пять уровней. Оказалось демон был тридцатого левела. Я думал будет не больше двадцатого, знал бы не полез.

Но раньше его левел посмотреть не мог для меня уровень всех агрессивных мобов выше десятого отображается черепом с костями. Типа не влезай убью.

А вот не убил! Не, так то убил конечно и не один десяток раз даже, только вот это ему не особо помогло.

Благодаря экстремальной тренировке на двойку поднялась сила магии на три устойчивости к откату и единичку получила ментальная выносливость. Улучшились так же и физические характеристики.

Так первым делом я хочу ночное зрение. Не гори тут по стенам явно магические факела бой бы протекал в полной темноте и не уверен что с тем же результатом. Даже не видя меня демон легко бы услышал с моими то пятёркой в ловкости хотя после боя уже и не пятёркой. Хотя я уверен что вот у него то ночное зрение было. Надо будет кстати не забыть потом факела тоже забрать.

Итак похожие умения у меня есть в трех школах магии из доступных, «Свет» всё ещё заблокирован.

Выбрал из Хаоса. Тьма и Смерть мало того что давали не нужные спецэффекты так еще у Магии Тьмы появлялся «Дурной глаз» а Смерть давала «Взгляд за грань». Но непроизвольно вешать на всех встречных поперечных дебафы(тьма) ни постоянно видеть призраков(смерть) с прочими полубезумными-полубредовыми видениями что насочиняли сценаристы в купе с искином у меня не было совершенно никакого желания.

Так что «Волевой взгляд» из хаоса мне будет более в тему. Хотя и тут не обошлось без сюрпризов. Другим демонам в глаза мне пока лучше не смотреть, кинутся!

Вот вкратце, что написано в описании: «При взгляде в глаза другого демона идет сравнение параметров навыков и достижений при разнице итоговой суммы в два и более раза в вашу пользу демон признает вас старшим. Если результат не в вашу пользу происходит падение репутации до ненависти с немедленной атакой».

Ещё взял «Некромантию», когда-нибудь все же придется, почему бы не сейчас. «Восстановление маны», «Вихрь маны»,и «Скульптор плоти» это и так понятно откуда.

Впрочем не всё было так радужно, наручи что выпали с демона оказались мусорного «белого» качества. Да и носить их можно лишь с двадцать пятого левела. Однозначно на продажу. И даже не на аукционе, а какому-нибудь деревенскому кузнецу разве что.

Итак мои характеристики теперь выглядели так:

Имя: Микки /(Майкл Джозеф Каннингем – скрыто)

Уровень: 7

Раса: Демон

Класс: Некромант

Классовые умения: Некромантия. Вызов духов умерших. Скульптор плоти.

Сила: 7

Выносливость: 15

Ловкость: 12

Сила магии: 54( +2 даёт артефакт «Колдовская мантия»)

Устойчивость к откату: 53

Ментальная выносливость: 70

Здоровье: 340 (Сила +Выносливость + Ловкость)\*10

Мана: 700 (Ментальная выносливость)\*10

Магия Хаоса-1

Магия Тьмы(Черная Магия)-1

Магия Света(Святая Магия) 1- заблокировано

Магия материи-2

Магия смерти-1

Магия Разума-1

Архимаг -1

Ментальная подготовка-1

Творец -1

Артефактор-1

Умения: Демоническая шкура. Волевой взгляд. Восстановление маны. Вихрь маны.

Артефакты: Кольцо грешников, Платок ведьмы. Жертвенный нож. Колдовская мантия.

Особенности: Подвижник. Карлик. Высший(заблокировано до... выполнение условий скрыто).Калечащая травма(рога). Калечащая травма(хвост).Парение. Небо зовёт.

Пора бы уже и одеться. Но в отличие от артефактов я к сожалению не самоочищающийся. И надевать чистое после работы мясника и немного мусорщика совсем не хочется. Надо сначала добраться до речки или хотя бы достаточно большой и чистой лужи.

Но тут мои мысли приняли несколько иное направление наткнувшись взглядом на всё так же стоявший в сторонке алтарь. Хотелось эмоциональной разрядки, я хоть и храбрился но череда смертей не прошла для меня бесследно.

Конечно отсутствие головы у объекта, так сказать страсти, несколько остужает пыл но думаю если накрыть то место мантией, то и сойдет.

Проделав эти манипуляции я залез на алтарь и протянув руку пощупал её за грудь. Грудь была вялая и в общем не вдохновляла. Да и хотелось бы что бы она как-то реагировала на прикосновения, шевелилась там, что ли.

И тут я решил, а почему бы мне не попробовать на ней свежестыученный навык. А именно «некромантию». Конечно есть шанс, что она превратится в обычного зомби или даже скелета, но он не велик. В этой игре всё, что делается в первый раз, имеет повышенный шанс успеха и получится выше на ранг, чем последующие попытки на том же уровне навыка.

Так что скорее всего получится призрак. А они в отличие от духов уже полуматериальные, в общем мне сойдет.

Прокрутив всё это в голове я слез с алтаря и отойдя на пару шагов заюзал соответствующую абилку.

Тут выскочила табличка с предложением улучшить будущего юнита или ухудшить и получить за это денег. Так, это видимо навык «Творца» проснулся. Конечно же улучшить. Неожиданно выскочила ещё одна таблички с предложением пожертвовать денег и получить ещё лучшего миньона. Недолго поковырявшись с системой, что бы понять, что это такое и откуда взялось понял, что алтарь-то оказался артефактом, ну как собственно и следовало ожидать. На нем можно было как улучшать существ так и приносить в жертву в обмен на опыт. Так же можно было разрушить артефакты в обмен на игровое золото. Или за золото повышать уровень персонажа.

Но это меня сейчас не интересовало. Пришлось залезть в кошелек благо он привязан к моему счету. Хотя благо ли? Это пока в конце месяца не увидишь итоговую сумму, потраченную на игру.

Но как бы там ни было, счет был привязан к кошельку и никуда бежать не надо.

Подтвердив списание средств, стал наблюдать за дальнейшим развитием событий. Алтарь весь целиком затянуло туманом, внутри которого проскакивали небольшие искорки-молнии. Когда туман рассеялся, взгляду предстала внешне почти не изменившаяся жертва. Остававшаяся всё так же привязанной за четыре кольца торчащие из алтаря. И пусть остается привязанной, а то мало ли что.

Внешне в ней мало что поменялось, разве что кожа стала немного блее и груди раньше обвисшие сейчас задорно торчали.

Подойдя провел у неё по бедру рукой, от чего у той слегка дернулась нога. Вот! Теперь совсем другое дело. Дальнейшие изучения оставим на потом, сейчас есть занятие поинтереснее.

Залез на неё и вставил на полшишечки, та слегка дернулась. Так, реакция есть, но не сказать что бы бурная. Поэтому не став дальше церемониться вогнал на всю длину, и пару раз судорожно дернувшись обмяк. Ну, это всё моё тело виновато, я просто к нему еще не привык. К счастью перезарядка оказалась короткой. Сделав ещё три подхода с разным периодом активности, задумал попробовать кое что другое.

Отвязал ей ноги, благо она не собиралась, судя по всему, пинаться. Залез обратно на алтарь и согнув её ноги в коленях приподняв ей жопку нащупал нижнюю дырочку, после чего вошел в неё. Здесь дело шло ту же, но как известно: чем меньше дырочка – тем больше удовольствие. Поэтому закончив, я полежав немного на ней сверху, сделал еще один заход новым маршрутом.

(А вас предупреждали что главный герой ненормальный, а вы мне не поверили.)

Фух, вот это я дал. Пощупал у себя в низу, да нет два как и положено. Это только у эльфов три, и то по не проверенным слухам.

Ну что ж, теперь можно и глянуть её параметры.

Развернув окошко характеристик принялся изучать, что же такого я создал. Так как это был мой юнит то согласие на подобное не требовалось.

Теперь становилось понятно как ей удалось перепрыгнуть через ступеньку став аж старшим вампиром. У неё полностью отсутствовал интеллект (без головы откуда ж ему взяться – то) и при создании бонусные характеристики делились на один параметр меньше что привело к превышению пороговых значений для других и автоматически улучшило моба при создании + бонус творца + алтарь но это то всё и так было понятно.

Слез и пошарился по углам в попытке найти её голову. Что интересно будет, если её пришить?

Но голова так и не захотела находиться. Видимо при взрыве в портал выкинуло.

Теперь уже можно с уверенностью судить что здесь по прохождении сюжетного квеста мне предстояло обрести первого спутника. И лишь от моих дальнейших действий зависело что это за помощник был бы. Демонолог, одержимый, контракт с каким-либо демоном, либо нежить. Если нежить то скорее всего призрак( не забываем о найденном горшочке с прахом).

О вампире вряд ли первоначально по замыслу разработчиков речь вообще шла.

Слишком большое преимущество могло получиться на начальном этапе игры, всё же юнит четверного ранга.

Хотя может я и не прав. Тогда следует ожидать появления в локации кучи опасных мобов. Но я и так был к этому готов выбирая уровень сложности.

Как бы то ни было я это всё похерил в обмен на рога демона. Стоило ли это того покажет только время.

Сейчас меня волновал другой вопрос что делать с алтарем?!

Было большое подозрение что стоит мне выйти из пещеры и тут всё обрушиться и даже дальнейшие раскопки не позволят что-либо здесь найти. Не забываем что квест сюжетный.

Как по мне единственное что предполагалось при его использовании это поднять мне недостающий уровень на этот день. Так-как один уровень по дороге сюда уж всяко набирался на встречных мобах.

Но при сломанном ограничителе на объем получаемого опыта мне это было совсем не интересно. Во первых это банально дорого покупать уровни, даже для меня. Во вторых зачем? Я и так их подниму. Гораздо больше меня сейчас волновала прокачка характеристик естественным путем. И пятнашки с демоном здорово меня в этом деле продвинули. Я вырвался минимум на неделю вперед чем первоначально планировал.

Да кстати для отмены ограничения на максимум два уровня в день не пришлось даже лезть в файлы игры. Этот запрет был на уровне «железа» в игровой капсуле. И устранялся с помощью паяльника и услуг знакомого инженера. Так как сам я в этих микросхемах не шарю на должном уровне. В итоге конечно всё равно дорого получилось.

Так стоп кажется я придумал что делать с этим алтарем. Так как утащить возможности нет, а бросить жалко.

Нет, конечно пара титанов его бы унесли ... метров на сто. А так-то подобные штуки в игре считаются непереносными.

Отвязал и оттащил за ногу в дальний угол вампиршу. Потом ей займусь ещё.

Из пяти изломанных тел сектантов удалось поднять трех слабеньких духов. Что совсем не могли взаимодействовать с материальным миром. Но для моего плана это и не нужно. А два раза каст срывался, низкий уровень профильного навыка сказывается.

Двоих духов сразу отправил на поверхность разведывать окружающую территорию. Пусть летают кругами, открывая от «тумана войны» земли на карте.

После чего быстро написав простенький скрипт действий для оставшегося духа, остальное наблюдал уже со стороны, так как оказался одержим им. Но спокойно всё по плану.

