



LitRPG



**БОГАЙ
ОЛЕГ**

**СКЕЛЕТОШКА:
ПУТЬ НЕКРОМАНТА**

Олег Дмитриевич Богай

Скелетошка: Путь некроманта

*Текст предоставлен издательством
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=56914801
Скелетошка. Путь некроманта:*

Аннотация

Главный герой довольно неплохо разбирается в играх и жаждет хорошенько заработать на интересной новинке. Он будет в одиночку выживать в диких условиях, столь непривычных для жителя каменных джунглей. Внимание! В книге очень много системных сообщений! Позже, ближе к середине книги, их количество несколько сократится, однако они все еще будут присутствовать.

Содержание

Глава 1. Мир реальный	4
Глава 2. Появление	12
Глава 3. Первое создание	29
Характеристики на момент окончания 3 главы	44
Глава 4. Первые... несвершения	47
Глава 5. Ложь во благо (себя конечно же)	61
Глава 6. Сны	85
Характеристики на момент окончания 6 главы	103
Глава 7. Неприятности не приходят одни.	106
Обычно их трое.	
Конец ознакомительного фрагмента.	110

Олег Богай

Скелетошка.

Путь некроманта

Глава 1. Мир реальный

Мир Нейрона – VR+ <(проще говоря, полного погружения)> игра, собравшая только на уровне предзаказа более пятисот миллионов покупок: она невероятно реалистична, проработана и, судя по описанию, имеет огромную, просто не сравнимую с другими подобными проектами, историю и географию. Игроку предлагается возможность стать кем угодно: воином, защищающим часть королевства, магом, сражающим вражеские армии при помощи праведного огня, богатейшим торговцем, прославившимся на весь мир своими товарами, кузнецом, создающим ни с чем не сравнимое вооружение, вором, обносящим богатейшие банки и хранилища, – полная свобода действий. Квестов, в привычном для нас, геймеров, понимании, там нет: все задания появляются исключительно по востребованности непосредственно НПС, коренных жителей игры, которых, кстати, совершенно невозможно отличить от настоящих людей (манерой разговора уж точно).

Это было известно мне и всему миру еще до официального релиза. Громкие слоганы компания подтверждала реальными цифрами, реальными фактами. В частности, можно было опробовать небольшой, специально для тебя созданный мир с одним НПС, несколькими простыми мобами и внушительными декорациями. Я не проигнорировал возможность использовать бесплатный шанс испытать мир, в котором мне предстоит пробыть следующие несколько лет. Детализация, как и реалистичность, поразили меня.

Теперь пара слов обо мне:

Меня зовут Даня Седых. Мне двадцать четыре года, родился, соответственно, в 2007. Зарабатываю на существование играми. Многим это может показаться смешным и забавным (а уж как это высмеивали мои родители до того момента, как я купил им хорошенький домик на окраине Волгограда...), но, поверьте, все более чем серьезно. На первых порах основной заработок получал благодаря частным заказам: прокачать кому-нибудь персонажа или просто продать лишнюю голду с аукциона, но весь мой образ жизни изменился, когда я решил поучаствовать в небольшом частном турнире... и победил. Огромный, по тем временам для меня, приз целые пять штук вечнозеленых – сильно изменили мое отношение к увлечению-работе. Я стал участвовать во всех турнирах, в которых мог. Не все увенчивались моей победой, но вот в десятку лучших я входил стандартно. Да-да, я хвастаюсь. Имею право.

До недавнего времени с виртуалом связан не был: его популярность в целом была меньше чем у некоторых компьютерных игр, а следовательно турниров и прочего по нему было меньше.

Почему я решил так резко взять и перейти на VR+? Здесь мне помог один мой верный друг, Александр Чинев, <(он же Чива)>, далекий от игр, но просто гений в области программирования. Он частенько пишет для меня различные программы для макро- и микроконтроля в играх. Когда-то, еще в начале моей карьеры, такие небольшие читы невероятно помогали мне. Сказали бы мне, общительному, веселому, красивому в то время пареньку, что это будет мой единственный друг, с которым я смогу посидеть в баре, потягивая пиво, – не поверил бы...

Утро. Раздался звонок. Я заставил себя проснуться, подняться с кровати и взять телефон в руки. Чива... Нужно ответить:

– Инфа тут есть одна, из достоверных источников, – негромко, в своей привычной манере заявил толстяк.

– Рассказывай, – спросонья трудно было собраться, но я прилагал все свои силы, чтобы сделать это.

– Это очень важно. Поверь, необходима личная встреча, – и без того серьезный голос Чивы стал еще более серьезным.

– Ладно. В час в Нашем Баре будет удобно?

– Да. Давай, в это время там как раз мало народу.

...

И вот, уже через час, друг, потягивая яблочный сок, с увлечением рассказывает о невероятной игре, за разработку которой в строжайшей секретности взялись лучшие ученые всего мира.

– Я, конечно, всего рассказать тебе не могу – гостайна, но кое-какую информацию подкинуть могу, – и принялся бедный Саня рассказывать об огромных вложениях игры, о ее гениальности, новаторстве, о том, что если вложиться сейчас, – не прогадаю. Восхваление Нейроны заняло не меньше получаса времени. Я слушал, не перебивал, вникал и делал выводы; Чива далеко не глупый человек, и если он что-то говорит, что-то доказывает так остервенело, то, скорее всего, именно так и есть.

– Ну, <цензура>, Чива, если ты меня в авантюру рискованную затянул... – сказал я чисто для приличия. Поломаться тоже надо, я его знаю.

– Никакая это не авантюра! Я же тебе говорю: там ТАКИЕ вклады в проект! Ты бы знал сколько великих ученых переманили у конкурентов, сколько технологий уже скупили, как много нового открыли и продолжают открывать... поверь мне, это не просто игра будет...

– Ладно-ладно, – прервал я быструю и оживленную речь Санька, – верю. Что делать надо?

– Предзаказ капсул стартует с завтрашнего дня.

– Ясно... Дорого?

– Зависит от качества: хочешь не выходить из игры месяцами, буквально жить в ней и, помимо прочего, тренироваться – голд капсула к твоим услугам; готов проводить в игре несколько недель подряд, но с условием, что следующие несколько дней играть тебе будет противопоказана, а твои мышцы будут, пусть и медленно, атрофироваться – серебря в твоём распоряжении. Медную покупать не советую – она создана исключительно для людей, игра для которых обычная работа или удовольствие.

– Работа?

– Не могу.

– Ясно... – я вздохнул, – что там по цене?

– За голд придется отвалить пятнадцать...

– Тысяч долларов? – улыбаясь, спросил я. Для меня это не такая большая сумма.

– Миллионов... Рублей. – обреченно, чувствуя мое настроение, сказал товарищ.

– Что <цензура>?! Ты верно шутишь, друг мой дорогой? – на высокопарную лексику я перехожу только в те моменты, когда мата для выражения эмоций бывает недостаточно. Странная черта, не находите? Чива это прекрасно знает.

– Нет. И, поверь мне, это того стоит. Если приобрести сейчас, то выйдет в полтора раза дешевле, бонусы кое-какие будут, касаемые некоторых игровых моментов. Ко всему прочему, на торговле ты быстро вернешь потраченные деньги, если играть ты, конечно, умеешь...

– Что за торговля?

– Золото, добываемое в игре, в любой момент можно будет продать на общемировом аукционе за реальную валюту. Будут, конечно, кое-какие ограничения, наподобие места продажи, десяти процентов, взимаемых компанией, но все это – ерунда.

– Донатная будет игрушка?

– Отчасти, но на первых порах ПРО игрокам можно будет урвать свое. Слушай, я и так уже все возможные правила нарушил, рассказывая тебе это. Ближе к релизу расскажу тебе все более подробно. Ну так что, ты согласен?

– А, давай! Я человек рискованный, ты же знаешь. Только вот... боюсь, не потяну я такую сумму. Сейчас девять лямов есть. За турнир, может, еще лимон апну, а вот остальное... – с деньгами у меня действительно были некоторые трудности, вернее, со столь крупными суммами.

– Я могу тебе занять небольшую часть, или можно взять непосредственно у компании в кредит капсулу.

...

Нет желания даже вспоминать, не то что описывать, все те бюрократические заморочки, оформление кредита, тошнотворные тренировки, подготавливающие меня ко всем прелестям игры. Лучше я затрону тему непосредственного заработка и часть из того, что мне известно об игре на сегодняшний день. День официального релиза.

Деньги в игре можно заработать исключительно прибли-

женным к реальному миру способами:

Вот, скажем, нужна тебе золотая монета, броню купить или еще чего. Тогда у тебя есть несколько вариантов: продать что-то кому-то (конечно, у тебя уже что-то должно быть), части монстров, вооружение и многое другое, поработать на НПС или игрока, сковать эту монету самому из настоящего золота, которое еще нужно добыть. Способов заработка, на самом деле, гораздо больше, но смысл, я думаю, понятен: никакой халювы с монстров, никакого тупого гринда.

Результат действия профессий зависит от реального навыка.

Если в игру вдруг зайдет человек, который неплохо владеет навыками кузнеца, то броню он будет даже без рецепта создавать на порядок, если не больше, лучшего качества чем его товарищ, который в первый раз взял в руки кувалду.

В игре огромное количество достижений, основная часть из которых так называемые «Первые». Их суть, как понятно из названия, в том, что кто-то сделал что-то первым, но есть ограничение: в течение недели после включения игры такие достижения нельзя получать. Это сделано элементарно для того, чтобы не было достижений «Первый прыжок» или «Первый подобранный камень» и прочих. Однако, если после Вас никто не сделал этого в течение недели, достижение Вы все-таки получите и даже небольшой презент, но последнее не точно.

Чувства в игре настаиваются от 1 до 85 %. В зависимости

от выбранного игроком болевого порога выдается награда в десять двадцать и тридцать процентов характеристик, и это очень серьезно. Я выберу семьдесят пять, чтобы получать все тридцать процентов бонусного опыта. Гореть в огне или получать переломы, конечно, будет неприятно, но я в любой момент могу изменить порог чувствительности. Правда, бонусы после такого еще неделю действовать не будут.

И самая главная информация, которую мне нашептал мой дорогой товарищ: магией может обладать любой игрок, имеющий ману, а заклинания в игре не только «изучаются» по древним свиткам, но и создаются при помощи воображения. Такой факт, естественно, не оставил меня равнодушным: для меня эта новость оказалась просто чем-то за гранью фантастики, но об этом позже.

На том кратком списке, конечно, не заканчивается вся та информация, которой меня снабдил Чива, но ее достаточно, чтобы быть более-менее в курсе дела.

– Фу! – я резко выдохнул, – ну что? С богом! Поехали, – Чива нажимает ярко-желтую кнопку. Автомат погружает меня к каким-то приборам, аппаратуре. Сознание мутнеет, расплывается, оставляя после себя сладкую темноту. Я погружаюсь в сон.

Глава 2. Появление

– Здравствуйте, Даниил, до начала игры осталось чуть более трех часов. Создайте персонажа из предложенного списка и ожидайте начала, – приятный женский голос ласкал мои виртуальные уши. От этого голоса расходились мурашки по коже: он внушал блаженство.

Я оказался в темной комнате в теле небольшого, яркого шарика. Довольно странные ощущения: ноги и руки ощущаю прекрасно, а двигать ими не могу, ввиду их отсутствия. Удивительно.

– Первичные настройки оставить выбранными ранее?

– Да.

Выберите расу персонажа!

Огромный список предстал во всем своем великолепии передо мной. Сложно описать все это многообразие. Хоть Саня предупреждал о том, что их будет много, я не столь буквально воспринимал его слова. Среди стандартных рас, вроде тауренов, орков и гоблинов, присутствовали и непонятные существа: некоторые были даже отдаленно не похожи на гуманоидов.

Я с превеликим увлечением вчитывался в их описание, краткую историю. Вот, например, раса подземных карликов:

Гном

Описание:

Гномы известны по всему миру, как настоящие мастера горного и кузнечного дела. Их доспехи высоко ценятся по всему миру. Бесчисленное множество раз нападали на мирный гномий народ повелители других рас, желая захватить их бесчисленные богатства, но все попытки были тщетны: гномы показали себя как народ, способный выстоять под натиском внешних угроз многие века.