Сам я завис под потолком и оттуда наблюдал как моё тело распахнув руки на всю ширину открыло куб преобразования из артефакторики, после чего спихнуло туда алтарь. Без видимых усилий запахнул, он сам похоже туда охотно устремился.

После чего туда же отправился горшочек с прахом и один из рогов демона. Эх, но мне и одного достаточно. И в довесок еще сыпанул золота, сколько влезло.

И нажал кнопку «сделать хорошо». Случайный результат это единственное что мне сейчас доступно.

Конечно, есть шанс просто угробить ингредиенты, но не забываем о бонусе первой попытки. Да и по большому счету жалко только рог, с прахом непонятно что делать а алтарь я и так терял.

Куб немного погудел чихнул и выплюнул колечко. Ну похоже что-то все же получилось.

И сразу же система запестрела сообщениями о полученных проклятиях и дебафах половина из которых были божественными. Можно было бы сказать что я запорол персонажа. Если бы не одно существенное НО! Повисли эти дебафы не на мне а на духе который сейчас вышел из моего тела и висел рядом. Меня сразу же затянуло в освободившуюся тушку.

—Ну что же нарушитель божественных законов. Висишь?! Вот ты и попался!

—Повинен смерти!

С этими пафосными словами, на случай незримых наблюдателей, я изловил неудачливого духа и сожрал. Втянув его эктоплазменное тельце как кисель через трубочку. Тоест с некоторой натугой но ни чё так вкусненько. Дайте два.

Мне и дали будто подслушав мысли два уровня. Не считая подростковой репутации с богами причем не только с темными но и со светлыми.

Из двух умений ставшими доступными за бонусные уровни взял «Колдовство» для общего увеличения урона. Магического урона естественно, более того когда у меня появятся войска этот бонус и на них будет действовать. Ну на тех из них у кого будет книга магии.

Второе пока не стал тратить нужно сначала подумать что усиливать а то я что-то больно шустро стартанул. Да и подвал мне этот уже остозвиздел.

На последок закупил на аукционе малый набор алхимика. Меня из него сейчас интересовала лишь парочка шприцов. Да существуют в этой игре и инъекции а не только классические бутылки на «жизнь» и на «ману».

Подойдя к вампирше присел перед ней на корточки и размахнувшись пробил толстой иглой от шприца ей грудь напротив сердца. Кровь набиралась нехотя и была темно-бордового почти черного цвета. Набрал один шприц отложил его в сторону и не вынимая иглы подсоединил второй.

При случае создам себе вампиров.

Шея у вампирши кстати заросла. Просто гладкая поверхность по уровню плеч. Непонятно как она должна была питаться. Ну да уже не важно. Спрятав шприцы в сумку я поднялся.

Больше набирать крови смысла не было. Второй шприц вообще для подстраховки если с вновьсозданным вампиром что-то случится.

А так надо создавать одного а тот уже сам наклепает себе «птенцов».

Попытка создать второго вампира когда первый не состоит с ним ни в какой иерархической связи, сродни попытке к цирковому льву посадить на тумбу еще одного. Это ненависть с первого взгляда. Крики должен остаться только один и прочая ерунда. Это мне они обязаны повиноваться а вот друг другу только в рамках связи создатель – обращенный. Где связь подобна рабской и не допускает неповиновения старшим.

В отличие от отношений вампиров одного поколения друг к другу, где интриги могут плестись годами в стремлении остаться единственным вампиром из поколения. Забывая порой что все они всё равно остаются рабами.

Ладно надоело мне здесь и так задержался, закинул в сумку кольцо, не до него пока, позже буду разглядывать что же мне досталось. Туда же отправились факела со стен. После чего бодро потопал на выход.

Прищурившись на полуденное солнышко с наслаждением втянул в себя теплый летний ветерок принесший запах луговых трав. Дождик закончился это хорошо. После чего с наслаждением потянулся, убрал сумку в интерфейс и пошел искать ближайший водоем.

Наручи просто выбросил. Так как в сумку они не лезли а таскать их в руках, не настолько это великая ценность, что бы так заморачиваться. Это купленный у дракона «белый» меч спокойно уместился а вот найденные в игре предметы без бонусов, ждал облом-с. В сумку лезли только артефакты. На аукцион тоже смысла выставлять не было так как за это требовалось платить. А если итоговая сумма выручки будет невелика то я рискую остаться ещё и должен.

Кстати еда тоже в сумку помещалась лишь та что купил при создании персонажа. В дальнейшем можно будет положить лишь ингредиенты. Так что надо будет расходувать готовые блюда поаккуратнее пока не обзаведусь личным поваром.

Отошел всего метров десять от пещеры, когда земля ощутимо дрогнула, как я и думал там всё обрушилось.

Отойдя ещё метров на сто установил точку привязки прямо возле дороги.

Полчаса неспешной ходьбы по тропинке, стараясь не на что не наступить и я вышел к берегу ручья.

Потрогал его ногой, теплый. Глубины в нем было по колено и сквозь прозрачную воду было видно песчаное дно и резвившуюся рыбную мелочь. Яркие оттенки чешуи не характерные для речной рыбы говорили либо о хорошем качестве травы употребляемой разработчиками. Либо о том, что нахожусь я где-то в южных широтах континента.

Искупавшись, разлежся обсыхать на солнышке, предварительно постелив на землю одну из мантий.

Ну что ж думаю сейчас самое время посмотреть что же за колечко я сотворил.

Уникальное по рангу, синего цвета колечко с абстрактным рисунком меча. Надел его, посмотрел как сидит на пальце после чего залез в характеристики.

Кольцо добавляло +1 ранг к владению мечом. Причем любимым мечом.

Неплохо, но для меня сейчас бесполезно.

Прибавь к бесконечности любое число и всё равно в результате получишь бесконечность. В данном случае бесконечность моего невежества как мечника.

Я меч то взял вначале только из-за красивого оформления этой бесполезной железки. И потому что ничего лучше не предлагали.

Что бы получить преимущество от этого кольца сначала необходимо занять хотя бы начальный ранг в этой профессии. И да убивать людей (и прочих разумных) это тоже профессия.

Как там сказал один мужик в старом фильме: «Есть такая профессия – людей убивать». Леон кажется его звали.

А вообще в игре существует куча профессий но лишь несколько из них можно открыть и прокачивать в дальнейшем совершая некие однообразные действия.

В первую очередь это три добывающие профессии. Горняк он же рудокоп интересен тем что на высоком уровне навыка кроме добычи камня и руды а также выплавки металла, позволяет находить с небольшим шансом успеха драгоценные камни, разрушая соответственно руду. И две другие: «Собирание трав» и «Снятие шкур».

Все их можно объединить в навык «Собиратель». Но для этого нужно быть во всех трех «Мастером». Что довольно сложно так как следующая профессия качается на 50% сложнее предыдущей, третья уже на 75%, а четвертая и последующие (если все еще есть желание их учить) на 100%.

Качаются они просто: собирай, добывай, снимай шкуры... но помни, что потроша зайчиков, рубя кайлом железную руду и срывая ромашки – мастером не станешь! Для прокачки высоких уровней навыка – нужны дорогие и редкие ресурсы.

Также существуют в этой игре и производственные профессии и тут все уже поинтереснее. Во-первых: им тебя уже кто-то должен обучить, сами они не откроются. Строитель, инженер, кузнец и артефактор. У первых трех учителя часто встречаемые, а книгу «Артефактор» я уже купил заранее. Их тоже можно объединить и для этого достаточно во всех четырех быть «Учеником». Ну или «Мастером», у него эта возможность так же сохраняется.

Всего существует следующая градация: новичок, ученик, старший ученик, подмастерье, мастер, великий мастер. И если подмастерье можно получить простым крафтом то для звания мастера нужно создать эпическую вещь. И тут объединение профессий просто незаменимо. Так как гораздо легче создать один предмет, а не четыре. Так как рецепт никто за «просто так» не предоставит, их вообще практически невозможно достать. Только эксперименты. Всё методом проб и ошибок. Не говоря уже о том что Мастер – строитель должен построить минимум город, который мало того что должен быть привлекательным для неписей так еще пережить пять штурмов. В общем, дорого трудно и долго.

Почему же все тогда не кинулись объединять навыки, раз эта информация даже не особо секретна. Ну, тут есть несколько нюансов всех мастеров, способных обучить этим профессиям

в начальной локации никогда не будет. И второй: начальные навыки качаются легко, а отменить профессию и начать заново нельзя. Можно только объединить на перечисленных выше условиях, но не отменить, что выучил – то с тобой навсегда.

Получил ты в профессии к примеру кузнеца – старшего ученика, всё ты свой шанс упустил. А это довольно просто работая всего по часу в неделю в обычной деревенской кузнице, без бонуса к прокачке профессии. А если ты решил попрактиковаться в замковой кузнице, где уже само здание дает бонус да еще прикупил наковальню покруче и инструменты получше да под наставничеством Мастера, что опять же дает прибавку прокачки, то тут и говорить нечего. А в замковых пристройках все наставники Мастера это не деревенский кузнец, что сам может быть не выше «Старшего ученика».

Ну и еще необходим храм Аулэ, именно этот Бог производит объединение навыков. И репутацию нужно иметь не ниже дружелюбия, как с самим Богом, так и обслугой храма. А то с боем врываться в храм Бога, которого о чем-то собираешься просить – не лучшая идея.

Лесоруб к собирательным навыкам не относится, а стоит вообще особняком почему-то.

Может из-за штрафов у светлых эльфов к этому занятию.

Рыбалку с кулинарией качать еще проще рыбачь и со временем сумеешь выловить что-то помимо дырявого башмака. Готовь еду и если что-то понравилось можно запомнить это блюдо в виде рецепта, обеспечив этим в дальнейшем стопроцентное повторение результата.

Да и ещё что интересно на начальном этапе «Строителя» можно качать, работая в каменоломне. Конечно, если тебя обучили этой профессии, если нет то только рудокопа.

Но в любом случае почему-то этого никто не делает. Видимо думают что лорду «в падлу» кайлом махать.

Еще есть так называемые управленческие профессии, такие как собственно: Управляющий, Казначей, Архитектор и другие, которые можно получить, имея лишь соответствующую Книгу. Сколько бы ты не пересчитывал монетки, пересыпая золото в ладошках, казначеем тебя это не сделает.

Ну и бой с различным оружием как и ношение любых доспехов хоть тяжелых хоть легкой брони всему этому также нужно обучаться. Кстати как и верховой езде.

И вот что интересно в моем будущем замке по умолчанию таких построек с соответствующими мастерами не предусмотрено.

Так как скелеты зомби и духи просто толпа и у них одна тактика навалиться этой самой толпой и разорвать.

Остальные это Личи и Умертвия они прежде всего маги. Ну еще остаются Костяные драконы и прочие химеры из трупов. Ну и конечно вампиры.

Вампиры – тут поинтереснее но опять же если сам делаешь то очень зависит от исходного материала и то неизбежны потери.

Из обычного рыцаря, предтопового юнита рыцарского замка удастся создать лишь низшего вампира. И это с добытой мной кровью. А так бы только упырей мог клепать и ждать пока сами эволюционируют.

Понятно и навыки у такого вампира просядут. Если был мастером-мечником то станет старшим учеником с соответствующим качеством обучения у оного.

Конечно, можно поискать диких вампиров а потом подчинить или попробовать договориться, но это дела будущего.

Пока же колечко отправилось в сумку вслед за мечом которым я попробовал помахать надеясь на чудо. Но нет как был нубярой в этом вопросе так и остался.

Хоть на пальцах еще и оставалось место, но пусть пока лучше в сумке полежит, сохраннее будет. Так как на этом кольце приписки, что его нельзя потерять или украсть нету.

Убедившись что уже просох оделся и понял что сегодня уже никуда больше идти не хочу.

Достал походные столик со стулом и организовал легкий перекус. Захотелось супа. Выбрал «харчо» с копченостями. Умм, объеденье.

Закончив есть так и сидел разглядывая окружающую пастораль. Можно было достать удочку и попробовать поймать одну из тех вертких рыбок из ручья, благо эта снасть входила в базовый набор сумки, но не хотелось себе осложнять в дальнейшем качь действительно полезных профессий.

За очко навыков взял «Магию Иллюзий» из ветки магии разума хотелось бы «Логистику». Ходить мне ещё долго, да и в дальнейшем бесполезным не будет. Когда-то же у меня всё равно появятся войска, а этот навык будет действовать и на них. Но именно сейчас мне важнее замаскировать глаза. Так как мне уже скоро должны встретиться люди, или прочие разумные. И светить им подозрительными буркалами не лучшее начало для диалога.

Но одной магии мало. Это как «голое железо» компьютера без установленных на него системы и прочих программ с драйверами.

Так что отписался на форум что готов купить заклинание «Простой иллюзии» недорого.

После этого еще немного посидев я решил лечь спать.

А вот палатки к сожалению у меня не было. Но это ничего здесь сейчас и так тепло.

Надергав травы натаскал под ближайшее дерево небольшой стог-лежанку. Укрыл все это дело мантией сам лег сверху и укрылся другой. Раздеваться не стал только сапоги скинул убрав их в сумку.

## Глава 2

День 2.

Проснулся рано, в пятом часу в чем убедился глянув на системные часы. Отряхнув мантии от утренней росы убрал их в сумку после чего обулся. Где то издалека доносилась тихая но энергичная мелодия свирели. Видимо она меня и разбудила.

В правом верхнем углу периферии зрения моргал конвертик не открытого сообщения.

Прочитав его, с удовлетворением узнал, что нашелся болван, я хотел сказать хороший человек, что готов продать мне нужное заклинание. Причем как я и просил недорого.

Какой-то нуб-воин нашел свиток с этим заклом и вместо того чтобы добавить в свою книгу заклинаний продавал его так как есть. Ну еще бы ведь что бы копировать заклинания из книги магии требуется этому обучиться, естественно за деньги да и расходники для самостоятельного создания свитков не дешевые.

Так что для нуба казалось логичным сэкономить на «ненужных тратах» и просто скинуть этот «хлам».

Ну а я его купил, тут же выучив и применив на себе. Теперь у меня обычные голубые глаза. Главное не забывать проверять время от времени иллюзию а то вдруг слетит не вовремя.

Закончив со всеми этими приятными хлопотами решив всё же глянуть на уличных музыкантов что меня разбудили. Поэтому определив с которой стороны доносится мелодия начал осторожно пробираться вглубь леса. К счастью подлеска с кустами здесь почти не было, да и сам лес был довольно чистый, напоминая скорее английский парк. У которого в отличии от французского деревья не высаживаются стройными рядами и не подстригаются а напоминают ухоженный лес. Ну а вот этот лес напоминал неухоженный парк и идти по нему и даже красться, с моей-то ловкостью, было довольно легко.

Поняв, что почти добрался осторожно выглянул из-за дерева и увидел фавна сидевшего на разлапистой коряге и игравшего на пастушечьей семиствольной флейте а вокруг него танцевали три голые девки. Тоже лесная нечисть а явно не из ближайшей деревни сбежали, а кто уж они там, дриады или неяды может вообще nereиды я не разбираюсь.

Но вот рогатый закончил играть и одна из плясуний тут же приземлилась к нему на колени и полезла целоваться. Две её подружки кому не нашлось пары тоже не растерялись найдя утешения в объятиях друг друга. Не только целуясь но и одна оглаживая попку а другая грудь подруги.

—Да лесбиянки классные. Подумал я, не забывая работать левой рукой. Еще немного понаблюдав и послушав их стоны всё более страстные хоть и не громкие, заправил штаны и крадучись двинулся своей дорогой.

Что? Зачем мне их убивать?! Я не маньяк какой-нибудь, за опытом не гонюсь. А лута с голопопых много не выбьешь, вот нафига мне ихняя свирель?!

Хотя и любопытно конечно посмотреть что у них внутри...

В смысле в хранилище, а не то о чем вы подумали, фу на вас, но не настолько любопытно что бы устраивать резню.

Еще с полчаса шел по лесу пока не вышел к дороге. На удивление хорошо накатанной. Хоть колеи и были уже мне привычных. Ну так видимо под тележные колеса.

—Эни, бени, раба,

Квинтер, финтер, жаба.

Это я выбираю в какую сторону по дороге идти.

—Эни, бени, рес,

Квинтер, финтер, жес!

Выпало налево. Куда я и пошел прогулочным шагом куда не торопясь. Зачем спешить, у меня всё время мира...

«...-Мы успеем, в гости к Богу не бывает опозданий. Но что то ангелы поют там очень злыми голосами»...(1)

В общем так и шел долго ли, коротко ли, близко ли далеко ли, но вот наконец и предстало перед моими глазами чудо чудное диво не виданное. Село беломраморное с фонтаном по центру площади.

Вокруг сады прекрасные и рощи оливковые. Сразу видно добрался я наконец до цивилизации. Вот он истинный оплот рабовладельческой демократии.

Бррр. Вот это меня торкнуло, зря я ту травинку сорвал машинально и в рот сунул.

–Не делай так больше. Неча в рот тянуть всякую гадость.

Сказал я «отвесив себе леща». Да... Видимо не до конца еще отпустило.

Держась рукой за побаливающую щеку, поковылял уже не с таким радостно – идиотским настроением, к и вправду довольно странному поселку.

Но теперь хоть окончательно понятно, что жить мне ближайший месяц предстоит в древнегреческих декорациях.

И да та встреча с лесным ансамблем ничего не значила, мало ли откуда они приبلудились.

Другое дело деревня. Хотя назвать то, что я сейчас видел деревней, язык не поворачивался. Но и на город даже самый маленький это никак не тянуло. Хотя бы потому что здесь не было стен, вообще никаких, даже плетня против мелких животных. А ведь лес рядом, а у них сады.

В общем, заходи кто хочет, бери что хочешь.

Ну я и зашел.

Происходи это в реале я бы решил, что набрел на дачный поселок явно не бедных людей. Да и встречные неписи вели себя как дачники. Вальяжно прохаживаясь по улочкам или попивая чаёк в беседках. Или что они там пьют. Мне отсюда особо не видно.

Вскоре навстречу мне вышли три человека один явно главный сложивший ладошки на впечатляющем пузыке дающем ему сразу +2 к авторитету, а двое остальных явная массовка переминающаяся с ноги на ногу за спиной у начальства. Видимо на случай возможных осложнений с моей стороны. Хотя чем могут ему помочь эти два болвана глазающие сейчас по сторонам, я не знаю.

–Приветствую тебя путник! Что привело тебя в наши благословенные места?

–Я добрый волшебник!

Сказал я поклонившись старосте или кто он у них там. Спина чай не переломится то, а у того вон и взгляд подобрел и сопровождающие его мужики расслабились. Уже откровенно «забив» на меня и отойдя на пару шагов затеяли негромкий разговор о чем-то своем.

–Хожу по миру, помогаю людям, чем смогу. Нет ли у вас больных и увечных я бы мог попробовать их вылечить.

–Больных говоришь? Дай-ка подумать, Маркус – ветеран, о прошлом году как вернулся со службы так на одной ноге с тех пор и ходит. Да ещё Елистрат пьянчужка, неразбавленное вино уж очень любит употреблять, доводя себя до псообразного состояния, но то скорее болезнь ума. Не знаю сможешь ли ты им помочь.

Да уж задал мне непись задачку. Здесь уж, как я сперва надеялся, отделаться парой малых зелий здоровья не получится. И если откажусь могут просто не позволить остаться в этой деревушке. Так как гостиницы я что-то здесь не заметил а значит придется просится на постой, а для этого нужна положительная репутация. Ладно хоть демона во мне не опознали и некроманта... и надеюсь не опознают. Надоело мне по лесам шляться. Эх ладно придется раскошелиться на аукционе.

–Показывай своих болезных, уважаемый. Смотреть буду, может и смогу чем помочь.

–Прежде чем мы пойдем ответь мне вначале, не совершал ли ты в своих странствиях убийства?

И смотрит так изучающе. Что же делать? Соврать? Опасно, может почуять, мало ли какие у него способности.

–Не далее как вчера я убил демона злопакого и сектантов кучку, что этого демона вызвали. Ибо запытали они для этих целей деву невинную. Больше же убийств я не совершал за все время пребывания в этом мире! Лишь охотился на зверей неразумных.

В доказательство я покопавшись в сумке вытащил кисть от демонической руки с длинными растопыренными когтями. Которую и протянул в сторону старосты. Он кивнул на неё одному из своих помощников и тот забрав её у меня поднес поближе к начальству. Повертев перед его глазами, пока его не отослали прочь обратно за спину.

Так, похоже мой трофей мне возвращать не собираются.

–Убийство демона, это подвиг Герой! Но сектанты какими бы ничтожными личностями они ни были остаются людьми и за их убийство необходимо очиститься посетив часовню.

И указал рукой на невысокое здание стоящее наособицу.

–До тех пор пока Боги не снимут с тебя этот грех путь в людские поселения для тебя закрыт.

Вот блин и что теперь делать?

Ладно рискнем! Часовня не храм, очень сомневаюсь что при ней предусмотрена обслуживающая эту постройку непись. Которая сможет прочесть без спросу мои параметры и главное расу с классом.

Так оно и оказалось. Тут даже дверей не было, просто три стены и в глубине помещения невысокий прямоугольный алтарь. На который я не мудрствуя лукаво и сыпанул горсть золота. Которое пшикнув исчезло, истаяв струйкой дыма а я получил баф на сутки увеличивший здоровье на 10%.

И не подумал даже корчиться от этого, это только нежить от бафов корежит из-за конфликта энергий.

А мне так наоборот очень даже хорошо.

В общем, все оказалось не так страшно как я напридумывал себе.

Видя мою довольную рожицу, появившуюся на выходе из помещения, староста и сам улыбнулся.

–Мое имя Агапий прозванный Ксенофонтом за то что разумляю чужие наречия. Я местный Архигос.

Ну как я и думал аналог старосты.

–Позволь, Герой я сегодня побуду твоим гидом, сопровождаю по нашему прекрасному поселку.