Коэффициенты характеристик:

Первичные:

Ловкость: **0.8**

Интеллект: **0.75**

Мудрость: **1.1**

Сила: **1.4**

Выносливость: **1.5**

Вторичные:

Удача: **0.95**

Особые умения расы:

Ночное зрение (развивающееся умение)

Особенности расы:

Низкий рост

Повышенная скорость роста волос

Коэффициенты набора репутации:

Гномы: **1.5**

Люди: **1.25**

Подземные расы: **1.1**

Наземные расы (кроме людей): **0.9**

Коэффициент набора опыта: нет

Начальных очков характеристик: 30

Коэффициенты способности к магии:

Рунная магия: 1.2

Остальные виды: 0,75

Коэффициенты профессий:

Пивоварение: 1.3

Горное дело: 1.2

Кузнечное дело: 1.2

Алхимия: 1.1

Кожевенное дело: 0.8

Столярное дело: 0.68

Травничество: 0.75

Иммунитеты:

Магия земли: 15 %

Уязвимости: нет

Очков характеристик за уровень: 5

Начальная репутация: нейтральная 500/3000 со всеми подземными расами

200/3000 негативная со всеми наземными расами (кроме людей)

И это далеко не все прописанные пункты, ведь многие я пропустил из-за их второстепенности и, самое главное, нехватки времени; хочешь начать игру рано – будь любезен выбрать персонажа на скорую руку. Такова, наверное, политика компании.

Свой класс по игре я уже определил. Некромант – это идеальный класс для игры в соло. Выбор, по большей части, конечно, интуитивен и больше ссылается на мои личные предпочтения, нежели на какую-то конкретную логику. Ну, вот люблю я магов со всякими порождениями: можно было бы, конечно, взять элементалиста или демонолога, но... использовать своих поверженных противников для того, чтобы убивать следующих, – разве это не прелесть?

Все, изучение первого, пока что единственного доступного мне bestiaria надо заканчивать. Пора уже искать себе подходящую полностью расу.

– Настроить списки. Наивысший приоритет: некромагия. Второстепенно: нейтральные характеристики, одиночный стиль игры, – а вы, наверное, думали, что я буду вручную, только по названию расы искать необходимые мне характеристики? Об этой возможности разумного поиска компания специально не сообщает. Не спрашивайте меня, почему, я не знаю.

– Даниил, согласно Вашему запросу, найдена самая благоприятная раса: шианиссы. Данные о ней выведены на экран, – приятный женский голос незамедлительно ответил.

– Спасибо, дорогуша.

– К вашим услугам.

Шианиссы

Описание: Мало что известно простым обывателям об этом мрачном и скрытом народе. Внешне они практически

ничем не отличаются от своих далеких собратьев, людей, разве что серовато-бледный цвет кожи и вечно белоснежные волосы способны их выдать. Ходят слухи, что они большие умельцы в некромагии и темной магии, что их расу прокляли светлые боги, что они приносят в жертву богам детей... В общем, много о чем говорят. Чему верить – непонятно. Шианиссы – странствующие одиночки. Всегда молчаливы и хладнокровны, готовы убить за несколько медяков кого угодно, если выдаться такая возможность. За эти качества их недолюбливает большинство разумных существ.

Коэффициенты характеристик: **нет**

Особые умения расы:

Пассивное умение: **‘Одиночка’**

При убийстве монстров/выполнении заданий/прохождении подземелий Вы получаете на **35%** опыта больше. При нахождении в группе присутствует аналогичный дебафф.

Активное умение: **‘Астральный мир’**

Описание: **скрыто** до выбора расы.

Особенности расы:

темный цвет кожи

слабая светобоязнь

Коэффициенты набора репутации:

со всеми светлыми расами: **0.4**

со всеми нейтральными расами: **0.6**

со всеми темными расами: **0.7**

Изначальное отношение:

‘Неприязнь’ – со всеми расами

Коэффициент набора опыта: **нет**

Начальных очков характеристик: **30**

Коэффициенты способности к магии:

Некромагия: **1.3**

Магия Тьмы: **1.2**

Демонология: **1.1**

Магия Света: **0.2**

Магия Жизни: **0.3**

Магия Земли: **0.8**

Остальные виды: **0.75**

Коэффициенты профессий:

Добывающие: **1.1**

Перерабатывающие: **0.9**

Иммунитеты: **нет**

Уязвимости:

Магия Света: **2x**

Магия Жизни: **1.75x**

Магия Огня: **1.2x**

Магия Воды: **1.1x**

Очков характеристик за уровень: **5**

«Понятно, в принципе довольно сильно напоминает расу людей и по виду, и по коэффициентам характеристик. Какое-то странное умение, описание которого по непонятной причине скрыто, но это, я уверен, не беда. Коэффициенты нейтральные – это самое главное. Мне не нужен персонаж,

перекошенный сугубо в одну сторону. Да, я буду проигрывать в уроне чистым интовикам <(магам с развитым интеллектом)>, зато я при этом не лишусь возможности вступить, а, самое главное, достойно сразиться с противником на близком расстоянии. За все годы моей игровой практики я понял, что вовсе не силы одного удара делают героя или персонажа сильным. Нет! Огромное количество разнопрофильных способностей, а, главное, умение игрока в нужной ситуации правильно применить их – вот в чем скрывается мощь профессиональных игроков. В возможности на равных сражаться практически с любым соперником.

– Остался один час, – нежно оповестил голос механической девушки.

«Как же быстро летит время...» – подумал я про себя, а вслух сказал:

– Выбираю данную расу. Будьте любезны настроить по настоящей внешности. Разрешаю взять данные из Международного паспорта.

– Персонаж сгенерирован. Желаете выбрать место появления? – я, в теле худощавого аристократа с темным, болезненным цветом кожи, вглядывался в зеркало.

А что? Похож! Глаза – мои, рот, уши – тоже, только вот цвет волос непривычный, да и в реале я чуть более... кхм... накачанный. Будем надеяться, что это никак не связано с расой, а только с низкими характеристиками.

– Нет, – с уверенностью отвечаю я, – я желаю выбрать ме-

сто появления случайно.

Как говорил Чива, таких отщепенцев, как я, ждет небольшой, но довольно приятный бонус в начале игры.

Выберите имя!

Его я уже давно придумал: Скелетошка. Красиво, благозвучно, а, что самое главное, оригинально и полностью подходит профилю моего персонажа. Я вбил в строку, используя удивительную клавиатуру, свой никнейм.

– Вы являетесь клиентом класса «Голд». Желаете воспользоваться своей возможностью появиться на час раньше остальных?

– Есе-сно! Погнали!

Реалистичность этой игры я уже видел. Этим меня не удивишь. Я огляделся: небо – сверху, хвойная подушечка – под ногами, деревья – рядом. Я в тайге, наверное.

Я сразу сел. При голых единичках в характеристиках двигаться очень опасно. Оглядел себя: неотесанная, оборванная одежда мешком свисает с боков, небольшая грязная серая сумка удобно расположилась на плече. «Так-так... Что там у нас?» – с этой мыслью я открыл ее.

‘старая сумка бедняка’

Описание: скрыто (недостаточно наблюдательности)

Прочность – низкая (недостаточно наблюдательности для более точной оценки)

Количество ячеек: 12.

Максимально переносимый вес: около 4 килограммов.

Скрытых ячеек: нет.

Дополнительные эффекты: скрыто (недостаточно наблюдательности)

Внимание! Открыта новая характеристика 'Наблюдательность'!

'Наблюдательность' – данная характеристика влияет на способность персонажа видеть сокрытое обычному глазу: описание предметов и способностей, невидимых существ, кладов и прочего.

«Что-то многовато букв. Я читать, конечно, люблю, а, если информация еще и полезна, – вдвойне люблю, но не отобьет ли компания таким образом клиентов?»

<Инвентарь>

'Неуничтожимый начальный нож'

'Переносной почтовый ящик GOLD'

'Начальный bestiary существ GOLD'

– Удобненький такой инвентарь, – тихо сказал я вслух, – последнее – это наверняка обещанные бонусы за покупку дорогой капсулы.

'Неуничтожимый начальный нож'

Описание: скрыто (недостаточно наблюдательности)

Прочность: неуничтожимое

Урон – малый (недостаточно наблюдательности для более точной оценки)

Дополнительные эффекты – скрыто (недостаточно наблюдательности)

«А циферки, я посмотрю, тут просто жизненно необходимы... остальное даже смотреть не буду. Наверяд ли мне что-то расскажут слова, вроде «скрыто» или «недостаточно наблюдательности»... Надо бы открыть меню персонажа, почитать там хотя бы свои единички...»

Меню персонажа:

Скелетошка

Уровень: 1 (0/100)

Количество жизней (ХП): 10

Количество маны (МП): 10

Количество выносливости (ВП): 100

Количество бодрости: 99 %

Жажда: 100 %

Сытость: 100 %

Регенерация маны: 1 ед/мин

Регенерация здоровья: 1 ед/мин

Регенерация выносливости: 10 ед/мин

Регенерация бодрости: 10-50 %/час сна

Первичные характеристики:

Свободных характеристик: 30

Интеллект: 1

Данная характеристика увеличивает запас маны и силу магического воздействия, а также влияет на большинство вторичных характеристик, умений, способностей, профес-

сий.

Мудрость: 1

Данная характеристика увеличивает скорость регенерации маны, сопротивление магическому воздействию; влияет на некоторые умения и способности.

Выносливость: 1

Данная характеристика увеличивает запас выносливости, скорость ее восполнения, количество единиц здоровья.

Сила: 1

Данная характеристика увеличивает силу физического воздействия, мышечную массу существа; влияет на некоторые способности и профессии.

Ловкость: 1

Данная характеристика увеличивает скорость перемещения существа, сопротивление инерции, гибкость и сноровку; влияет на некоторые способности, профессии, умения, вторичные характеристики.

Удача: 1

Данная характеристика увеличивает вероятность любого благоприятного события, влияет на все, что имеет какую-либо вероятность произойти.

<<«Мдаа... столько всего нового узнал. Аж целый ноль! Нет, ну кто так рассказывает: «Сила увеличивает силу»! Я, конечно, слышал, что краткость – сестра гениальности, но не в данном случае же! Для кого вообще это описание? Для нубов, наверное.»>>

Вторичные характеристики:

Свободных характеристик: 3

Наблюдательность: 1

Умения:

Активные:

Редкое развивающееся, расовое умение 'Астральный мир'!

Описание: Мало кому доступно знание, что помимо нашего мира существует параллельный, кардинально отличающегося от Нейроны. В нем нет привычных нам понятий, вещей. Даже время там принимает несколько иную форму. Нашлись умельцы, которые могут на короткое время соединить два мира. Бойтесь их: они способны засунуть своих злейших врагов в место, откуда невозможно выбраться самостоятельно, туда, где верх – это пол, а пол – это лава. К вашему сожалению или счастью Вы только встали на путь изучения этого мастерства. Все, на что вы способны, – это создать небольшой карман, где можете держать свои вещи.

*Потребление маны: 1ед/мин*массу объекта(кг)*

Максимальное количество переносимой массы: 1 кг(уровень умения)*

<<«Замечательное умения! И это я говорю без сарказма, вернее, думаю. Я смогу, благодаря нему, максимально надежно затарить что-то ценное. Не зря оно редкое»>>

Пассивные:

Обычное расовое, неразвивающееся умение 'Одиночка'

Способности: нет.

Заклинания: нет.

Профессии: нет.

«Сколько текста, – подумал я, – ну ладно, отдохнули и хватит. Пора характеристики поднимать. Вкладывать очки никуда пока не буду: низкие значения гораздо легче поднимать, чем более высокие,» – я принялся приседать. Да, такое простое упражнение способно на многое. К слову, долго приседать не получилось; через пятнадцать раз ВП подошло к концу, и я без сил упал на мягкую еловую подушку.

Сила +1

Вьносливость +1

«Неплохо, но не дело на этом останавливаться. Думаю, пора попробовать создать заклинание. Может, даже получится разжечь костер.»

Не придумав ничего более оригинального, я закрыл глаза и попытался представить как у меня на руке медленно появляется, а затем сходит на ближайшую сухую листву небольшой огонек. В реальности это выглядело гораздо скуднее чем в моем воображении: небольшой хиленький огонек, трясясь на слабеньком ветру, спускается на небольшую кучу листвы. И... потухает, не успев оставить и следа.

Внимание! Вы создали новое заклинание: 'Малая искра магического огня'!