–Буду очень рад. И называй меня Микки.

–Как пожелаешь Герой! Ты, кажется хотел взглянуть на наших юродивых?

–Да, надеюсь все же смогу им помочь.

–Ну что же винопивца Елистрата сейчас приведут я распоряжусь, подал он знак одному из все также таскавшейся за нами парочки, и немного пошептавшись с ним, отослал его куда-то. А мы же продолжили неспешный променада вдоль по улочке.

–А вот до Маркусу нам с тобой придется прогуляться ибо сам он не пойдет а приказать гнать пинками вроде и причин нет хоть и хочется, уж очень у него скверный характер.

Проводив меня до ближайшей круглой беседки мы с ним в ней и расположились на двух лежанках что стояли по бокам от низкого и длинного столика. Куда оставшийся один порученец начал споро таскать выпивку с закуской.

Впрочем выпивка была так себе. Слабенькое винище, так эти извращенцы его ещё кипяченой водой разводят.

На закуску был виноград трех видов, блюдо оливок, и три большие горячие лепешки наподобие лаваша.

Так за беседой о погоде неспешно прихлебывая «компотик» в прикуску с виноградом мы и дождались когда под белы рученьки привели и представили под наши очи этого гнусного алкоголика.

Алкоголик впрочем пьяным не выглядел а выглядел он скорее довольным да и на ногах стоял твердо.

Ууу гнусная рожа, я и то разбавленное вино пью а ты значит неразбавленное хлещешь. Уж точно подлый винопивец и человек псообразный, как говорит староста.

Мне тут же захотелось стереть эту ухмылочку с его рожи, излечив его от пьянства, ну конечно для его же блага. Я ведь добрый волшебник, не забываете.

Благо что за время ожидания я уже прошерстил аукцион и нашел как мне кажется подходящий вариант.

Слабенькое черное проклятье, что превращает по вкусу выпитое вино в ослиную мочу.

Не на самом деле превращает, а проклиняемому так только кажется. Да и развеется это проклятие само через неделю. Поэтому и цена за это заклинание была невысокой.

Задействовав его через интерфейс на Елистрата, я сказал сопровождающим его мужикам:

–Налейте ему бокал хорошего вина.

Те глянули на старосту тот разрешающе кивнул и еще через минуту суеты и беготни нашему алкашу в руки сунули кубок с вином, по виду с шардоне.

Тот довольно заулыбался и отхлебнул сразу половину. После чего начал кашлять и отплевываться.

–Что, не пошло? На вот отпей из моего кубка, прополощи рот.

Протянул я ему свой.

Тот радостно схватил предложенное, но отпив с возмущением отбросил принявшись опять плевать.

Кучковавшиеся поблизости местные жители что с любопытством поглядывали в сторону нашей беседки сейчас подтянулись ближе, и во всю развлекались за счет незадачливого собрата.

–Хватит, довольно над ним смеяться, дайте ему воды.

После опять же разрешающего взмаха руки от Ксенофонта появился мужичок с кувшином воды и Елистрат наконец то смог запить мерзкий привкус во рту.

А я стоя на краю беседки обратился к нему и к маленькой толпе что уже собралась за ним.

Толпа это хорошо пусть тоже послушают, так заочно и познакомимся заодно.

–Понял ли ты Елистрат что только что произошло?

–Да вы вот ты и ты тоже подсунули мне вместо вина мочу. Боги вам этого не простят. Боги они вас накажут!

–Уверен ли ты в своих словах? Может, это Тебя уже наказали Боги? Молчишь?

–Принесите запечатанный кувшин хорошего вина!

–А теперь откройте и все попробуйте по глотку. Хорошо ли вино?

В ответ раздались довольные голоса.

–А теперь испей и ты Елистрат.

–Что думаешь мы тут все стали бы пить мочу лишь бы над тобой пошутить? Нет мы пили доброе вино! А вот почему ты пьешь мочу?

–Иди Елистрат и подумай над своим поведением! Подумай как ты своими поступками поставил себя вне общества, что не только люди а даже Боги стали отворачиваться от тебя!

Тот расстроенный побрел прочь, а в спину ему неслись не злые, но обидные насмешки.

Ну вот сделал гадость и на сердце радость.

Сейчас еще винограда с лепешкой пожуюем маленько и можно дальше идти «подвиги» совершать.

Праздные зеваки видя что больше ничего интересного не происходит принялись расходиться по своим делам.

–А у него всегда теперь так будет?

–У Елистрата та? Нет конечно. Через неделю заклинание развеется, но надеюсь я его достаточно припугнул, что бы он за ум взялся.

–Что ж, чудесно чудесно. Желаете продолжить исцеление или может завтра с утра к Маркусу пойдём?

–Да чего тянуть то сейчас и сходим.

Был конечно соблазн отложить всё, как говорится не откладывая на завтра то что можно отложить на послезавтра. Сегодня меня выгонять «на мороз» уже не будут, а там потянуть время авось и забудут про это обещание. Но вдруг не забудут? Что тогда? Но, всегда есть это проклятое но. Сейчас староста ко мне доброжелательно настроен, да и зеваки поразбежались. Так что может получится его выпроводить на время проведения «процедур». Ну а не получится тут уж придется раскошелится.

У НПС в отличие от игроков с лечением калечащих травм было попроще. Всего-то был нужен свиток высшего исцеления ну или первожрец любой религии. Из основных религий конечно. Племя болотных мартышек поклоняющихся гигантской жабе живущей в соседней луже тут ничем не поможет даже начни они молиться и плясать ритуальные пляски всем племенем.

Так вот свиток. Я его даже купил, благо что он оказался сразу в сумке. В который раз порадовался что разорился на платиновый аккаунт. Но тратить этот свиток было очень жалко. Так что посмотрим как дальше дело пойдет может и получится сэкономить.

Идти оказалось недолго, да тут вся деревня максимум полсотни домов включая общественные.

Дом самый обычный, от соседних не отличается ни в лучшую ни в худшую стороны. С колоннами и портиком, одноэтажный. Сам домик расположен в глубине внутреннего двора отделенного от улицы стенами всяких вспомогательных помещений и хозяйственных. Курей он в них держит что ли?

Характер у бывшего вояки оказался и вправду говнистый. И помогать такому не очень то хотелось.

А если учитывать что мне первоначально кроме «спасибо» и чутка повышенной репутации ничего не светило, то тут может ещё и пинка отвесят. Ага вновь отросшей ногой.

Сначала он вообще не хотел нас пускать в дом потом собачился со старостой по какому то левому вопросу. Потом докопался до моей молодости с сомнением в моей квалификации.

В конце – концов, мне надоело это всё выслушивать и я активировал на него свиток парализации, тут же купленный, увы опять расходы.

Выставить за дверь посторонних оказалось на удивление просто. Стоило только сказать что мне надо остаться наедине с пациентом.

Потом связал «пациента» и отменил парализацию. Влил в него зелье болтливости с аукциона поставил на пол возле него пирамидку артефакта что записывал его голос и полчаса расспрашивал его о всех обидах и долгах от жителей деревни помечая важные факты в системном журнале. После этого достал нож и с большим удовольствием его зарезал.

Ну а теперь придется опять лезть на аукцион.

Охо-хо-хо-хо одни расходы. Но ничего бабло побеждает зло. Не знаю уж был ли этот Маркус зло или же обычное козло, но я намеревался не просто получить моральное удовлетворение от его смерти но и возместить все расходы.

Недолго прошерстив нужные отделы аука я нашел и сразу же купил требуемое.

Еще один свиток с заклинанием, задействовав которое заставил всю кожу стечь с его тушки. Пришлось его правда для этого предварительно раздеть.

Первый раз раздеваю мужика и ощущения так себе. Во первых он тяжелый а во вторых страшная волосатая обезьяна.

Так вот заклинание сняло его кожу, вполне себе замена кочевничеству, если бы не цена на такие свитки.

Ну а дальше пришел черед гомункула.

Нет это не был полноценный допельгангер, тех выращивают индивидуально и не меньше месяца.

Этот же мало того что туп как пробка и без апгрейда даже говорить не может так и сдохнет максимум через шесть часов.

Но мне этого времени позаглаза хватит.

А что? Маркусу вырастили ногу и он на радостях отправится обратно на службу так как на гражданке ему скучно. Ну и конечно предварительно расплюётся с половиной деревни а с другой половиной разругается.

Вот такой вот у меня план.

Ну а дальше началось самое сложное.

Гомункул натянул на себя шкуру бывшую раньше Маркусом и сейчас осваивался прохаживаясь по комнате. Даже правую ногу от живой не отличить было. Условности магии, шкура и на неё напозла.

А то ведь неписи наверняка захотят поглядеть и пощупать его культяпку, и представлять им на обозрение оригинальную сине-красную конечность волшебного уродца было бы не осмотрительно.

Далее заставив его одеться в том числе и в доспехи и вооружиться по полной занялся программированием его речи, благо образец голоса у меня был, и поведения.

Так провозился еще минут сорок иногда сверяясь с журналом. Уж очень у Маркуса было полно врагов и недоброжелателей и кому-то из них требовалось отвесить пинка а с кого-то стребовать долг. Ведь все в деревне должны уяснить что Маркус уходит сам добровольно и возвращаться не собирается. Ну а домик он мне оставляет в наследство. За помощь в лечении ноги и просто потому что он ему больше не нужен.

Фууух ну вроде бы закончил. Ну что ж, как там говорят:

–Занавес, мотор или эндэкшен. В общем ваш выход маэстро!

Ну а дальше я сидел в беседке вместе со старостой и его парочкой миньонов напротив только что покинутого нами дома, и наблюдал за разразившейся суетой. Как оттуда таскают кувшины и амфоры с припасами. Мне они не нужны, так что я распорядился что бы нежить их распродал напоследок. Ну а сам он на прощание сделал какой-то непонятный но явно неприличный жест пальцами у шеи в сторону глазающей на него толпы бодро зашагал по тропинке в сторону ближайшего леса.

Где отойдя подальше в чашу он должен сам закопаться и благополучно издохнуть предварительно сняв с себя всё ценное.

А мне надо будет после сходить и прибрать добро.

И да я не жадный а хозяйственный.

–Что это он такое показал сейчас?

–Плевать ему на нас. Ну да боги ему судьи.

М да я такого в своего болванчика не вкладывал. Видимо это тут его создатель, пошутил так. Отдаешь ты такой весь из себя гордый лорд, владелец трех сараев и окрестной помойки, приказ свежекупленной нежити, а она тебе жестами показывает: мол, плевал я на тебя. Забавно.

Итак я получил подростую репутацию, уважение местных жителей. Причем как за лекарское мастерство, так и за избавление их от неприятного соседа. Ну и домик в деревне.

Да, хорошо иметь домик в деревне!

Теперь я не бомж. Ну и вместе с домиком мне перепал статус местного жителя, с возможными социальными квестами. Надо будет потом поспрашивать насчет них. Может что «вкусное» будет.

Отсюда мораль: нефиг покупать то, что можно отнять! Королевство за деньги в любом случае не купишь. А та байка про осла груженного золотом, что способен отворить любые ворота – так то просто байка. Если у тебя нет ни ума ни силы, то и осла отберут и золото. Еще самого заместо осла заставят тащить твое же бывшее золото.

Распровавшись с аборигенами заперся в доме и нацелился плотно перекусить. Виноград это конечно вкусно, но я не наелся, хочу мяса.

Умял три шашлыка, еще горячих будто только что с огня с соусом из помидор (не путать с вульгарным кетчупом) и в прикуску со свежим хлебом с хрустящей корочкой.

Запивал всё киселем. Ну, принято на поминках пить кисель, а у меня в каком-то смысле сейчас поминки по бывшему владельцу сей жилплощади. Который сам, кстати отправился во вкладку с кулинарными ингредиентами моей сумки.

Жрать я его конечно не собирался. Бее, да меня бы наверное сразу стошнило. Просто надо же было куда – то спрятать тело, а то тут много кто посторонний шарахался.

Ну всё, поели а теперь можно и поспать. Где тут у него говорите кровать была?

## Глава 3

День 3.

Проведя ночь, в тепер уже своем доме я понял, что ненавижу убогую греческую архитектуру.

Все эти колонны – это же просто подпорки от неумения нормально строить. Я пусть и не великий знаток сопромата, но хоть представление имею. А они, эти «чудо – строители» : «давайте построим стены из говна и соломы а что бы тяжеленная каменная крыша на башку не рухнула, по всему периметру стен через полметра понатыкаем столбушки, пусть они эту крышу подпирают», так что ли они рассуждали?

Дальше больше, в доме окон нет. То есть, вообще нет! Что бы свет попадал надо двери постоянно держать открытыми. Будь тут возможным подхватить простуду я бы уже среди лета сопел и сморкался от сквозняков, что свободно гуляют по одному центральному помещению. «Правильно», типа нафига нам стены. Будет квартира – студия! Спальня сральня и едальня в одном помещении ну и гостей естесственно принимать будем там же.

Нет, в доме есть еще два закутка, но я так и не понял что это за чуланы два с половиной на полтора метра.

То ли жену там предполагалось поселить со слугами, то ли для швабр с вениками те хоромы предназначены.

Теперь хозпостройки. Ну начнем с того что с одной стороны двора просто забор с крышей поддерживаемой да да вы угадали колоннами. Причем в два ряда, то есть со стороны стены крышу тоже держат колонны. Вот какого хрена!/? Просто зла на них не хватает на этих демокритов эмпедокнутых.

Я сначала-то еще грешил на геймдизайнеров. Даже залез на форум, но нет на самом деле так строили. Мне кучка доброхотов с радостью накидали ссылок на соответствующую тематику.

Теперь хозяйственные пристройки с другой стороны. Тут колонн нету, но это ни фига не плюс как оказалось. Узкие низкие двери и помещения где нельзя стоять в полный рост. И это при моем-то росте, да я же при создании перса все настройки на минимум выкрутил. Мне до сих пор порой кажется что на полусогнутых ногах хожу. А тут я уже два раза башкой долбанулся о низкие притолоки.

Вот для чего они такие мелкие двери делали? В русских деревнях понятно, там для сохранения тепла, а тут то что?

Теперь караулка, она же дворницкая, пристройка возле двери на улицу. В ней так же не было ни окон ни даже бойниц. А у двери не было «глазка» или цепочки. Предполагалось видимо, что людям надо верить на честное слово, как то так:

–Кто тама?

–Мы честные добрые путники, дайте нам воды попить.

–А вы не разбойники?

–Честное слово мы не разбойники!

–Ну, тогда заходите.

–Ой, а мы вас обманули! Ну да разбойникам это простительно, обманывать. На то и разбойники! И сейчас мы вас немножко зарежем.

Теперь о самом поселении. Когда я попробовал узнать, кто бы мог мне помочь с обработкой шкуры оставшейся от демона, то выяснилось что никто.

В этой деревне не было ни кузницы, ни кожевенной мастерской, зато был бордель библиотека и симпозиум. Нет нет не подумайте не научный симпозиум а греческий. Там напивались обжирались извергали из себя все это, и продолжали по новой. Попутно глаза на танцы и слушая песенки. И если ты после этого многочасового времяпрепровождения мог добраться до дома самостоятельно, то всё в порядке ты не алкашь какой – то вреде давешнего Елистрата а вполне добропорядочный гражданин.

Да, еще на симпозиумах существовали игры и конкурсы. И самый любимый из них это так плеснуть недопитым вином из кубка, что бы попасть точно в цель. Ну что тут сказать – великая греческая культура.

Попутно выяснил что рабы здесь есть но только общественные. Нет, запрета никакого не было. Хочешь себе личного раба – покупай и владей. Только содержи его как положено, там только о том как и чем кормить рабов на двух листах расписано, и наказывай лишь за проступки список которых так же утвержден.

Видимо эти правила введены специально для игроков. А то еще заморят голодом свои двуногие игрушки по причине банальной невнимательности и забывчивости.

А так, не то что бы это очень сильно ограничивает, скорее уж создает лишние заморочки которых никто не любит.

Это как в историческом анекдоте:

Нанял богач паланкин с двумя носильщиками, что б по городу его таскали а он ноги не бил. И посылает их что б сбегали позвали его помощника который ему внезапно зачем то понадобился а до того не докричишься.

А те говорят:

–Ты нас нанял тебя носить, а не помощника твоего искать.

Богач не растерялся и отвечает:

–Ну что ж тогда носите меня, а я сам буду его искать.

Как-то так. Вывернуть при желании любую ситуацию можно так, как тебе угодно. И конечно куда как проще это делать, если вся власть именно у тебя.

Но я становиться гордым рабовладельцем пока не собираюсь. Что бы там не расписывали Платон на пару с Аристотелем в своих трудах, что у каждого гражданина должно быть не меньше трех рабов.

Во первых нафик надо. А во вторых слуги у меня и так сегодня же появятся. Особенности платинного аккаунта. Стоит мне прожить в каком либо помещении являющемся моей собственностью сутки, как там автоматически сгенерируется полный комплект обслуги из НПС. Как то: дворецкий кухарка горничные и может еще кто – то.

Конечно, в случае девяносто девяти целых и девяносто девяти сотых процента этим помещением становится замок, но кто сказал что нельзя это изменить.

Я вот пока замок не хочу строить, хотя и надо будет расспросить старосту, где тут место силы. Наверняка где – то поблизости.

Конечно, планируй я развиваться классически, то считай уже запарол всё что мог. Не построив замок в первый день, упустил время создания построек. Следовательно, когда границы локации падут, у меня будет меньше войск. В том числе юнитов максимального ранга, чем могло бы быть, постройся я в первый же день и потом не пропуская дни строительства а планомерно развивая замок.

Но мне на это как-то плевать. Для меня эта игра не стратегия, а чистая РПГ. Ну, почти чистая. Замок я все же планирую построить, просто спешки такой уж сильной в этом вопросе для меня нет.

Меня там интересует одно единственное здание: башня магов. Что бы открыть потенциал приобретенных у дракона книг.

Ну а дальше мне это здание не нужно.

А нет, нужно еще для одной цели. Если я хочу все же когда-нибудь объединить профессии, то мне очень важна репутация. Особенно с Богами.

Изначально я как демон имел со всеми как светлыми так впрочем, и темными Богами в репутации «неприятель». После известных махинаций с духом и созданием колечка она слегка приподнялась.

И что бы выправить её до нейтральной, хотя бы у светлых богов, оставалось не так уж много, но так просто этого было не сделать. Впрочем, у меня всегда была парочка идей в запасе.

Я собирался разрушить свой замок. Постройка любых сооружений на репутацию тем более божественную не влияет. Хоть Темную Цитадель строй. А вот разрушение вполне даже.

Так что перед тем как покинуть «песочницу» я собирался разрушить свой замок некроманта. А добить репку до дружелюбия уже проще. Там можно репутацию просто купить, сделав пожертвование храму. Все любят, когда им дарят деньги, даже Боги.

Да по поводу репутации и богов. Заглянул по пути в часовню заработал баф, для пожертвования оказалось достаточно одной монеты, ну и снял с себя риск что меня уличат в убийстве прежнего домовладельца.

Осматриваясь дальше, выяснил что производство здесь все же оказывается было но в плане обучения профессиям для меня совершенно бесполезное.

Не далеко на лужайке пасли овец. Не хотите ли обучиться профессии «пастух», вот и я не захотел. Еще здесь выращивали виноград и оливки, делая из них соответственно вино и масло. Ещё производили керамику в виде амфор и кувшинов всевозможных форм и размеров.

Расписывал её уже не раб а вполне себе уважаемый мастер (на самом деле подмастерье но тсс ещё обидится) используя для этого лак двух цветов. В итоге получались классические красно-черные изображения чемпионов олимпийских игр и прочих воинов с героями.

Он мог обучить на выбор одному из двух навыков либо «художник» либо что удивительно «скульптор».

Но мне не было нужно ни то ни другое. Может когда-нибудь потом уровне так на сотом.

Это при том, что подавляющее число игроков зависли между шестидесятым и восьмидесятым уровнями.

Ещё в деревне жила ведьма. Дом стоял чуть в стороне, но и не совсем где-нибудь в лесу на выселках у черта на рогах.

По виду напоминала скорее дорогую гетеру что обретались через два дому направо а не бабу Ягу.

Оказалась милейшим человеком правда сперва попыталась меня отравить а я её прибить табуретом. Но быстро помирились. И я у неё купил за три меры кристаллов (одну меру пришлось докупать на аукционе) нужную мне штуку.

Книг навыков у неё не было зато нашлась одна порция «Зелья забвения». Что позволяет отменить один изученный навык и распределить очко по новой.

Зачем мне это? Я хоть и сломал ограничитель но на количество необходимого опыта для апа следующего уровня это не повлияло никоим образом. А в случае смерти опыт теряется. Это набранные уровни нельзя скинуть а вот хоть будь у тебя 99,999999% набрано к следующему уровню, но если умер потеряешь всё.

Сразу же отменил «Ментальную подготовку» из этого умения я уже выжал всё что можно.

Взял «Сумерки» редкий навык, который открывается если у пользователя есть книги магии противоположной направленности. У меня таких противоположных направлений аж два: хаос-материя и тьма – свет. Осталось прикупить по случаю книгу магии жизни и вообще буду непонятной зверушкой без четкой специализации.

Как известно у кого много талантов – у того нет ни одного настоящего.

Сумерки мне дали пятьдесят процентов экономии манны на заклинания школ Хаоса, Материи и Черной Магии. Так как Святая Магия оставалась всё ещё заблокированной. Но я вскоре планировал вплотную заняться этим вопросом, возможно даже сегодня вечером.

Больше ничего интересного не нашел. В библиотеке была только беллетристика о похождениях богов и героях выдаваемая за религиозную литературу, а в бордель я не пошел. некогда глупостями заниматься. Пока ты спишь... ну с гетерами, враг качается!

Сунулся к паре многообещающе выглядевших аборигенов на предмет квестов. Один от меня просто отмахнулся, я запомнил и даже записал в системный журнал, потом отомщу, а вот второго получилось раскрутить на историю выдавшую в итоге мне квест.