'Малая искра магического огня' 1

Качество: плохое

Тип: Развивающийся

Стихия: Огонь

Урон: 1-3(уровень умения)*√(интеллект)*

Затраты маны: 5ед/сек

*Сила заклинания: √(интеллект) *(уровень умения)*

Интеллект: +1

Мудрость: +1

Внимание! Открыта новая профессия 'Конструктор заклинаний'

Внимание! Получено достижение 'Конструктор заклинаний. Начало'

Описание: Поздравляю Вас, юный и несмышленный маг. Только что Вы встали на путь сложнейшей из профессий: создателя заклинаний. Это работа не из простых: днем и ночью думать над очередной загадкой богов, чтобы повысить эффективность известного всем заклинания на пару процентов... до таких высот Вам еще далеко, но Вы на правильном пути!

Награда: +1 к интеллекту

«Мне уже начинают надоедать эти нескончаемые оповещения. Может, отключить их? Ага, и пропустить что-нибудь важное. Нет, спасибо,» – подумал я, проглядывая довольно внушительный текст, появившийся у меня перед глазами. Судя по всему, ничего шибко путного у меня сейчас не может получиться, только вот такие недоделки заклинаний, но

мне и это сойдет. Достижение получил, интеллект поднял на целых два пункта – лафа пока.»

– Еп твою... – прошептал я раздосадованно, – мне ж теперь пятнадцать минут ману регенить... плюс выносливость – десять. Капе-е-ец, – протянул я.

«Так-так-так, чем бы заняться? Выносливости уже, вроде, должно хватить на то, чтобы медленно встать и осторожно ходить. Так она восстанавливаться, конечно, дольше будет, но я хоть чем-то тогда заняться смогу,» – подумано – сделано.

Я огляделся.

Для выживания, охоты, получения уровня и прочего мне потребуется оружие. Просто так найти его навряд ли получится, поэтому создание копья из прямой ветки – хороший для меня вариант. К большой удаче, рядом была относительно подходящая. Она, будучи в метр длиной, была практически прямой и на вид довольно прочной. Я подобрал ее.

Прямая ветвь неизвестного дерева' (недостаточно наблюдательности)

Прочность: средняя (недостаточно наблюдательности для более точной оценки)

Скрытые эффекты: (недостаточно наблюдательности)

Я принялся отрезать лишние ветки, делая основную часть более гладкой, что было довольно сложно при помощи та-

кого на редкость тупого ножа. Выносливости при таком виде работы практически не восстанавливалось: около десяти пунктов восстановил за пятнадцать минут работы. Один раз отвлекся от своего дела. Нельзя забывать про интеллект и мудрость – это мои основные характеристики. Чтобы прокачать их, я не стал мудрить и использовал уже изученное закливание. Халява закончилась. Характеристик «в ноль» спущенная мана не дала. Ну, это не так страшно.

– Осталось самое сложное – заточить, – вслух сказал я. Люблю разговаривать с самим собой. Это успокаивает, придает сил и уверенности.

...

...

– Фуф! Ну, вроде, все, – стоило мне это произнести, как на меня вновь свалился град оповещений.

Внимание! Создан предмет 'Копье из качественного неизвестного дерева'

Ловкость +1

Древообработка +2

Столяр +1

Оружейник +1

Внимание! получено достижение 'Оружейник. Начало.'

Описание: Поздравляем! Вы смогли создать свое первое оружие! Пусть оно неказистое и даже смешное, но помните, что даже самые великие рыцари начинают свои путешествия у порога родительского дома, что их первые

подвиги немногим славнее спасения бездомной кошки.

Награда: **+0.1 %** к шансу создания более качественного оружия.

‘Копье из качественного неизвестного дерева’

Качество: *обычное*

Прочность: *средняя (недостаточно наблюдательности для более точной оценки)*

Урон: *5-9 (значение усредненно т. к. зависит от огромного количество факторов)*

Скрытые эффекты: *(недостаточно наблюдательности)*

Наблюдательность **+1**

«Ура-ура. Да, я рукодел, неплохо получилось. Хоть на зайца с таким замечательным оружием иди... Кстати, идея не такая уж и плохая. Нужно же опыт получать. Только вот... тихо тут что-то».

Глава 3. Первое создание

Охота не удалась: живность, которая попадалась мне на глаза (это были небольшие животные, белки, зайцы, несколько птиц) обладали невероятной верткостью. Стоило мне только заметить или подойти на расстояние, с которого возможно метко кинуть копьем, так сразу они бросались в бега. Прескверная игра! Где мой любимый гринд, спрашивается?

Ладно, хотя бы характеристики растут как на дрожжах. За полчаса ходьбы (за эти полчаса пять-шесть раз грохнувшись, зацепившись за корень какого-то дерева или просто запутавшись в собственных ногах; сказывается низкая ловкость) я апнул ловкость и выносливость на 1. Две остановки были потрачены на расход восстановившейся маны, зато увеличились характеристики интеллекта и мудрости, на один пункт каждая; получил новое умение 'Ходьба по пересеченной местности'. Если я правильно понял, последнее увеличивает скорость ходьбы и уменьшает затраты выносливости. Полезное для одиночки умение.

Позади меня треснула ветка. Хрустнула в лучших традициях голливудских блокбастеров. Мой мозг тут же начал с максимальной скоростью анализировать происходящее, время замедлилось. Я обернулся. Даже здесь, в игре, при стрессовом моменте я почувствовал резкий прилив адреналина: передо мной, сверкая оранжевой шубкой, во всей красе сто-

яла лиса. Ее хитрый прищур как бы говорил: «Попался, малец, ух, сейчас я тебя...». Приоткрытая пасть демонстрировала острейшие зубы. Я изо всех сил сжал копьё. Темные пальцы побелели. Выставив оружие вперед, я оставил вторую руку свободной для того, чтобы при необходимости воспользоваться своим единственным умением. Над головой у животного появились буквы и цифры.

‘Обыкновенная малая таёжная лиса’

Уровень: 6

ХП: 100 %

Наблюдательность +1

Мысли о неожиданной информации о противнике глушились резкими ударами в висках. Я был на пределе, а лиса же развлекалась: она медленно, кружась, приближалась, ее движения были пластичны и точны; она была спокойна.

Резкий прыжок, нацеленный на мое мягкое и слабое горло. И только в этот момент я понимаю, что копьё в данный момент мне совершенно не поможет, надо было доставать нож. Я делаю шаг назад. Это спасает меня от мгновенной смерти, но не от атаки в целом: острые когти зверя разрывают мою одежду в клочья, чтобы дорваться до сладкой плоти. Я отбрасываю ненужную палку: сейчас от нее нет совершенно никакой практической пользы. Я, скорее инстинктивно,

нежели при помощи разума, пытаюсь оторвать от своего тела животное. Силы на это не хватило. Тогда в мою горячую голову, раскаленную адреналином, пришла простая, но гениальная на тот момент мысль: поджечь чертово животное.

Получен урон 12!

Нанесен урон 6

‘Малая искра магического огня’ +1

Нанесен урон 9

Нанесен урон 8

Нанесен критический урон 27!

Противнику ‘Обыкновенная таёжная лиса’ нанесена травма ‘ожог 3 степени’

Удача +1

Получена новая вторичная характеристика ‘Критические удары!’

‘Малая искра магического огня’ +1

Времени и особого желания вчитываться в назойливые сообщения у меня не было. Оставляю их на потом, самое важное ясно и без них: урон я нанес, шкуру подпалил. От неожиданности лиса отскочила от меня, издав звук, отдаленно напоминающий шипение. «Так тебе, гнусное животное!»

Я, пока лиса не совершила очередную атаку, быстро достаю из сумки нож. Теперь я полностью готов к схватке на близкой дистанции. Лиса скалится, не сводит с меня глаз, как будто бы прицеливается перед очередным прыжком. У меня осталось ровно половина от максимального количества маны и две трети ХП. У лисы же – чуть больше семидесяти процентов жизней. Прорвемся.

Рыжая красавица на этот раз не спешит броситься на меня – она выжидающе смотрит, ждет, когда за нее это сделаю я. Не дождется. Я не дурак, чтобы нагибаться и подставлять свою шею. Лиса, которая медленно и спокойно пыталась зайти мне за спину, это тоже поняла. Она прищурилась, кажется, еще сильнее и... демонстративно развернулась. Умное животное: понимает, что сражение со мной не такое легкое, как показалось на первый взгляд.

«Ну, нет, рыжая, я тебя просто так не отпущу», – с этой мыслью я спокойно, медленно, не производя шума, подобрал копьё. После – резко бросился к удаляющейся с гордостью лисице. Та, как впоследствии оказалось, только этого и ждала: она резко развернулась, сжалась, как пружина, и прыгнула. Своими когтями красавица, разумеется, целилась мне в живот, где ткань была уже ободрана. Острые, пусть и маленькие коготочки жаждали вкусить моей плоти.

До сих пор удивляюсь, как мне, практически с единицей в ловкости, удалось увернуться от этого стремительного удара. Разве что чудом, а, может, реакция, выработанная в онлайн

играх и подкрепленная тренировками, помогла. Нет, скорее, все же это обыкновенная удача.

Я не упустил прекрасный момент для контратаки: лиса из-за перелета оказалась в невыгодном положении, спиной ко мне. И пусть она успела развернуться за те доли секунды, что я преодолевал расстояние, разделяющее нас, я все равно находился в более благоприятной позиции. Перед тем, как нанести удар ножом, нагреваю его единственным заклинанием: металлическая ручка позволяет.

Нанесен урон 16 (физический)!

Нанесен урон 7 (магический)!

Внимание создано новое умение 'Магическое зачарование оружия: Малая искра магического огня'

Описание: Вы нагреваете магическим огнем свое оружие

Качество: плохое

Тип: Развивающийся

*Стихия: **Огонь***

Урон: 1-2(уровень умения)*√(интеллект)*

Затраты маны: 5ед/сек

*Сила заклинания: √(интеллект) *(уровень умения)*

Класс: временное зачарование

Конструктор заклинаний +1

Интеллект +1

Внимание! Получена новая способность 'Владение холодным оружием'

Внимание! Получена новая способность 'Владение ножом'

А-а, чертовы сообщения! Град букв и цифр заслонил практически весь обзор, на секунду отвлекая меня от боя. Этой короткой заминки хватило рыжей проворнице, чтобы отомстить мощным и резким ударом по нежному, серому брюху.

Получен урон 18!

Внимание! Критический уровень здоровья!

Я быстро взглянул в правый угол:

XII:1

Удача +1

Такие плохие новости заставляют пойти меня на отчаянный шаг: броситься добивать лису, несмотря на все опасности. Для обычного человека – это просто изощренное самоубийство. Все думают, что в такой ситуации гораздо лучше действовать исключительно разумно, хладнокровно и осторожно. Как бы ни так. Геймеры знают, что главное в любых играх – умение удивлять соперника. Ко всему прочему, с такой ловкостью я не убегу от стремительного лесного животного, и лучше я ударю первым, нежели за меня это сделает противник.

– А-аргх! – я издал грозный (по крайней мере, мне так показалось) боевой клич, с которым бросился в последнюю

атаку. Безумно? Возможно.

Я заносу руку над жертвой, кажущейся безобидной. Мой кинжал, нагретый с помощью заклинания, со всей страстью впивается в ярко-оранжевый бок зверя. Раздается тоненький, жалобный визг. Так же тоскливо визжат и пищат котята, обреченные на смерть в воде. Так кричат только невинные, слабые животные в ужасной опасности. На секунду, буквально на секунду мне стало жалко не повинное ни в чем животное. Я тут же одернул от себя эти мысли: «Это не больше, чем программный код,» – сказал я себе и еще раз, поглубже, воткнул неразрушимое оружие. Лиса завизжала чуть громче и... затихла.

Нанесен урон 18 (физический)!

Нанесен урон 6 (магический)!

Сила +1

Владение ножами +1

Нанесен урон 21 (физический)!

Нанесен урон 11 (магический)!

'Магическое зачарование оружия: Малая искра магического огня' +1

Внимание! Получена новая школа магии 'Огонь'

Поздравляем! Вы убили существо 'Обыкновенная малая таёжная лиса'!

Вами получен опыт: 2085!

Вы получили новый уровень!

Вы получили 5 очков характеристик (ОХ) для распределения!

Вы получили новый уровень!

Вы получили 5 очков характеристик (ОХ) для распределения!

Вы получили новый уровень!

Вы получили 5 очков характеристик (ОХ) для распределения!

Вы получили новый уровень!

Вы получили 5 очков характеристик (ОХ) для распределения!

Внимание! Вы получили достижение 'На последних силах'. Описание: благодаря своей удаче или расчетливости, Вы смогли одолеть более сильного противника, оставшись с единицей здоровья. Это достойно похвалы, возможно, Вам стоит перекалфицироваться в Берсерка, у них ценится подобное искусство.

Награда: Выносливость +3; отношение с НПС класса 'Берсерк' и его веток улучшено.

– Фуф! – я громко выдохнул, – это был один из самых сложных боев за всю мою практику. Но... кажется, мне понравилось! А ведь это только начало! Посмотрим, что будет, когда я, верхом на костяном драконе, буду грабить неприступные каменные замки... Эх... мечты-мечты... хм... – я задумчиво листал град сообщений, – значит, тут у классов

есть ветки. А как эти классы получить такому одиночке, как мне? Кажется, Сашка говорил, что у НПС особых можно или, при достаточном упорстве, самому открыть. Ну, это не скоро будет, наверное...

Я вытащил нож, а затем передо мной стал вопрос: «Какого вида будет мой восставший раб? Умертвие, зомби, дух, скелет?» Навряд ли у меня что-то сложное получится, поэтому про всяких там баньшей, вампиров, личей и прочих можно забыть. Как создавать духов я не знаю, даже представить себе это не могу; зомби наверняка будет чрезвычайно медлителен и туп, а допускать такое я не могу: мне, наоборот, нужен относительно умный и ловкий прислужник. Да и тело не располагает к физической силе зомби. <(Прим. автора: не стоит путать зомби и умертвие у них разная природа и сила в играх (но это не точно))> Остается скелет и умертвие. И эти варианты, скорее, равнозначные.

Можно получить дополнительные характеристики, которые так и сыплются на тебя со всех сторон в этой игре, но потратить довольно много времени; или же создать умертвие, обладающее, наверное, меньшими характеристиками, чем скелет, но получает их сразу. Выбор сложный. Пожалуй, лучше будет на данный момент создать раба из плоти – время важнее, а вот следующих друзей себе клепать исключительно из костей; меня все-таки ник обязывает.

– Та-ак, – привычно выдохнул я, – а теперь, внимание, вопрос: «Как представить себе создание мертвеца?» Что-то

я об этом не особо-то думал... с огнем все проще – горит и все тут.

«Отставить волнение, собрались. Вспоминаем старый-добрый ИНР, там, от некромага к создаваемому существу шло огромное количества маленьких, тоненьких, ручейков некротической энергии. У меня такой нет. Вместо нее пусть будет мана. Дальше. А что дальше? Потом существо вставало и, если призвавший не слабак, повиновалось ему. Будем надеяться, что если представить это как можно подробнее, то все получится».

Я поднял и задержал руки над жертвой кистями вниз. Слава Богу, что я догадался в этот момент посмотреть на бар маны, который был заполнен лишь на десять-пятнадцать процентов. Только что чуть не слил всю ману в никуда.

Очередной вопрос «Чем заняться» я решил практически моментально: собирательством. Пора бы уже открыть травничество: наверняка в этом мире развита алхимия, а, вместе с ней, и целительные зелья. Далеко ходить не потребовалось – необходимое оказалось в шаговой доступности. И почему я только эти ягоды раньше не замечал?

Наблюдательность +1

Открыта новая способность 'Травничество'

'Ягода неизвестного растения'

– Вот «Наблюдательность» уже сколько там, – я залез в меню, – целых четыре пункта, а никакого описания не вижу. М-дя...

«Съесть что ль? Опасно... Вдруг ядовитая, а у меня сейчас такие крохи ХП, даже несколько единиц урона могут оказаться фатальными. Лучше соберу еще, да помещу в «карман»; свое редкое умение качать надо. Какие-то несколько единиц маны в час мне не сильно навредят».

Подумано – сделано. В моем виртуальном кармане теперь грамм сто ярких, красных ягод, со светло-синими семечками.

Ловкость +1

Травничество +1

Внимание! Открыта новая профессия 'Собиратель'

Я осмотрелся. В округе ничего ценного, на мой непрофессиональный взгляд, не было, а небольшая поляна ягод довольно быстро закончилась под натиском моих ловких (или не очень) рук.

Мудрость +1

Я посмотрел на бар маны

МП: 35/50

«Мне, получается, до полного восстановления, получается, еще чуть меньше четырех минут, если математика меня не подводит. Чем бы заняться? Хм... А что если... соорудить»

дить ловушку? Точно! Животные тут наверняка бегают, когда меня рядышком нет. А как она будет выглядеть? А что кроме небольшой ямки с кольями я смогу сделать? Сейчас, наверное, ничего. А чем копать яму? Ножом или копьём, в принципе, можно».

В общем следующие пять, если не шесть минут, я изучал профессию копателя. Как оказалось, даже такая тут есть.

Внимание! Открыта новая профессия 'Копатель'

Сила +1

Не могу похвастаться глубиной получившейся ямы: двадцать сантиметров. Такой хватит, разве что, на небольшого зайчика. Дальше по плану я должен был точить и вставлять в нее колья, но моя мана уже несколько минут как простаивала, а такого безобразия быть не должно.

Я закрыл глаза, возвел руки над трупом животного и начал использовать свое воображение. Через несколько секунд, я почувствовал, что с моих пальцев тонкими ручейками потекла мана, ярко светясь синим, лучезарным светом. Ручейки эти впились в мертвое тело, медленно переходили от одного участка к другому, заставляя встать дыбом мягкую шерсть. В какой-то момент они слились в одном потоке, труп животного задергался в слабых, несвязных конвульсиях. Из мертвого горла вырвался рык. Поток маны, создав наибольший импульс, иссяк. Движения трупа прекратились. Я открыл глаза и уже успел опечалиться. Вся мана ушла впустую: заклинание не удалось. Однако, через несколько се-

кунд рыжее создание вскочило, и встало как вкопанное, а меня разразил град оповещений.

Поздравляем! Вы создали новую способность 'создание мертвого прислужника низкого качества'

Описание: Вы призываете себе на службу убитого Вами противника. Призванное существо помнит часть умений, освоенных при жизни, и имеет половину от начальных характеристик.

Качество: нормальное

Тип: Неразвивающиеся (возможна эволюция умения)

Стихия: Некромагия, Тьма

Затраты маны: $2\sqrt{\text{масса призванного существа}} \cdot \text{уровень призванного существа}$ ед/час + $2\sqrt{\text{масса призванного существа}} \cdot \text{уровень призванного существа}$

Класс: призыв

Внимание! Получена новая школа магии 'Некромагия'!

Внимание! Если о создании данного умения узнают разумные нейтральные или добрые расы их отношение к Вам резко ухудшиться.

Конструктор заклинаний +2

Интеллект +1

Мудрость +1

– Иди на охоту. Эй, ты меня понимаешь? Понимаешь. Иди, лови... – я тут же поправил себя: вдруг глупое создание

поймет буквально мои слова – то есть убей зайца и принеси мне... его.

Подчиненный развернулся и неспешным шагом пошел искать добычу. Я недолго смотрел ему вслед, затем вернулся к своей предыдущей работе: к созданию ловушки. Для этого я набрал с десятков небольших, но прочных на вид (и по описанию) палок. Заострил их сразу с двух сторон, чтобы их можно было воткнуть в землю, и обустроил яму таким образом, чтобы упавшее туда животное не смогло никаким образом выбраться живым. Получилась весьма хлипкая конструкция, но что-то серьезное у меня за столь короткий срок и при таких неразвитых навыках и не получилось бы сделать. Следующим моим действием стала маскировка ловушки. Я насобиравал листвы и сухих иголок, навалив все это на сетку из заранее собранных палок таким образом, чтобы сторонний наблюдатель не мог заметить какого-то подвоха. Идеально, конечно, не получилось: часть палок выглядывала, были небольшие дырки, сквозь которые можно было разглядеть ловушку, но все это – мелочи.

Как только я выдохнул, ознаменовав этим завершение работы, появилось описание у моей конструкции: новые сообщения о повышении очередных единичек.

Поздравляем! Вы создали 'Малая ловушка на небольшую наземную дичь'

Деревообработка +1

Копатель +1

Столяр +1

Поздравляем! Вы открыли профессию 'Создатель ловушек'

Создание ловушек +1

'Малая ловушка на небольшую наземную дичь'

Класс: простая наземная ловушка

Прочность: Низкая (недостаточно Наблюдательности для более точного анализа)

Урон: 50-1000

Количество возможных срабатываний: 1-2 (зависит от повреждений, нанесенных существу, при первом срабатывании и массы данного существа)

«Ну что, неплохой результат трудов. Особенно, если учитывать, что обычные игроки появятся с минуты на минуту, а я за это время получил четыре уровня, поднял такое огромное количество характеристик, получил достижения, убил сильного моба, соорудил ловушку, создал оружие... Да... это один из самых долгих часов в моей жизни. Длиннее него только тот скучный урок биологии в душном классе. Восьмой урок. В субботу. Когда за окном раздаются радостные крики других счастливыхчиков. М-дя... Ностальгия».

Характеристики на момент окончания 3 главы

Внимание! Внимание! (Германия молчит) Характеристики будут появляться в произведении каждые 3 главы. Те, кому они не интересны, пролистают.

Меню персонажа:

Скелетошка

Уровень: 5 (60/2000)

Сытость: 89 %

Жажда: 69 %

Количество жизней (ХП): 60

Количество маны (МП): 50

Количество выносливости (ВП): 600

Количество бодрости: 93 %

Регенерация маны: 6 ед/мин

Регенерация здоровья: 6 ед/мин

Регенерация выносливости: 60 ед/мин

Регенерация бодрости: 10-50 %/час сна

Первичные характеристики:

Свободных характеристик: 50

Интеллект: 6

Мудрость: 5

Выносливость: 6

Сила: 4

Ловкость: 4

Удача: 2

Вторичные характеристики:

Свободных характеристик: 3

Наблюдательность: 4

Критические удары: 1

Умения:

Активные:

Редкое развивающееся, расовое умение 'Астральный мир'

1

Пассивные:

Обычное расовое, неразвивающееся умение 'Одиночка'

Магия:

Огонь: 1

Некромагия: 1

Способности: нет

Навыки:

'Владение ножами'

'Владение холодным оружием'

Заклинания:

'Магическое зачарование оружия: Малая искра магического огня' 2

'Малая искра магического огня' 4

Профессии:

Травничество 2

Конструктор заклинаний 4

Деревообработка 3

Столяр 2

Оружейник 1

Копатель 2

Создание ловушек 2

Глава 4. Первые... несвершения

– Ути-пути, мой хороший... или ты она? Не важно. Ты такой молодец! Поймал зайчика, – я трепал по шерсти умертвие, упорно не обращающее на это внимание, – ну и ладно! Тьфу на тебя. Что ты вообще в любви понимаешь, машина бездушная? Иди, продолжай ловить зайчиков и прочих. Так, что я хотел? – я отвлекся, и на секунду воображаемый список действий выветрился у меня из головы. – А! – я хлопнул себя по лбу, – точно! Мне же надо заняться серьезным делом: свеживанием этого милого серого существа. Надо. НАДО! – последнее я выкрикнул довольно-таки громко: убедить себя в необходимости резать ножом мягкое и пушистое тело довольно сложно.

Я делаю надрез. Неуверенность снимает как рукой. Я медленно достаю кишки и прочие внутренности – руки мгновенно покрываются противным красным налетом. Когда тушка животного оказывается пуста, я прекращаю издеваться над уже не столь милым существом с покрасневшими местами мехом и, кажется, погрустневшей мордочкой. Теперь самое большое испытание для моей ловкости: аккуратно, не повреждая хрупких костей животного, снять мясо и кожу с трупа. Острота ножа, вернее ее отсутствие, являются тем самым затрудняющим обстоятельством, тем драконом, который преграждает путь к прекрасной принцессе.

Что-то меня на лирику потянуло. Наверное, мозгу как-то не особо хочется воспринимать окружающую действительность, что я, вот этими самыми руками, мучаю бедное, пусть и мертвое животное. Вот он и старается отстраниться от реальности, простите, виртуальности, как может. Точно-точно. Ну, все. Не могу сказать, что вот эти кусочки плоти должны торчать между ребер, или что во-о-он тот кусок шерсти обязан находиться на лапах, но, если не обращать внимания на подобные мелочи, с туловищем и конечностями покончено.

Помните, я говорил, что отковыривать мясо от маленьких ребер трудно? Забудьте. Тот, кто когда-то в этой жизни пытался заставить себя срезать кожу с маленькой головы, поймет то ощущение, которое пронизывало меня в тот момент. Черт возьми, меня поймут только какие-то психопаты. Мда... Нормально.

<Остальное описание не пропустила цензура>

Ловкость +1

Поздравляем! Открыта новая профессия 'Свежесвание'!