Как оказалось местные пытались еще сеять пшеницу но вырубленное под посадки поле вскоре покрылось оврагами а дожди еще и вымыли из под земли камни. О которые было в итоге не мало сломано сельхозинвентаря. Сейчас поле заброшено и поросло бурьяном.

—...И стала земля тогда камни рождать и прогневались на нас за что-то боги и заплакали небеса тучами...

—Ой, да заткнись ты уже, подумал я естественно про себя. Вслух такое сказать это сразу ухудшить к себе отношение а там и репутацию можно просадить, не настолько у меня ещё прочное положение в этой общине что бы хамить ни с того не с сего.

Но дедок уже на третий круг пошел в своем пересказе, заело его что – ли?!

—..И принесли мы в жертву богам трех рабов и устроили праздник с песнями и плясками. Но молчали боги, не отзывались на наши молитвы. Лишь трава на поле выросла».

—Ну ещё бы, видел я то поле что бы исправить там всё без работы руками и лопатой одними бафами это надо быть одним из высших понтификов. А простым жертвоприношением они только урожайность повысили. А так как посажена была только «ничего» вот и поперли в рост дикоросы и прочие сорняки.

Кое как отвязавшись от похоже заглочившей неписи убрался с его глаз подальше. Он еще продолжал что то тихонько бубнить себе под нос, когда я уже сворачивал за ближайший угол короткой улочки.

На поле сперва решил перетаскать камни в одну кучку. Такие разбросанные по территории ресурсы системой не распознавались но собранных вместе тут будет не меньше трех мер камней.

Но потом сперва решил глянуть на аукционе может есть что полезного.

Сначала посмотрел, не удержался, книги навыков. За деньги никто ничего не продавал, да и на обмен лишь какой-то паладин менял расовую книгу замка демонов. Но мне меняться было не на что, да и не особо нужно.

Зато среди заклинаний повезло, прикупил «облако праха» из магии смерти.

Заклинание первого уровня и строго говоря не боевое а скорее вредительское. Уничтожать посевы у крестьян самое то. Колданул а потом куда ветер понесет.

Можно им конечно попытаться сбивать каст заклинаний у вражеских магов на вроде как заклинанием «осиный рой» что из магии природы. Но это только при попутном ветре может сработать и если остальные спелы на откате, а так особо и смысла нет. Лучше уж врезать огненным дождем.

Но для моих целей это самое то. Главное что это заклинание не проклидало землю, не накладывая на неё никаких дебафов. Наоборот потом еще все лучше расти будет при уничтоженных то жуках с сорняками и удобренной прахом почве.

Ещё прикупил четыре свитка огненной стены, к сожалению такого заклинания не продавалось, но свитки стоили недорого так как считались достаточно бесполезными.

Также закупил совсем уж за копейки саженцев деревьев. Не магических и не плодовых. Просто деревьев правда обработанных высокоуровневым друидом так что расти будут только в путь, лишь успевай поливать.

Огородив это небольшое поле тремя огненными стенами уже хотел замкнуть периметр и воспользовавшись интерфейсом запустить по центру облаком праха. Когда прямо на меня выскочил хомяк, жирный такой, врезался со всего размаха мне в ноги и упал на спину оглушенный или же просто решил со страху притвориться мертвым. Подобрав его удивился настолько обширному количеству ячеек банка что закреплено за ним. Ну вернее не за этим конкретным грызуном конечно а за всей их популяцией, но это уже не важно так как я поставил четвертую огненную стену и активировал магию смерти. Теперь куда не надо прах не расползется, стены такое низкоуровневое закливание не пропустят а благодаря воздушной тяге от огня оно будет довольно шустро перемещаться по полю.

Теперь этот хомяк точно последний. Сунул его в карман, после изучу его феномен, благо карман у мантии застегивающийся, так что не убежит.

Когда через пять минут стены потухли, мне предстало перед глазами вместо заросшего сорняками в рост человека, ну или низкорослого демона, засыпанное мелкой серой пылью поле.

После этого два часа таскал камни. В итоге подняв силу на +2. Хорошо когда не нужно бояться повредить спину или порвать связки. Просто хватай и тащи, пока не свалишься от усталости. Полежал чуток и снова бодр и весел.

Очистил где то треть поля. Закончил как раз когда набралось на одну меру камня. Которую я быстренько пока местные неписи не видят убрал в сумку.

После этого пошел в лес искать могилку безвинно почившего гомункула. Сам то он мне был без надобности а вот вещи следовало прибрать, так как улика. Еще наткнется кто-нибудь из рабов пойдя за хворостом. Из рабов потому что местные полноправные граждане по буеракам не шарятся. Не ходят здесь за грибами за ягодами в лес, не принято, дикари-с.

Искомое нашел довольно быстро, ну так сам направление и расстояние прописывал. Там же лежали и вещи аккуратной кучкой сложенные под деревом.

Вот только тупой гомункул снял себя и кожу Маркуса, видимо посчитав её так же предметом.

Уже хотел выбросить и прикопать под ближайшим кустом эту пакость как заметил кое-что интересное.

«Костюм воина» ранг «уникальное» +1 к владению одноручным оружием.

Это было необычным. Не в смысле, что ранг артефакта был «необычный» а тем, что ранее когда я эту шкуру снимал то это был вообще никакой не артефакт.

Спрятал в сумку главную компрометирующую улику и кольцо на +2 силы, так как оно слишком приметное, что бы носить в открытую.

Так же прибрал полторы тысячи золотом, за распроданные из дома вещи. Немного конечно, но это первые заработанные мной в игре деньги, до этого были только траты. Так что пусть немного, но все равно приятно.

Остальные «обычные» вещи сграбастал в охапку и, пройдя метров двадцать в сторону, закопал у приметного дерева. Земля была мягкая напополам с перепревшей листвой, так что копал, рыхля землю кинжалом и отгребая в сторону кромкой щита.

После чего в поисках ответа «закопался» уже на форум.

Как оказалось, это был так называемый стихийный артефакт, то – есть самопроизвольно возникший, а не как-то связанный с магией стихий.

Артефакт обозначался как уникальный и это не то что бы обозначало его особенную ценность а просто на просто значило что он единственный в мире и другого такого же нет. Мое колечко скрафченное в пещере, кстати, тоже было уникальным.

Меня просто таки подталкивает что-то на путь воина. Надо потом хоть мало-мальски, научится владеть мечом.

Что бы подобный артефакт самопроизвольно возник, должно совпасть несколько условий и событий. Видимо нежить, очень удачно сыграла роль внезапно излечившегося воина-ветерана, что в это поверили все встречные, причем те, кто его хорошо знал. И никто из них не заподозрил подмены. Это то и изменило шкурку, добавив ей артефактных свойств.

Ай да я ай да молодец! Ну, это ведь я запрограммировал поведение подменыша, значит и заслуга полностью моя.

Но в бочке меда не могло не оказаться и ложки дегтя.

«Костюм» когда я его на себя примерил при первом надевании через интерфейс он очень кстати подогнался по фигуре. А иначе его и невозможно надеть кроме как через интерфейс. Ну или наподобие водолазного через ротовое отверстие, оно растягивается достаточно широко так собственно и влезал в него гомункул, но я думаю что не настолько гибкий.

Так вот костюмчик сел прекрасно как вторая кожа вот только занял сразу все слоты, кроме бижутерии.

К счастью шкурка не только растягивалась хорошо, но и ужаться могла. Пусть в определенных пределах, но все же уже что-то. Удалось освободить место под перчатки и сапоги. Так что в итоге занимает лишь слоты нагрудной брони шлема штанов и наручей.

Так как пояс можно носить поверх другой брони, причем это единственный такой предмет. Другие артефакты требуют доступа к телу.

Ну, есть ещё конечно наплечники, но те доступны только рыцарям. Никаких кожаных наплечников или погон из ткани в ЗММ не предусмотрено, только латная броня. Имеешь способность её носить? Тогда в совокупности с посвящением в рыцари это может открыть для тебя дополнительный слот под амуницию.

А там уже производящие профессии с аукционом тебе в помощь. Делай и носи наплечники из какого угодно материала.

Рыцарскому замку и игроку начавшему играть за эту фракцию в этом плане конечно проще.

Но демонам в этом плане вообще грех жаловаться. Так как имеют еще три дополнительных слота под броню. Насадки на рога и наконечник на хвост, мне теперь недоступные, к сожалению. И кольцо в нос, которое надо будет при случае приобрести. Дополнительная бижутерия лишней не будет.

Ну и подытоживая всё вышеперечисленное: соответствующую артефактную броню в те слоты на которые уже надета шкурка теперь одеть... конечно можно. Но вот только работать такая броня не будет ничем кроме собственно брони, а вот все её артефактные свойства останутся незадействованными.

Но у меня такой брони всё равно нет как впрочем, и умения, а главное желания пользоваться одноручным оружием.

Так что шкурка отправилась в сумку, а я пошел в деревню. Время обедать, думаю напрошусь в гости к старосте. Надо экономить свои харчи.

Староста к счастью не стал чваниться, позвав к столу. Сдал ему квест по расчистке поля и получил свои законные очки опыта и подростую репутацию. Квест на такие хозработы повторяющийся, так что завтра снова возьму, а может и послезавтра ещё, смотря как быстро поле расчищу.

После чего, утолив первый голод, стал осторожно расспрашивать о месте под замок. Постаравшись скрыть свой интерес. Размазав его под кружевом слов. И как мне кажется удачно. Во всяком случае, игрока и будущего лорда он во мне не опознал. А вот информацию выдал.

– А как же, есть место необычное магическое. Город бывшего владыки окрестных земель, вот только порушено там всё. Да и народец поразбежался.

—Раз уж лорду то место глянулось, то и тебе для волшебства лучшего места не сыскать бы было. Да вот только подумай сперва хорошенько, надо ли оно тебе?! Так как не остаются такие места ничейными долго. Приманивают они к себе существ магических да вот хотя бы хе хе ты пришел, волшебник. А место то тут недалеко, за речкой. Вот только видели в той стороне минотавров. Сколько точно не скажу. Но по мне так и один минотавр это слишком много и гораздо больше чем надо для хорошего самочувствия.

Уверив непися что даже близко в ту сторону не пойду, а кстати где это, ну что бы знать куда не ходить-то? Заверил, что занялся улучшением полей и завтра продолжу, и хоть он меня и кличет Героем, но никаких геройств я не замыслил и пойду-ка я пока лучше травок для эликсиров пособираю.

—Вот это добре, сам решил алхимией заняться или на продажу? А то есть тут у нас одна кто охотно купит...

—Да, мы уже познакомились...

Распрощавшись отправился по своим делам. А именно, выйдя из деревни обогнул её по широкой дуге и потопал в сторону разрушенного города. Надо же глянуть на этих минотавров.

Явно светить свой интерес перед местными не хотелось, отсюда и мои ретирации.

Войск мне здесь не нанять, а вот в том, что аборигены растреплют всем встречным попечечным, что явился новый недолорд это как пить дать. А мне этого не нужно. Так что «качаем» пока что маскировку в купе с дипломатией.

Можно конечно объявить себя лордом, подчинить деревню и забрив всё население в ополченцы, погнать их на убой в атаку. Почему на убой? Так вояки из бывших крестьян да без нормального оружия с броней аховые получатся.

А зданий в деревне, где можно было бы нанять нормальных воинов, не было.

Вообще из обеспечивающих прирост населения построек в поселке был лишь бордель. Нет не тем способом, о котором вы подумали.

Там всё было хитрее, плати деньги и с помощью одностороннего телепорта тебе из столицы ближайшей империи перекинут новую партию красавиц.

Но с всемерной поддержкой крестьян и проституток можно прорваться во власть лишь на Земле. В этом мире кроме электората требуется ещё и армия.

И пусть философы рассуждают что «на штыках де нельзя сидеть», очень даже можно.

А аборигенов всех тогда уж лучше перевести в скелеты те хоть не разбегутся в страхе, когда минотавры их рубить на куски примутся.

Но это сразу положит жирный такой... крест на мою маскировку, чего хотелось бы избежать.

Город и вправду был недалеко минут сорок всего неспешным ходом и вот она и речка.

А за ней уже просматривался и замок с предместьями. Как и предупреждал староста, все было разрушено, я даже не смог понять представитель какой фракции тут раньше квартировал.

Мост, к сожалению, был так же разрушен. И тут образовалась одна проблемка. Демоны тяжелее воды и не могут плавать. Это не из-за тяжелых костей или чего-то подобного, просто такое строение тела. Отсюда кстати байки, что текущая вода останавливает нечистую силу. Но так как речка в этом месте была всего метров пять шириной, то я её просто перешел в брод по дну, хоть и пришлось немного прошагать погрузившись с головой, но ничего страшного.

Аккуратно пробираясь среди остатков разрушенных построек я чутко прислушивался и приглядывался вокруг пока не засек искомое.

Копаящуюся в каком-то мусоре группу «парнокопытных товарищей».

Но елки-палки это были не минотавры, а таурены. Большая, просто громадная разница для понимающего человека.

Минотавр- это человек! Да крупный, да с головой быка но человек. По характеристикам как впрочем и по внешнему виду не очень-то отличается от северянина-берсерка надень на того их любимый рогатый шлем и поставь рядом с минотавром с десяти шагов можно перепутать где кто. Да у них даже умения со способностями схожие. У первого «Ошеломление» у другого «Оглушение» у одного «Наскок» у второго «Свирепый рывок».

А вот таурены другое дело, совсем другое. Таурен – это прямоходящий бык! Причем бык разумный в доспехах и с оружием. И ничего что они травоядные в отличие от минотавров. Носорог тоже травоядный, но мирным же его никто не считает?!

Так и таурены были очень свирепыми воинами. Двое достаточно легко убьют огра, пятеро запинаят тролля, а их тут было пятнадцать. Эти могут при удаче и черного дракона завалить.

Одно хорошо за всё время пока я лежал в пыли прикидываясь ветошью я так и не увидел среди них Героя. Командовал там такой же бычок лишь седина в гриве и один обломанный рог хоть как то выделяли его из серой массы. Намекая на большую опытность сего рогатого воина. Но на героя тот не тянул, нет не тянул.

А раз так, то у меня появлялся шанс их перехитрить. Так как войск мне взять было неоткуда, только и остается, что работать головой.

Но интриги интриговать я буду уже завтра. А пока пора домой. Есть хочу, да и просто интересно посмотреть что за слуг мне подкинут волей платинового аккаунта и милостью Рэндома.

Надеюсь будет там и пара симпатичных служанок, с нестойкими моральными принципами.

Так предаваясь мечтам я потихоньку пятясь отползал назад. Пора выбираться из этих развалин.

Но слуги меня разочаровали. Нет, повариха появилась, что пожалуй самое главное. И готовила вкусно, хоть и знала только средиземноморскую кухню. Попробовав ей заказать на завтра рыбу в кляре, натолкнулся на стену непонимания. Рыбу она умела готовить только вареную. Зато полчаса рассказывала о способах приготовления капусты.

Еще появился дворецкий или же его правильней называть мажордом, так как на дворец моя халупа не тянет. И собственно всё! Поразмыслив, пришел к выводу, что поэтому то и не появилось больше прислуги, что жилищные условия не позволяют.

Дворецкий поселился в пристрое возле калитки, а кухарка заняла одну из комнатушек в доме. Так как во второй комнате не поселилась служанка то, по-видимому она предназначена все же для жены.

Но жены у меня нет и не предвидится как и юных служанок. Из прекрасного полу в доме только повариха лет пятидесяти на вид и ростом выше меня на голову. В гренадерах она в молодости служила, что ли?

Тут ещё дворецкий подвалил на предмет покупки рабов. Минимум троих а то никак невместно. Кто же будет воду носить да дрова колоть да и господину, то бишь мне, прислуживать за столом и вообще тоже надо.

Послал его пока. В смысле к старосте послал а не вообще. Как то же другие соседи живут без личных работников обходясь общественными. Вот и пусть идет и выясняет. А то только появился, норовит уже мои деньги потратить, а у меня, что печатный станок в подвале что ли?

Нет им точно, администрацией специально такие модели поведения прописаны, что бы игроки деньги быстрее транжирили. Потом еще, небось, и сам зарплаты запросит. Вот только пусть заикнется, сразу выгоню. Тоже мне подарок от администрации для платинового аккаунта нашелся. Вон пусть лучше за хомяком ухаживает.

Забывтый в кармане грызун на удивление не сдох хоть и выглядел слегка взъерошенным.

Вручив его дворецкому, нехай так зовется, наказал заботиться о сей животинке как о любимой дочери.

Что то я прямо расстроился весь пойду-ка я пожалуй спать. Утро вечера мудренее, а сейчас ничего не хочу делать.

## Глава 4

День 4.

Проснулся рано, так как и лег не поздно. Сказал бы что с петухами но здесь этих гадких птиц не видел ещё.

Утро начинается не с кофе. А удобства тут во дворе и вместо туалетной бумаги кувшинчик с холодной водой.

Может и правильно критиковали эту игру за излишний натурализм. Вот сделали же во многих других, что ешь, пей сколько хочешь наружу из этого никогда ничего не попросится. А тут сиди в позе орла и размышляй о вечном.

Позавтракал блинчиками с сиропом, запивая разбавленным вином. Правда кухарка «обрадовала» новостью, что халявы больше не будет и её припасы подходят к концу. Что надо бы денег на закупку новых выделить. Обещал решить вопрос.

В эту ночь от сквозняков я не страдал. Дворецкий вечером успел где то раздобыть кусок ткани и организовал мне над кроватью простенький балдахин. Он заодно и от летающих насекомых защищал. Нет, шкуру то они мне прокусить не могли, но когда по вам что-то постоянно ползает это тоже малоприятно. Ладно, хоть клопов нету, от тех балдахином не спасешься.

Покушав отправился на поле таскать камни. Всё лучше бессмысленной утренней зарядки. Так как прогресс характеристик не отображается и не понятно сколько тебе до апа той же силы. А тут всё более наглядно, видишь выполненную работу.

За три часа полностью перетаскал все камни. Получил к силе +1.

Я немного схитрил и таскал не к краю поля и даже не к центру а туда куда было ближе всего для большинства ближайших булыжников. Так что получились у меня в итоге две отдельные кучки которые я потом всё равно убрал в сумку. А не будь сумки пришлось бы эти кучи потом всё равно убирать, так как лежали неудобно.

Но сумка-то у меня есть, так что надо пользоваться. В одной куче было чуть больше меры камня, а в другой почти полторы, но интерфейс все равно все это обрезал до целых величин, дробь он не учитывает. И конечно высчитывает все в свою пользу, ну в пользу администрации игры или кого-то там еще, но явно не в мою.

Пошел к старосте просить в помощь рабов, надо поле выравнивать.

Выпросил, всех кто есть, двадцать пять штук правда только на один час. Но должен успеть.

Все рабы были людьми хоть и из разных замков, имелось в наличии даже два негра, кроме одного затесававшегося среди них лесного эльфа.

Вооружившись мотыгами они принялись долбить землю заравнивая овраги и скапывая самые высокие кочки.

Конечно и миллион крестьян вооружившись ручным инструментом не построят Днепрогэс. И валандаться бы здесь этим работникам еще минимум неделю. Но пусть у меня нет грейдера и экскаватора зато есть магия. В данном случае технологическая.

Что бы двигать с место на место готовые здания тут нужна книга «Архитектор» а для примитивного выравнивания площадки хватит и базовых заклинаний.

Правда манны они жрут как не в себя. Для этого-то мне и понадобились помощники.

Едва они маленько заровняли самые большие «шрамы» на этом поле, как я применял заклинание. Потом снова был черед тяпок и граблей а после опять в дело вступал я.

Всего потребовалось три применения заклинания так что по времени мы вполне уложились.

После чего я всех отпустил кроме эльфа. А с ним мы принялись высаживать деревья и кусты по краям поля. Они в будущем когда вырастут своими корнями свяжут землю и не дадут ей больше расползтись канавами. А кустарник превратиться в живую изгородь, не дающую лесным оленям пастись здесь.

Конечно для посадки лучше бы было использовать друида но за неимением гербовой бумаги пишем на туалетной. Надеюсь, у этого эльфа первого уровня окажется легкая рука.

В итоге у нас получилось приличное такое поле соток на тридцать, для такого маленького поселения я думаю хватит. Ну а если нет, то ничто не мешает рядом расчистить еще одно.

Закончили где то к обеду. Ну, эльф то точно уже пропустил свою миску похлебки. А мне лень было идти в деревню, так что пообедал своими запасами на лоне природы. Ну и с эльфом поделился, я не жадный.

Сила: 10

Выносливость: 15

Ловкость: 12

Сила магии: 54 (+2 даёт артефакт «Колдовская мантия»)

Устойчивость к откату: 53

Ментальная выносливость: 70

Здоровье: 370

Мана: 700

Дело движется хоть и не очень быстро. Но я думаю обойдусь больше без такой экстремальной прокачки как в первый день. До сих пор как вспомню так вздрогну. Брр.

Когда шли к деревне меня внезапно настигло сообщение «Ваши войска атакованы». Пару секунд я протупил пытаюсь понять, что за войска такие. Пока не вспомнил об отправленных в первый же день на разведку духах.

Открыв карту убедился что моя помощь уже не требуется – дух уже благополучно убился.

Открытый им на карте форт, этакий недозамок где тем не менее можно соорудить некоторые из замковых построек, как бы намекал на то что послужило причиной его гибели. Но так как в самом форте не наблюдалось никакой суеты и излишнего мельтешения мобов, то по всему выходило, что убился дух об автоматическую защиту.

Сам дизайн этих построек говорил, что дело придется иметь с выкидышами рыцарского замка. Пока, правда не понятно светлой его версии или темной.

Лучше бы конечно светлой, так как внутри форта не было построено не то что собора, но даже маленькому храму не хватило бы места, то самой сильной способности жрецов Единого «вызов ангелов и архангелов» можно было не опасаться.