Свежесвание +1

В бестиарии появилась новая информация о существовании 'Простой таежный заяц-беляк'

«Точно! – я хлопнул себя по лбу. – Черт, теперь еще и лоб в крови. С этим надо что-то делать, а то у меня точно упадет репутация при встрече с каким-нибудь местным жи-

телем. Хотя... куда ей еще ниже падать?..»

– Так. Что я хотел? Залезть в сумку и достать бестиарий. Ага, с таким грязными руками! Сначала надо их отмыть. Ладно, оставлю книженцию на потом, – пробурчав это тихо себе под нос, я решил закончить начатое – создать себе косяного слугу.

Я сложил все кости на мягкий нежно-зеленый, с темными переливами, мох. Закрыв глаза. Технология призыва скелета должна, на мой взгляд, каким-то образом отличаться от становления раба из плоти. Я представил, как на моей руке медленно образуется шар из концентрированной маны. Через несколько секунд он действительно материализовался, сверкая бирюзовыми переливами на ярко-синей оболочке. Изредка на этой оболочке появлялись всполохи, которые небольшими молниями ударили в окружающее пространство, заставляя его светиться. Удивительное зрелище.

В тот момент, когда я почувствовал, что моя мана подходит к нулю, я нежно, но, в то же время, быстро опустил этот шар на скелет зайца, прямиком в грудную клетку. Если быть точнее, туда, где раньше находились небольшие легкие. Часть маны вобрали в себя кости, но большинство осталось на месте, поддерживая существование нежити. Секунда – и новоиспеченный раб встал и уставился на меня; а я, в свою очередь, принялся читать весь тот электронный смрад, что спустился на меня.

Поздравляем! Вы создали заклинание 'Создание скелета-прислужника из костей животного'

Некромагия +1

Конструктор заклинаний +1

Интеллект +1

'Создание скелета-прислужника из костей животного'

Описание: Вы вдыхаете в жизнь в кости, оставшиеся после неудачной жизни неудачливого существа. Характеристики призванного скелета зависят от качества костей и их расположения в скелете.

Качество: хорошее.

Тип: Неразвивающееся (возможна эволюция умения)

Стихия: Некромагия, Тьма

Затраты маны: $3\sqrt{\text{масса призванного существа}} \cdot \text{уровень призванного существа ед/час} + 3\sqrt{\text{масса призванного существа}} \cdot \text{уровень призванного существа}$.

Класс: призыв; создание.

'Неправильный оживший скелет обычного таежного зайца'

Уровень: 1

Требует маны в час: 0,82

ХП: 22

МП: нет

ВП: нет

Бодрость: нет

Характеристики:

Интеллект: 1

Мудрость: 1

Вьносливость: 2

Сила: 2

Ловкость: 4

Удача: -5

Умения: нет

Способности: нет

«М-да... слабенький прислужничек. С другой стороны, что я хотел, оживляя скелет зайца? Демона 666 уровня, уничтожающего армии взглядом? Да, а еще вместе с ним... Так, ладно, о личном гареме позже подумаем».

– Что у нас дальше по списку? – привычно спросил я вслух, – не знаешь? – я обратился к существу, отдаленно напоминающего зайца, только немного сплюсненного и довольно жалкого. – Ай, что с тебя взять? Даже не знаю, как тебя можно использовать... Ладно уж, оставайся.

Я прислонился спиной к могучему, толстому дереву, выглядящему инородным на фоне относительно некрупных своих собратьев. Его крона, обширная и ветвистая, создавала темное пятно в этом светлом лесу. Странное дерево, кажется, даже листья его, шумя, образует некую мелодию.

– Некромант, – могучий, пронизывающий басом голос, заставил дрогнуть воздух, – отойди от Дуба Спокойствия, – горящий произносил слова медленно.

– А ты... Вы кто?

– Тебе совершенно не обязательно знать, кто Я, чтобы выполнить мою просьбу, – кто бы это ни был, но его голос, тембр внушал уважение, заставлял проникнуться ощущением собственной никчемности.

– Вы совершенно правы, просто я хотел поинтересоваться, а знаете ли Вы, кто я такой? Просто память отшибло совершенно.

– Знаю, – он сделал паузу, – ты – букашка, которая нарушает мой покой.

«Здесь я ничего не узнаю и заданий, очевидно, не получу. Только если по шам. Надо убираться спокойно,» – с этой мыслью я быстрым шагом, но с уверенным видом пошел в противоположную сторону. От греха подальше.

Ваш прислужник 'Умертвие обыкновенной таежной лилицы' умер.

«М-да-а... Плохие новости. Ну, ничего, этого стоило, конечно, ожидать. Интересно, кто его так? Что-то я начинаю терять преимущества, заработанные в начале. Надо идти охотиться, видимо, ловушка не сработает в ближайшее время. Надо было туда приманку положить. Только перед охо-

той...»

Достаю из старой сумки то, с чем давно хотел разобраться: бестиарий и портативную почту. Первым оказалась небольшая книжка, буквально блокнот в твердом, качественном переплете из добротной кожи. Такое издание приятно держать в руках. Я открыл книгу.

‘Обыкновенная таежная лиса’

Характеристики: соответствуют уровню

Умения: прыжок

‘Обыкновенный таежный заяц-беляк’

Нет информации

«М-да... Бесплезная какая-то фигня. Нет, возможно, будь там, скажем, под тысячу наименований, какая-либо конкретика и прочее, было бы полезно, а так... в долгий ящик, на потом», – рассуждая так, я представил себя в образе великого некроманта, прожившего не одну тысячу лет и вскрывшего не один миллион туш самых разных живых существ. Мага, создающего монстров размером с несколько крупных деревень, мага, владеющего не только стихиями, но и королевствами с прекрасными девушками и наивкуснейшей едой... В общем, я забрел довольно глубоко в свои фантазии.

А вот с почтой все несколько сложнее: если я правиль-

но понимаю, то у меня в руках находится телепорт, металлическая, плоская тарелка, с жилками нежно-голубого цвета и небольшим дисплеем, на котором сияет разочаровывающая надпись «временно недоступен». Ясно, и эту прекрасную штуку откладываем на неопределенный срок. А жаль, было бы интересно посмотреть, чем торгуют люди в первые часы игры. И по чем.

Я достал из пространственного кармана ягоды. Это оказалось довольно просто, достаточно только протянуть руку в небольшой, созданный умением портал темно-фиолетового цвета, с переливом маленьких вкраплений звезд. Спокойно, будто пытаюсь убедить себя, что ничего страшного в них нет, я закидываю в рот легким движением небольшие плоды. Ягоды оказываются приятными не только на цвет и запах, но и на вкус: сладкие, немного напоминающие переспелую землянику, они так и таяли во рту.

Получен баф 'слабое ускоренное восстановление маны 4 степени'

Скорость восстановления маны +2/мин

Длительность: 1 час

«Замечательные ягодки. Просто чудесные. Наверняка их еще можно каким-нибудь образом сварить, усилив их эффект... Но заниматься этим я, конечно же, не буду.»

Я взял в руки копьё, перехватил его в воздухе поудобнее,

и быстрым шагом отправился покорять игровые просторы, за мной кривыми прыжками двинулся прислужник.

Лес, тихий и спокойный, не собирался подкидывать нам добычу долгое время: около получаса я шел, ступая по мягкому мху; моим шагам вторили птицы, заметить которых, как бы ни вертелся я, было невозможно. В какой-то момент мою голову резко посетила мысль: «Как же хорошо в лесу. Почему там я никогда не гулял вот так вот, просто и без цели по нашей прекрасной тайге?» – но я тут же от себя ее отогнал, аргументируя тем, что времени на отдых не было: все время необходимо было тренироваться, играть.

И вот, когда я уже расслабился, получил новый навык ‘Ходьба’, нам повстречался противник. Гордый, но старый, порядком потрепанный волк, преградил путь. Весь вид его был жалок: взлохмаченная шерсть облезла, в некоторых местах даже оголив кожу, одного из клыков в могучей пасти не хватало, от ушей не осталось практически ничего, шрамы обильно покрывали все тело и конечности твари. Я бы решил, что бой с таким противником будет легким, если бы не глаза, которые, казалось, светятся красным от злобы, проедают душу. Их зловещий взгляд не прибавил мне уверенности в победе. Даже не видя полоски со здоровьем, я мог быть уверен, что уровень противника – высокий; гораздо выше, чем у убитой мной лисы.

«Лучше обойти его незаметно, авось не нападет. Нет. Бред. Для него я, с учетом моего низкого уровня, буду ка-

заться легкой добычей. Нападет. Нужно принять бой, но вот только просто так, против дикой собаки, тем более такой матерой, я, боюсь, не справлюсь. Эх... Очки характеристик трогать, наверное, придется. Чуть-чуть в интеллект бахну. Десятки должно хватить, чтобы приречь заклинанием», – с этой мыслью я быстро, насколько это возможно, исполняю задуманное.

Волк стоит, осматривает меня леденящими душу глазами, как оценщик смотрит на товар: пристально, внимательно, прищурившись. Я попытался принять максимально гордый, сильный – если позволите – вид. Волк, мгновенно осознав что-то в своем небольшом мозгу, ринулся на меня. Я выставил ему навстречу копьё, зацепив нож за что-то похожее на ремень у меня на одеянии. Волк – добыча более крупная и менее проворная, чем лиса: целиться будет легче; к тому же, волк не лиса, подпускать его нельзя даже близко. Владелец огромных и мощных челюстей нанесет в несколько раз больший урон, да и встать под натиском его веса будет сложнее.

Волк остановился в метре от самодельного копья, которое я, кстати, несколько заострил от нечего делать во время импровизированного похода, негромко зарычал, оскалился. Знаком с оружием, с его-то силой и опытом. Умный пес.

‘Матерый таежный серый волк’

Уровень 21

«Странно... Почему ХП неполное? Видимо, старость не радость. Шрамы дают о себе знать».

Я, чтобы показать животному свою уверенность, сделал резкий шаг вперед. Волк не уступил, остался стоять как вкопанный, лишь его оскал стал шире и страшнее, открывая вид на желтые, но такие же острые, как и у молодых волков, зубы.

«Так. Надо что-то делать. Серый наверняка ожидает от меня каких-нибудь резких действий, чтобы, поймав меня на ошибке, с легкостью прокусить мягкую плоть. Что у меня есть? Магия, – во время критических ситуаций, вроде этой, мой мозг соображал очень резко, быстро, а, что самое главное, продуктивно. Возможно, именно по этой причине я стал профессиональным геймером: умею принимать правильные решения в короткие сроки. – Огонь в данной ситуации будет не очень полезен. Наверное. В бою на ближней дистанции, по играм знаю, земля всегда лучше огня. Тем паче на первых порах. Да и... что-то новое пора бы уже создавать. Не зря же я все в интеллект вбухал? Не зря. Воду вряд ли можно как-то использовать. Воздух? Ага, подую на волка легким бризом, и он от меня отстанет. Не боевая, на мой взгляд, магия. Остается... Земля. В одной из игр, старой, браузерной РПГ-ешке, в которую я играл, еще будучи маленьким ребенком, было прекрасное заклинание: маг ударяет кулаком в землю под определенным углом к противнику, и из земли в сторо-

ну врага резко появляются колья. Надо попробовать создать здесь что-то подобное...»

Я быстро представляю как мана, вся мана, перетекает в мой кулак, накапливаясь там и наполняя его силой. На этот раз получилось довольно быстро, видимо, из-за стрессовых условий. Когда вся мана (а сейчас это сто семьдесят единиц, что, бесспорно, много) перешла в кулак, я ударил им по земле и мысленно приказал всей мане перейти в землю, чтобы та сформировала колья и сразила моего противника. Что-то пошло не по плану. Определенно. Земля, мягкая и сырая, разлетелась во все стороны, а на месте моего удара появилась небольшая, глубиной приблизительно десять сантиметров воронка. Никаких колеев. Никакой магии.

Поздравляем! Вы создали способность 'Хорошее усиление удара кулака'

Открыта новая школа магии 'Магия Усиления'

Сила +1

Интеллект +1

Конструктор Заклинаний +1

'Обычное усиление удара кулака' 1

Описание: Вы увеличиваете силу вашего следующего удара.

Качество: хорошее

Тип: развивающаяся

Стихия: Усиление, Жизнь

*Усиление: +0.1*уровень умения*затраченную ману ед. силы*

Затраты маны: Вариативны

Класс: усиление

«А я уже привык, сообщения меня практически не отвлекли. Просмотрю их позже, даже интересно, что у меня вышло. А сейчас... сейчас придется сложно: сражаться с сильным противником, не имея за плечами хоть какого-нибудь запаса маны. Признаю, решение потратить всю ману на еще не созданное заклинание, результат которого был неизвестен, – глупо. Что-то я потерял сноровку, возгордился, наверное. Будем надеяться, что далее я таких глупых ошибок не совершу».

Волк, которого мой неожиданный удар порядком напугал (он даже отпрыгнул на полметра назад), сейчас вернулся на свою начальную позицию и уже готов был напасть. Его шерсть вздыбилась. Он прыгнул на меня, раскрыв пасть. Я выставил на пути его полета палку, которую я по какому-то недоразумению называю копьем. Оружие немного ранило волка, но, как только встретило более плотные ткани, сломалось, оставив меня практически безоружным. Стоящий рядом питомец, о котором я совершенно забыл, прыгнул на спину волку.

Нанесен урон 32

*Предмет 'Копье из качественного неизвестного дерева'
сломан!*

Серый свалил меня с ног своей массой – я не смог удержаться на ногах – и одним мощным укусом прекратил мое существование.

Внимание! Получен критический урон 1205

Вы умерли.

*Время возрождения $\langle 2 * (\text{уровень})^2 \text{ мин} \rangle = 50$ минут*

Для Вашего удобства на столь короткое время капсулу покидать не рекомендуется. Вы можете прекрасно провести время в комнате отдыха.

Выйти из игры/Перейти в Комнату Отдыха?

«Этого стоило ожидать. Ну, ничего, первая смерть, первое разочарование – все это мне не впервой. Ха-х... – я улыбнулся своим мыслям, – жаль только, что вложил в интеллект характеристики. Теперь он, наверняка, качаться медленнее будет», – с этими мыслями я усилиями воображения тыкаю на кнопку «перейти в комнату отдыха».

Глава 5. Ложь во благо (себя конечно же)

Довольно просторная комната с идеально белыми стенами, полом и интерьером предстала передо мной во всей красе. У стенки, прислонившись, стояли большой белоснежный диван, столик, ослепляющий своей белизной, и небольшая тумбочка с приоткрытыми дверцами. Двери, как и окон или любого другого выхода, в комнате не было. Свет, мерно наполнявший помещение, шел одновременно отовсюду, создавая приятное для глаз ощущение спокойствия. Вообще, вся обстановка так и веяла умиротворенностью и безмятежностью.

– Хорошая обстановка для размышлений, – прошептал я, – неплохо разрабы потрудились. Все надо хорошенько обдумать, составить план действий. Время у меня есть. Интересно, есть ли тут ручка, а то мысленно, или пусть даже вслух, делать это довольно сложно, – я открыл ящик скорее на автомате, уже начав обдумывать результаты своего «путешествия» в виртуальный мир. Блокнот, мой любимый, с пожелтевшими страницами, большим межстрочным интервалом, лежал поодаль ручки, тоже моей любимой. «Удивительно!» – подумал я, но решил не особо вникать, как и почему компания узнала мои предпочтения в таких мелочах.

Оставим это ученым, меня это не очень-то и волнует.

– Так-так. Перво-наперво нужно записать, что принципиально важного узнал и понял я об игре, – я начал записывать аккуратным, детским почерком, сохранившимся у меня с первого класса. Записывал по порядку прохождения мыслей в голову, нежели как-то систематизируя их.

- 1) Качать уровни довольно просто.
- 2) За смерть на высоких уровнях очень сильно наказывают.
- 3) Все качается довольно легко на первых уровнях.
- 4) (+-) Характеристики важны.

Я пожевал конец ручки, размышляя: «Так. Теперь, что мне нужно. Ну, для начала, необходимо перестать вести себя, как дурак. Да. Точно. Второе: перестать вести себя как самоуверенный имбецил. Третье... Четвертое... все. Закончили. Теперь давай рассуждать чуточку более логично:

На самом деле эта смерть не так уж и плоха, более того, она, скорее, несет в себе больше положительных моментов, нежели отрицательных: да, по сути, она минимизирует разницу между мной и стандартным пользователем. Но не это столь важно. Главное, что такой перерыв дает мне возможность все хорошенько обдумать и составить конкретный план действий, который, надеюсь, приведет меня к успеху.

Ключевое слово тут – «надеюсь».

Я вновь зажевал ручку, а затем, уставившись в белую стену, начал писать, периодически вырывая исписанные в размышлениях листы. В итоге, я пришел к следующему:

План

- 1) Создать достойное убежище, оградиться от внешнего мира на несколько дней.
- 2) Создать несколько десятков хороших ловушек, чтобы не тратить время на поиск добычи.
- 3) Создать набор хороших по качеству заклинаний.
 - а) нападающих
 - б) защитных
 - в) из области Некромагии (см. пункт 2)
- 4) Максимально прокачивать все Первичные характеристики.
- 5) Создать набор инструментов (для 1 и 2 пунктов)

Часы, которых раньше не было, указывали, что до возрождения осталось шесть минут. Да, на написание плана я потратил несколько больше, чем рассчитывал. В свое оправдание могу сказать, что помимо этого написал несколько предварительных заклинаний, которые, наверное, попытаюсь изучить сразу, как выдастся такая возможность. Ну, ладно, хватит о скучном. Пусть для Вас останется небольшим секретом

магия, существующая пока лишь на бумаге.

Внимание! *Приготовьтесь: возрождение через минуту!*

...

5

4

3

2

1

Возрождение!

<Яркая вспышка, ослепляющая на секунду>

*Получен опыт **48 000!***

*Удача **+2***

Получен новый уровень!

Получено 5 очков характеристик.

Получен новый уровень!

Получено 5 очков характеристик.

Получен новый уровень!

Получено 5 очков характеристик.

Получен новый уровень!

Получено 5 очков характеристик.

Получен новый уровень!

Получено 5 очков характеристик.

*Получено **1** очко вторичных характеристик!*

Внимание! *Вы достигли **10** уровня! Теперь при смерти Вы*

имеете шанс потерять предметы. Вероятность этого зависит от редкости предмета.

Я, ошарашенный, стоял на небольшом металлическом пьедестале. В моей голове зарождались, чтобы затем мгновенно погаснуть, мысли. Все мое состояние можно было описать парочкой-другой матерных слов, а обычных же и сотни не хватило бы.

– С дороги, буль-буль, нубяра, не задерживай на... извините, – синий тролль с дубиной, сравнительно небольшой, резко остановился и удивленно уставился куда-то немного выше меня.

«Уровень мой увидел. Он-то со своей одинокой единичкой ничего не достиг. Да я тут на несколько голов выше их всех! Уверен, могу порвать каждого, даже не вкладывая характеристики. Та-ак. Не надо зазнаваться».

– Слушай, а Расскажи, как ты лвл поднял? – никогда бы не подумал, что глаза синего, тощего здоровяка с огромным количеством прыщей и бородавок могут быть милыми, но я клянусь Вам, его лицо в тот момент было в несколько раз милее, чем у котейки в японском аниме.

– Конфиденциальная информация. Хотя... – у меня в голове родился новый план. Черт! Вот так и знал, что придется импровизировать. Ну, вот с чего я взял, что возродиться буду на том же месте, где появился?! Придется немного подкорректировать изначальный замысел.

– Хотя...?

– У тебя есть чем платить? Что-нибудь успел раздобыть?

– А? Ага добудешь тут. НеПиСи какие-то злые, на меня вообще хотели напасть за это... – тролль запнулся, – ну за то, короче, что я э-э-э... к бабке приставал. – он видимо уловил мою приподнявшуюся бровь, поэтому сразу рассеял сомнения: ты того... не подумай, я просто спрашивал, нужно ли ей помочь.

«Вот стандартный нуб. Ни дать ни взять. Ничего не знает, но хочет, чтоб ему все рассказали. Таких людей учить надо, жизни учить. А разве есть учитель лучше собственных ошибок? Наверное, нет».

– Значит, смотри, то, о чем я тебе сейчас расскажу, – строгая тайна. Ни-ко-му. Запомнил? Ни-ко-му, – я дождался утвердительного кивка. – В общем, я в небольшом стговоре с админами игры. Я же не дурак, уровень на монстрах поднимать? Есть один баг, оставленный специально для меня, но со своими друзьями я поделиться могу. Ловко ты, Димон, меня надурить захотел! – я улыбнулся и хлопнул по своей коленке, – ой, ловко! Так, о чем это я? Ах, да. Выходишь сейчас через южные ворота, те, что побольше, и идешь, значит, Димас, прямо где-то километра два. Где-то там должна быть небольшая ловушка – около двадцати сантиметров в диаметре – такая, замаскированная. Листвой присыпанная, все дела, с кольями внизу. Так вот, прыгаешь туда со словами «жертвую ее создателю». После этого твой уровень апается

на десять пунктов. Только, Дим, никому. Хорошо?

Новоиспеченный Дима не смог выдать из себя что-то более убедительное, чем неуверенное «да-да». И быстрым шагом пошел налево.

– Только это, я, возможно, напутал с воротами, – крикнул я ему вслед, а сам улыбался внутри.

«Во-от. Узнаю себя прежнего. Возвращаюсь в строй, – подумал я, – старые добрые психологические приемы всегда работают. Я назвал его Димой, якобы обознавшись. Теперь этот... хм... индивид на все сто процентов уверен, что это не я его обманул, а он меня. Что-то я подзабыл, как это называется в психологии. Да и какая к черту разница? Главное что работает! Ну и... заодно я узнал, где здесь юг, есть ли ворота, и в какую сторону надо идти, чтобы выйти «отседова». И никакие стражники, с которыми у меня, наверняка, будет просто ужасное расхождение во мнениях из-за низкой репутации, не нужны. Ай да умный я! Просто гений», – я позволил себе радостно потереть руки.

Осмотрелся: огромная площадь из белого мрамора, высокие гранитные дома, украшенные мозаикой и статуями, небольшие торговые палатки, собранные, казалось, на скорую руку. Со стороны палаток веяло самыми разными запахами. Кто-то продавал рыбу, тучный мужчина расхваливал мясо, эльфийка с весьма милым личиком, улыбаясь, предлагала посетителям попробовать ягоды на любой вкус и цвет. Гуманоиды разных рас неспешно ходили по просторной, ши-

рокой улице: утром не так много народу. Правда, свою лепту вносили игроки, которые носились туда-сюда, распрашивая бедных, ничего не понимающих жителей Нейроны о квестах, каких-то заданиях и прочем. Я поспешил удалиться, рассматривая во все глаза прекрасные здания и мостовые чудесного города.

Идти оказалось вовсе не скучно: новые виды медленно и плавно сменялись, открывали иные, более чудесные пейзажи. Я не заметил, как подошел к большим приоткрытым прочным деревянным воротам. Меня встретили два довольно бодрых светлых стражника.

– Куда направляется дитя ночи? – голос властителя закона звучал хмуро и неодобрительно. Чертовы расисты.

– В родовое поместье Гриндерфордов, что на юге империи, – на ходу соврал я. Просто так.

– Удачи в пути, будьте осторожнее, поговаривают, что на этих дорогах полно разбойников.

– О-о, – протянул я, – не беспокойтесь, я обладаю сильнейшими заклинаниями, несмотря на мой низкий уровень я способен на многое. Разбойники для меня – лишний опыт и деньги, – с этими словами я, подняв подбородок, уверенно пошел вперед.

«Что-то они меня легко пропустили... Испугались что ли?».

Внимание! Получено новое умение 'Ложь'

Ложь +2

Поздравляем! Репутация среди 'Стражников города Хота' +1000

Поздравляем! Получено достижение 'Ложь во благо репутации'

Описание: Вы получили не менее тысячи репутации, mimoходом обманув несколько разумных. Поздравляем! Не каждому существу такое по силам.

Награда: +1 к умению 'Ложь'

Только скрывшись с вида стражников, я завернул в лес, как это делали некоторые игроки, которым тоже правдой-неправдой, высокой репутацией или просто заплатив пошлину, удавалось пройти через врата. Лес немного отличался от того, в котором был я: больше лиственных растений, меньше хвойных, лужайки светлее, мха меньше. Красота...

«Нужно отойти от города километров на пятнадцать-двадцать, чтобы случайно забредшие люди не помешали. Жаль, конечно, что труп волка, как и героического питомца-зайца, вытащить не получится: кто знает, где они? Возможно, зайчик-то найдется, если его какой-нибудь игрок не приберет, жажда халявного опыта».