Другое дело ведьмы и оборотни из vice versa замка. Постройки что позволяют их нанимать небольшие по размеру. Кроме того оборотни способны увеличивать свою популяцию естественным так сказать путем. И не как вампиры «в год по чайной ложке» а довольно стремительно.

Проверил последнего оставшегося разведчика. С тем пока всё было в порядке. Таким темпом еще два дня и на моей клетке не останется затянутой серым туманом войны территории. А что? Есть – пить ему не надо, как и останавливаться на отдых, нежить не устает.

За это время он уже открыл несколько интересных мест. И если шахты меня пока что не интересовали, то вот к ближайшему обелиску сегодня же стоит наведаться.

Хотя с шахтами тоже не всё так просто, их было слишком много. Вроде бы хорошо надо лишь радоваться, но в будущем это сулит лишние неприятности.

В клетке со столицей должно быть двенадцать шахт: четыре с основным ресурсом для моего типа замка по две шахты с простыми ресурсами и по одной с остальными.

Но так как я выбрал максимальную сложность, то система не стала подстраивать ресурсы под мои потребности, так что здесь может вместо четырех заводов по добыче ртути, основного ресурса замка некромантов, оказаться всего один.

Меня ведь просто закинуло в свободную в течении долгого времени локацию. А вот меньше двенадцати шахт тут быть не может, но как оказалось может быть больше. Карта еще не открыта до конца а у меня уже высвечиваются значки четырнадцати шахт.

Если соседи пронюхают об этом то после падения границ у меня совсем не останется времени, до того как сюда заявятся вражеские армии. Пожалуй надо ускорить свои дела и проекты.

Так за разглядыванием карты и размышлениями я почти и не заметил как довел эльфа до рабского барака.

Нет, я не терял связи с реальностью, мне просто было любопытно поглядеть, как живут местные рабы.

Ну что сказать, нормально, я ожидал худшего. Сырого подвала с грязной соломой и прибитыми на стене ржавыми цепями не было и в помине.

Длинное помещение с узкими продольными окошками под потолком было разделено на клетушки-комнаты многочисленными перегородками. Они хоть и не имели дверей, но занавески обеспечивали минимальное уединение. Внутри каморки стояла односпальная кровать и славянский шкаф вида сундук обыкновенный, служивший так же и стулом. Я такие же видел в бывшем доме Маркуса а теперь уже моем.

Как оказалось рабы в этом осколке Древней Греции жили получше российских солдат. А где же ряды двуспальных кроватей вонь портянок и будка с надзирателем – дежурным офицером?

Отвесив эльфю ободряющего пинка пошел заниматься своими делами.

Дворецкий, где то раздобыл плошки с, по-видимому, оливковым маслом и, соорудив фитиля, обеспечил в помещениях хреновое освещение. Но хоть такое.

Я и не подумал, что это мне теперь свет не особо нужен, а слугам приходилось шариться в потемках.

Отдал ему магические факелы и немного денег на пропитание и бытовые мелочи. После чего крикнул повариху и пошел с ней вместе осматривать её хозяйство.

Как оказалось, система тут расщедрилась на кучу кухонной утвари. Были здесь и всевозможные виды кружек и ложек поварешек кастрюль и черпаков.

Нашелся и огромный котел под вид того же армейского но конечно не электрический.

А как оказалось на магической тяге. Повариха была магом если можно так выразиться, так-то её магии и хватало лишь на то что бы активировать кухонные приборы – артефакты, печи, жаровни или вот такой вот котел. Ну и сливать манну в соответствующие кухонные накопители. А заклинаний она не знала совсем, и книги магии у неё тоже не было.

Уточнив что та может мне сварить и получив заверения что «всё что угодно», выгрузил из сумки куски демона и ободраный труп бывшего владельца дома.

–Кости не рубать! Варить пока мясо с костей не слезет, после чего кости выловить и сложить аккуратной кучкой в сторонке. Не выбрасывать!

–Ну а как же там посолить, поперчить? Может луку добавить?

–Ну, это все на твоё усмотрение. Приступай! Да вот еще что, если будешь в помощь привлекать общественных рабов, а это можно, я разрешаю, деньги возьмешь у дворецкого. Ну, там дров наколоть или воды натаскать, так вот эти вот продукты, я пнул ногой сперва жуткую когтистую лапищу а потом труп Маркуса, не «свети» перед ними.

–Андестенд?

– фули э'уээ господин.

–О, да у меня тут полиглот как я погляжу, надо тебя со старостой будет познакомить. Того небось ксенофонтом тоже не просто так прозвали.

Так раздав указания, отправился на улицу, у меня еще сегодня много дел.

Сперва пошел к монолиту что с большой долей вероятности мог повысить одну из характеристик любому коснувшемуся его, но на полдороги передумал и свернул к ближайшей башне, где можно было нанять существ.

Так как по расстоянию здесь было одинаково. Полчаса что до одного объекта, что до другого.

Башня позволяла нанимать бесов, так что или на моей локации, либо в ближайших соседних есть портал в Ад. Так как повторюсь максимальный уровень сложности не позволял системе подстроить «песочницу» под меня, так что то, что я сам демон в выборе призываемых юнитов тут роли не играло.

Башня узенькая трехэтажная сейчас была пуста, но меня больше интересовал подвал.

Спустившись по длинной, опять же узкой винтовой лестнице я оказался в неожиданно просторном помещении с пентаграммой на полу по центру.

Она то и позволяла призывать перворанговых существ замка демонов.

Коснувшись кольцом лорда пентаграмма я привязал эту постройку к себе. О чем будет извещать всех желающих взвившийся в эту секунду на флагшток башни флаг с моим гербом. Но к счастью я его не светил еще перед кем попало. И опознать по нему, что я якшаюсь с демонами, не получится.

Позднее когда у меня появится собственный замок, то можно будет нанимать существ из него, а не таскаться самолично по всем присоединенным башням и постройкам обеспечивающих прирост существ вне замка.

Но замка у меня пока нет, да и когда будет, я не собираюсь пускать в него бесов.

Я вообще их не собираюсь использовать как солдат слишком много с ними мороки, а как разведка – духи значительно лучше.

Зачем мне тогда вообще эта постройка? Ну так думаю, пришло время вылупиться моему маунту – черепашке, и слегка прокачать его на бесах.

Достав из сумки яйцо, подтвердил что готов получить своего ездового пета.

Вылупившуюся черепашку так с ходу было непонятно, к какому виду и отнести. Понятно, что это фантазия геймдизайнеров но кого то же они брали за образец.

Так вот судя по описанию размером она обещала вырасти побольше Архелона, виденного мной в музее, в то время как треугольная форма панциря с плавными обводами сужающаяся к хвосту и главное цвет напоминали зеленую морскую черепаху.

Ну а сам хвост и небольшие рожки на голове говорили уже о родстве с Миоланией просуществовавшей на Земле свыше двадцати трех миллионов лет и сожранной подчистую австралийскими аборигенами.

–Ну что малявка, будем дружить?

Спросил я осторожно погладив её, или его пока непонятно, пальцем между рогов.

Та в ответ ткнула мордочкой мне в руку.

Посчитав это за знак согласия призвал беса тут же изловив его и переломав крылья и слегка придушив сунул под морду черепахи.

Но та видимо не могла понять чего от неё хотят добиться. Так что пришлось показать пример откусив бесу голову.

И да у меня зубы только впереди похожи на человеческие, а вот дальше вместо коренных идут сплошные клыки, так что мне широко рот лучше не разевать. А я могу, при желании пасть у меня растягивается как у питона.

Со следующим бесом пошло легче, черепаха поняла что от неё требуется и принялась жевать того за шею. Но и тут конечно пришлось помогать, слегка порезав того ножом. Но

добила его она уже сама, засветившись во вспышке и увеличившись в размере. Что красноречиво свидетельствовало всё идет как надо.

Конечно, такая добыча ей была пока что не по зубам. Но мне некогда было ждать пока она апнется, питаюсь бабочками и стрекозами. Мне необходимо, что бы она сама могла повышать свой уровень, а для этого данное место было идеально.

Ещё восемь демонов спустя мы извели на прокорм пета весь недельный прирост башни, но зато получили третий уровень. И я теперь мог быть спокоен, что дальше она справится сама, конечно если мобов призывать по одному.

Оставив черепаху обживать подвал, сам отправился дальше по лесу, пока наконец не добрал до могилы героя. Коснувшись монумента, увеличил себе навсегда силу магии на +1.

И так как у меня не было войск, которым можно было бы повесить эту характеристику, а для меня данный обелиск теперь бесполезен, решил раскопать могилу. Проверив, что там есть за ништяки.

К сожалению, приобретением нормальной лопаты я так и не озаботился, а на аукциона ничего подобного выложено не было то первым делом с помощью ножа и пары камней откопал меч, что был прилеплен в качестве украшения к памятнику и уже с его помощью копал землю.

Обычный простой «белый» меч без бонусов, у меня такой же в сумке валяется. Но тот хоть красивый, а этим только могилы и раскапывать.

С помощью меча и такой-то матери отгребая взрыхленную землю руками я, наконец-то докопался до гроба.

К счастью он залегал не глубоко всего-то около метра.

Отковыряв крышку, обнаружил под ней дохлого рыцаря в полном латном доспехе с двухручным мечом в руках сложенных на груди.

И тут же словил очень коварный дебаф понизивший все характеристики на пять пунктов.

Коварство же его заключалось в том что дебаф был не снимаемый в чем я убедился ползав по форуму. Причем он был групповой и накладывался на весь отряд участвовавший в разграблении могилы а не только на непосредственных разорителей.

В общем такой дебаф могла снять только смерть, что я и проделал установив тут же точку привязки и убившись «головой- ап- стену» спрыгнув с памятника вниз головой на камень.

Воскреснул уже без дебафа. А кто-то другой мог положить здесь весь свой отряд, ну не прямо здесь же, а в первом же бою большую часть так запросто.

Но видимо ловушка не была рассчитана на то что лорд припрется лично и без свиты, и примется сам своими ручками за грязную работу.

Снятый доспех оказался сетом «необычного» качества. А меч вообще был редкий.

К сожалению, для меня это все пока не подходило. Может, продам как деньги кончатся будут, у меня впереди еще много трат а дохода не предвидится. Ну а пока что в сумке этим артефактам будет лучше лежать, чем в заброшенной могиле. И не важно, что тут тропинка натоптана и вид ухоженный. Теперь точно заброшенной станет.

Напоследок еще удалось поднять духа из этих старых костей.

Также отправил его на разведку территории. Если повезет, то уже сегодня карту мне полностью откроют.

По пути в деревню решил сделать небольшой крюк и посетить ближайшую шахту. Хоть на карте этого толком было и не разглядеть, слишком мелкий масштаб, но у меня зародилось такое подозрение, что там может оказаться завод по производству ртути. Слишком уж окружающая природа была изгажена. Это даже по карте было видно.

И я не ошибся. Небольшой кирпичный домик с трубой дымившей желтым вонючим дымом и куча гремлинов кругом, постоянно что-то таскающих в разные стороны и спорящих друг с другом.

## **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.