Ходьба +1

Вьносливость +1

А я все думал, когда уже подниму ходьбу. А то передвигаюсь со скоростью черепахи. Лучше, правда, и после апа не стало...

– Та-ак. В округе, вроде, не должно быть опасных монстров. Было бы неплохо попрактиковаться в магии. Да. Надо бы создать какое-нибудь атакующее заклинание для средней дистанции и что-нибудь для дальней. Хм-м, – я почесал подбородок, – да и какое-нибудь копье опять создавать надо. Ладно, копье потом.

Там, в комнате, я решил создать что-нибудь из арсенала незаслуженно отложенного мной в долгий ящик воздуха.

Я представил, как мана, которая накопилась в моем теле, перешла в окружающее пространство, затем собралась в один небольшой, приблизительно пять-шесть сантиметров в диаметре, шарик, спрессовывая воздух. Мяч удобно поместился у меня в руке. Дальше я представил, как со всей силы толкаю его, отчасти при помощи магии, отчасти буквально отталкивая рукой. Целью послужило ближайшее дерево.

Поздравляем! Вы создали заклинание 'Воздушный импульс. Мяч'.

Поздравляем! Открыта новая магия 'Воздух'!

Воздушный импульс. Мяч.

Описание: Уплотняете, сжимаете до состояния небольшого мяча воздух и отправляете снаряд во врага, который взрывается и наносит небольшой урон противникам поблизости.

Качество: обычное.

Тип: Неразвивающееся (невозможна эволюция умения)

Стихия: Воздух

*Затраты маны: $1000 * (\text{вес воздуха(кг)})^2$*

*Урон: $100 * (\text{вес воздуха(кг)})^3$ (нелинейно уменьшается с расстоянием)*

«Обычное? Жалко. Затраты, правда, небольшие, если учитывать, что килограмм воздуха – это приблизительно метр кубический. В общем, теперь у меня есть, как минимум, одно заклинание, чтобы отбиваться от всякой местной животной гопоты. Неплохо», – подумал я и, улыбнувшись своим мыслям, пошел дальше с опустошенным баром маны.

....

Мудрость +1

– Ого! Уже больше полусотни маны! Что-то я загляделся на виды, заслушался пением птиц... кстати, о птицах. Неплохо было бы создать для себя разведку, – я прошелся глазами по ближайшим деревьям в поисках источника опыта. – Прячетесь, заразы? Ну, ничего, прячьтесь. Рано или поздно на

глаза мне кто-нибудь из вашей братии попадется.

...

Ходьба +1

...

Ловкость +1

....

Мудрость +1

...

Воздух +1

Вами убито существо 'обыкновенная ворона'

Получен Опыт: 1

– Ну, наконец-то, черт возьми! Пока заметишь, пока по-падешь по этим птицам, да я бы уже еще одно заклинание создать успел! Фуф. Передери их кошки, – жалуюсь на жизнь, я применяю заклинание оживления, то, что выучил, призвав на свою сторону лису. Новый питомец, трясая потрепанными крыльями, встает.

'Умертвие из цельного тела Обыкновенной вороны'

Уровень: 1

Требует маны в минуту: 2,65

ХП: 28

МП: нет

ВП: нет

Бодрость: нет

Характеристики:

Интеллект: 1

Мудрость: 1

Выносливость: 2

Сила: 2

Ловкость: 5

Удача: -5

Умения:

Полет 3

Острый взор 1

Способности: нет

– Ну, что рядовой Каркуша? Будешь значиться разведчиком. Хотя... какой из тебя разведчик?.. Умела бы ты говорить или хотя бы мою речь понимала... М-да. Ладно, лети вперед, как заметишь живое существо выше третьего уровня – возвращайся.

Черная птица поскребла в перьях клювом и улетела, оставив меня наедине с самим собой и лесом, который, надо сказать, за пройденные мной километры восемь достаточно сильно преобразился, став более темным. К сожалению, за столь долгий путь я не встретил, как ни всматривался, ни одной ягодки и ни одного гриба. Вероятно, у меня просто низкий уровень профессии, вот и не суждено мне заморить червячка, пожарив так обожаемые мной грибы.

«Может, остановиться уже? Вроде, отошел достаточно далеко. Хотя... Дальше мобы сильнее будут, наверное. Если устроить защищенную базу там – смогу хорошенько поднять уровень и завладеть хорошенькими питомцами. Только вот и риски, что базу там не создам, тоже выше. А каждая смерть сейчас будет отнимать довольно много времени. Времени от моих тренировок. М-да. Палка о двух концах получается. Ладно. Остановлюсь на первой хорошей позиции. Мне нужна вода, а здесь, слава местным Богам, довольно много небольших ручейков. Жилище должно находиться или на возвышенности, чтобы было легко обороняться, или, наоборот, в низине, чтобы было незаметнее. Ну, и совсем в идеале, если рядом будут травки или ягодки какие-нибудь полезные».

...

Необходимое место нашлось гораздо быстрее, чем я ожидал: буквально через три минуты, за небольшим, но ровным, а, что самое главное, чистым пригорком, находился ручеек с чистой водой. Рядом на первый взгляд, к сожалению, ничего съестного не обнаружилось, но это не беда; уверен, в округе найдется что-нибудь.

– Что будем создавать сначала: домик, ловушки или частокол? – я задал вопрос самому себе, – первое совершенно не обязательно, значит откладывается. Второе... а вот тут спорно. Пока, вроде, никаких опасностей сверхсерьезных не наблюдается, но это не значит, что они не существуют. Ло-

вушки? Тут инструменты нужны хорошие... на самом-то деле, вообще для всего инструменты нужны. Топор бы мне, хотя бы... – я попытался вспомнить, как можно сделать топор, – нужен камень. Вроде бы, древние люди как-то обтесывали камни друг о друга, создавая сколы, а дальше, когда получали из камня треугольник, затачивали его обо что-нибудь. Где камни в тайге можно встретить? Да нигде! Хотя... – я направился к речке.

На глубине около полуметра, медленно омываясь спокойным течением, лежало множество камней различных форм и размеров. Я взял два наиболее подходящих для создания обуха топора.

– Та-дам. теперь у меня есть камни. Допустим, даже если я их заточу, придам правильную форму и прочее, как, черт возьми, древние люди крепили обтесанный камень к рукоятке? Да никак, наверное, – я вздохнул, – хреновый, значит, топор получится, ой хреновый... Правда, лучше навряд ли кто-то в моем положении сделает, – последнее я буркнул себе под нос, успокаивая.

‘Простой камень неизвестного состава’

Прочность: высокая

Вес: около двух килограмм

Наблюдательность +1

«Очередной ап моей единственной вторичной характеристики. Хоть бы немного большее описание стал видеть после каждого нового уровня, а то уже, вроде как, на целых пять пунктов поднял, но никаких изменений», – с этими мыслями, мысленно закрывая сообщения, я ударил камень о камень. Никакого эффекта. Повторил. Затем еще раз и еще. И снова. Пока у меня получился нормальный скол, я потратил всю выносливость, выбился из сил и, прислонившись к дереву, прилег отдохнуть.

Сила +1

Выносливость +1

Я опустил руку в холодный ручей и зачерпнул небольшую горсть воды. Выпил. Вода оказалась до невозможности вкусной, оставляющей нежную прохладу после себе. Хотелось еще и еще. Я, на последних единицах выносливости, опустил голову к ручью, свернул губы трубочкой и принялся пить, делая короткие остановки.

*Вы восстановили до **100 %** значение жажды!*

Вами получен баф 'Чистая родниковая таежная вода'

*+ **15 %** к скорости регенерации ВП*

*+ **10 %** к скорости регенерации МП*

*Длительность: **1 час***

«Что-то админы с жадной напутали. При ста процентах, мне кажется, я наоборот умирать от обезвоживания должен... ладно уж, оставим это диванным аналитикам... – я лег на мягкую, дышащую зеленым травку у ручейка, – Уф... Хороший баф. Вся жизнь бы пил такую воду, а не ту, бутилированную, которая, возможно, лучше, чем из-под крана, но с этой не сравнится. Да, замечательно вот так вот жить, в тайге, отшельником, – я вообразил себе прелести жизни одиночки.

– Мана практически полная, – констатировал я, буркнув себе под нос, – и как она так быстро успела восстановиться? Новое заклинание создать? Может, попробовать камень огранить при помощи магии? Бред. Или нет? – с этой мыслью я прокрутил у себя в голове, что же должно происходить. Дальше за дело взялось мое воображение.

Я, действуя аккуратно, чтобы не потратить последние очки выносливости, положил камень себе на правую руку, сверху накрыл левой ладонью. Я представил, как мана медленно течет по жилам, накапливаясь в моих кистях; затем, как она переходит в камень. Я на полсекунды отвлекся, но затем вернулся к магии, сконцентрировавшись еще лучше. Я вообразил, что мана, которая заполонила камень, начала собираться в определенных местах, в тех, где я хотел произвести скол. После того, как мана «исполнила» мое желание, я отдал ей мысленный приказ начать пульсировать, чтобы пошла трещина. Секунда. Две. Ничего не происходит, мана

испаряется, а камень остается невредим.

Я открыл глаза. Небольшая трещина появилась и начала разрастаться. Она, становясь все больше и больше, грозила расколоть камень на несколько частей. К концу действия заклинания трещина приобрела несколько миллиметров в ширину и практически полностью очертила необходимый скол, однако камень держался целым. Я легким ударом завершил начатое.

Поздравляем! Вы создали заклинание 'Слабое постепенное разрушение предмета'!

Поздравляем! Вы изучили новую профессию 'Камнеобработка'

Конструктор заклинаний +1

'Слабое постепенное разрушение предмета'!

Описание:

Вы переливаете в предмет ману, чтобы затем создать в нем несколько трещин или даже расколоть пополам.

Качество: обычное.

Тип: Развивающееся

Стихия: Разрушение

*Затраты маны: прочность материала (усл. ед)³*длину трещины(м)*глубину трещины(м)*

Урон: нет (невозможно применять на живых и псев-

до-живых существ)

Разрушение материала: зависит от затраченной маны.

‘Каменная заготовка из неизвестного камня неизвестного состава’

Прочность: высокая

Вес: около килограмма

Урон: 18-36

Тип урона: дробящий

«Ну, наконец-то! Наконец-то хоть немного большее описание, чем было! – возрадовался я, но мои мысли мгновенно перескочили на другое, – зря вот я в интеллект тогда вложился. Сейчас он совершенно не растет. Глупое было решение с волком драться, ясно же было, что умру. Какая разница насколько долго я продержусь и как эффектно это сделаю? Глуп был. Заклинания еще, черт возьми, только обычные получаются».

– Хм-м... Если у меня получилось при помощи магии сделать что-то отдаленно похожее на топор, может у меня и рукоятку прифигачить получится? Надо попробовать будет. Сколько там ману восстанавливать? Сто семьдесят делить на шесть... чуть меньше получаса. М-да, – с этой мыслью я медленно встал и принялся искать палку для копья. Нельзя, чтобы время просто так пропадало.

...

Внимание! Ваше существо 'Умертвие из цельного тела Обыкновенной вороны' умерло.

– Хреновый разведчик, – пробормотал я, затачивая копьё до максимально острого состояния, насколько это возможно. Копьё получилось столь же скверным как и прошлое, возможно, даже хуже.

'Копьё из качественного неизвестного дерева'

Качество: обычное

Прочность: средняя

*Урон: **6-11***

Деревообработка +1

Оружейник +1

– Выносливость восстановилась наполовину. Мне кажется, что самое время приступить к созданию ловушки. Вечереет всё-таки, – действительно, в лесу понемногу, пока незаметно, начало темнеть. Небо еще не разразилось багровым закатом, но каждая минута остервенело приближает этот миг.

Я начал уверенно копать землю своей заготовкой. На этот раз я хотел создать что-то хоть сколько-нибудь серьезное.

Что-то, способное на убийство хотя бы небольшой лисицы, а лучше – волка.

За моей спиной послышался шорох.

Я мгновенно обернулся, помня, чем практически закончилось в прошлый раз неожиданное нападение. Передо мной стояла эльфа, игрок. Золотистые волосы, длинные уши, большие и даже практически не прикрытые... грудь, голубые глаза-тарелки, ослепительная улыбка – стоит ли говорить, какое на меня произвело впечатление все это. Я был очень взбудоражен, я бы даже сказал, возбужден ее появлением.

– Ой, здравствуйте. Я в этом лесу уже второй час брожу. А что это вы делаете? А где город? – засыпала меня вопросами длинноногая блондинка. Я же вышел из первоначального ступора и пытался проанализировать ситуацию. Эльфа солидно мешала мне это делать, даже не столько задавая все новые и новые вопросы, сколько просто своим видом.

«Нуб. Первого уровня, персонажа, судя по всему, создала без какой-либо ориентировки на характеристики, а просто по красоте. Как пить дать нуб».

– Погоди, давай по порядку. Значит, ты хочешь узнать, как добраться до города? – спросил я, выигрывая пару секунд на раздумья.

«Так. Было бы неплохо убить ее, но просто так этого явно не стоит делать: наверняка после этого последует какая-нибудь кара в виде падения уровня репутации или, еще хуже, характеристик. Нет. Оно мне не надо».

– Да, а еще, не подскажешь, как ты так быстро уровень поднял? – пролепетала пухлыми губами красавица.

«Малолетка. Сразу видно. Видимо, совсем уродка там, в реальности, совершенно не знает ни как с мужчиной разговаривать, ни что красотой можно пользоваться... так, не о том думаю, – я сморщил лоб и немного приоткрыл губы, создавая впечатления, будто вот-вот поведаю страшную тайну, – а ведь если я не нападу на нее первый, система наверняка засчитает, что я оборонялся, и штрафы, даже если и будут, выйдут смехотворными».

– Слушай, ладно. Я тебе расскажу, но только мне для одного магического ритуала нужна моя кровь, а в этой чертовой игре урон самому себе нанести нельзя. Поможешь? – я, улыбнувшись, посмотрел на эльфийку.

«Ну же! Ключь! Давай».

– Да, конечно, я помогу! Что надо делать? – с готовностью воскликнула блондинка, подпрыгнув. Думаю, не надо говорить, что с ответом я несколько помедлил, засмотревшись, однако, мое замешательство не длилось долго. Мне кажется, что его даже длинноухая не заметила.

– Все просто: возьми ножик и порежь мне руку. Вот здесь, – я указал чуть выше тыльной стороны ладони, протянув левую руку красавице. Та, ничего не подозревая, незамедлительно исполнила просьбу.

Внимание! Вы подверглись нападению другого игрока!

Получен урон 12!

– Спасибо, а теперь прости, – с этими словами я всаживаю прямо в живот копьё, которое не выпускал из своих рук. Светло-красная субстанция оросила меня и окружающую обстановку мелкими каплями, оставляя мерзкие следы. Эльфа мгновенно умирает, оставляя мне бездыханное, окровавленное тело.

Нанесен критический урон 87!

Получен опыт: 5

Получена честь: 11

Карма +5

Выносливость +1

Ложь +2

Критические удары +1

Поздравляем! Получено достижение 'Самооборона. Начало'.

Описание: Вы смогли защитить себя от нападения другого игрока. Поздравляем! Вы только встали на путь непобедимого воина, но уже показываете кое-какие результаты в мастерстве сражений.

Награда: +1 к силе

Поздравляем! Получено достижение 'Честолоб. Начало'.

Описание: Вы убили игрока с отрицательной кармой. Кто знает, возможно, если Вы продолжите совершать героические поступки, Вам удастся избавиться от негативного клейма Вашей расы.

Награда: +1 ловкости

«Воу-воу. А я думал, что за убийство игрока более низкого уровня, даже за оборону, мне какой-нибудь гадость впают, а тут... яблочный спас. Прекрасно. Просто прекрасно. Пока непонятно, что такое честь, но оставим это на потом. А вот с кармой все предельно ясно. Это своего рода формальный показатель того, сколько хороших или плохих дел по отношению к другим игрокам я сделал. Вот, например, эльфа на меня напала и получила минус к карме, а я ее убил, и так как у нее эта самая карма была отрицательная, я получил плюс к своей карме. Правда, непонятно пока, на что влияет карма, но, надеюсь, мне пояснят позже. Или сам, как обычно, допру. Не впервой».

– Так-так. А теперь-ка попробуем тебя, Настенучка, – именно такой ник был у красавицы – воскресить. Будем надеяться, удастся. А что, лич из тебя, конечно, не получится, но охотница-упырь, а в будущем, возможно, вампир, – вполне.

Глава 6. СНЫ

Поздравляем! Вы создали новое заклинание 'Призыв мертвого гуманоида'

Некромагия +1

Интеллект +1

'Призыв мертвого гуманоида'

Описание: Вы призываете себе на службу убитого вами противника. Призванное существо помнит часть умений, навыков и способностей, освоенных при жизни, имеет половину от начальных характеристик. У существа сохраняются зачатки разума.

Качество: хорошее

Тип: Неразвивающееся (возможна эволюция умения)

Стихия: Некромагия, Тьма

Затраты маны: $4\sqrt{\text{масса призванного существа}} \cdot \text{уровень призванного существа}$ ед/час + $4\sqrt{\text{масса призванного существа}} \cdot \text{уровень призванного существа}$

Класс: призыв

'Оживший гуманоид'

Уровень: 1

Требует маны в минуту: 6,92

ХП: 48

МП: 12

ВП: нет

Бодрость: нет

Характеристики:

Интеллект: 3

Мудрость: 2

Вьносливость: 4

Сила: 5

Ловкость: 18

Удача: -5

Умения:

Стрельба из лука. Расовое.

Способности: нет

Навыки:

Ходьба

– А теперь, Настенька, копай за меня яму. Вот этим камнем, – я передал заготовку под инструмент прислужнице, – вот здесь.

Мертвая эльфийка принялась орудовать камнем, выгребая мягкую, сырую землю, складировав ее рядом. Я лег на траву, зеленую и свежую. Потянулся. «Хорошо все-таки быть некромагом, – расслабленно подумал я, – за тебя твои создания трудятся, лишний раз нагибаться не приходится. Правда, восстановление маны практически незаметно, но это ни-

чего».

– Небо красивое... – я вздохнул. – Эх, еще бы полежать, но тогда не успеем ловушку сделать. Выносливость, вроде, восстановил, пора бы уже и за работу приниматься.

Я достал ножик и принялся вытачивать колья из заранее заготовленных веток. Скучная, надо сказать, работа, монотонная. Будь моя воля, я бы поручил это дело мясной болванке, но ее кривые руки навряд ли способны на столь сложные манипуляции.

...

...

Поздравляем! Вы создали 'Малая ловушка на небольшую наземную дичь'

Ловкость +1

Деревообработка +1

Сила +1

Выносливость +1

'Средняя ловушка на небольшую наземную дичь'

Класс: простая наземная ловушка

Прочность: Низкая (недостаточно Наблюдательности для более точного анализа)

Урон: 150-3000

Незаметность: 10 уровня

Количество возможных срабатываний: 1-3 (зависит от повреждений, нанесенных существу, при первом срабатывании и массы данного существа)

«Вроде, ничем не отличается от предыдущей, а ведь эта в несколько раз глубже и несколько шире; однако, мы еще не закончили,» – с этой мыслью я достал из пространственного рюкзака несколько небольших кусочков нежно-розового мяса. А Вы, что? Думали, что я съел, или, того хуже, выбросил драгоценное мясо? Как бы ни так.

Я аккуратно положил окровавленное мясо поверх листы. За ночь какое-нибудь дикое животное просто обязано позариться на сочную трапезу, невинно оставленную мной.

Ловушка улучшена!

Ловушка 'Средняя ловушка на небольшую наземную дичь' приобрела новые характеристики:

+150 % к вероятности удачного срабатывания

+10 к привлекательности для жертвы

+5 к незаметности

Длительность улучшения: 1 день

– Ну, а теперь пора немного вздремнуть. Бодрость уже аж там, в оранжевой зоне. Думаю, близок тот самый момент, когда на меня посыплются штрафы, – с этой фразой я приказал зомбаку натаскать мне травы, да и сам не остался в стороне.

Через минуту на земле уже лежал стог мягкой зелени.

– Значит так, тупое ты создание, я сейчас лягу спать, а ты будешь, значиться, охранять мою брентную тушку. Поняла? Поняла. Если увидишь врага, дай знать, – сказал я, а затем добавил, – под врагом подразумевается существо выше второго уровня. Так вот, увидишь врага – разбуди меня.

Стоило мне только прилечь, как мое сознание провалилось в глубокий сон.

Темнота. Мягкая, теплая, приятная она обволокла меня. Я испугался. Меня обуяло чувство детской тревоги, того самого ужаса, который испытывают люди, оказавшиеся в непроглядной тьме совершенно неожиданно, резко.

Через несколько секунд я успокоился. Биение моего игрового сердца пришло в норму. Тьма показалась мне чем-то родственным, чем-то успокаивающе простым и надежным. Я почувствовал себя защищенным, будучи обволакиваемым тьмой. Блаженно.

Миг – в тьме появился небольшой зазор, свет. Он проникал, уничтожал тьму. Та сопротивлялась, как могла, но бой был проигран на стадии пика¹. Свет стремительно расчищал тьму. Я пытался помочь черной субстанции, защищал

¹ Стадия пика: первая стадия (как бы тавтологично это ни звучало) большинства МОВА игр. Суть этой стадии – выбрать героев, которые дополняют способности друг друга и способны наиболее эффективно противостоять героям противника. Бывают ситуации, когда уже на этом этапе понятно, какая из команд одержит победу.

ее, но попытки так и остались попытками. Свет явил себя. Я проснулся.

Я проснулся. Умертвие тыкало в меня какой-то палкой. Я мгновенно вскочил, не обращая внимания на сообщения.

Внимание! В Вашу ловушку попало существо 'Таежный молодой серый волк'

Существу нанесен критический урон 853!

Существо обездвижено!

существу нанесена сильная травма 'Кровотечение'

'Средняя ловушка на небольшую наземную дичь' сломано!

Создание ловушек +1

Интеллект +1

Удача +1

«Черт, что это сейчас было?! Какие <Цензура> сны в игре? Они там что, совсем обкурились? Так. Хватит. Надо посмотреть, кто там повелся на мою приманку. Хорошо, если это какой-нибудь большой и сильный зверь».

На бегу я глянул мельком сообщения. «Хищник! Волк!» – моей радости не было предела. Санитар леса, проткнутый насквозь куда-то чуть ниже живота одним из копий, скулил. Выражение его вытянутой собачьей морды выражало боль, которую вряд ли получится описать. Мне стало его немного жалко, но жалость эта была, скорее, просто-напросто обще-

человеческой, нежели хоть сколько-нибудь разумной. Кровь заливала все вокруг, оставляя огненно-красные следы. Я добил бедолагу быстрым ударом в шею. Удар оказался метким и сильным.

Получен опыт 13 600

Нанесен критический урон 170!

*Внимание! Получена новая вторичная характеристика
'Меткость'!*

Критические удары +1

Я вместе с зомби достал из ямы тело умершего. Сейчас мне предстоит сложная работа – освежевать огромную тушу. Честно говоря, я не совсем понимаю, как это лучше сделать, вернее, совсем не понимаю. Предположим, что сначала надо снять шкуру; но, черт возьми, кто-нибудь из жителей каменных джунглей представляет, как это делается? Я, конечно, читал об этом несколько раз, в играх видел, фильмы разные смотрел, но вот так, вживую...

– Эх... – я вздохнул, – опять весь в крови буду. Ладно, не критично – река рядом. Иди пока яму глубже делай, – приказал я мертвию. То, несколько прихрамывая, пошло исполнять мой приказ.

Я перевернул волка на спину и раскинул его лапы в разные стороны, можно сказать, разложил «крестом», чтобы было удобнее. Взял в руки нож. Занес руку. Остановился, еще раз

представляя, что должно получиться, обдумывая все свои шаги. Я делаю аккуратный надрез вдоль левой лапы, затем продолжаю вести его по грудной клетке и животу животного, дохожу до паха... А вообще знаете, что? Ни к чему Вам эти подробности. Было много крови. Было сложно. А то вдруг тут еще поборники прекрасного царства найдутся, назовут меня живодером. А ведь не я такой! Игра такая!

– Уф, ну наконец-то... – я с улыбкой на глазах отмывался в ручейке. – Как же это, черт возьми, неприятно! В играх это выглядит менее... кхм... ужасно. Кто бы мог подумать, что это все будет так... мерзко, что ли?

Поздравляем! Вы полностью освежали труп существа 'Таежный молодой серый волк'

Свежевание +2

Поздравляем! Получена новая профессия 'Шкуродер'!

Шкуродер +1

Мудрость +1

Ловкость +1

Небольшую часть мяса, самого сочного и аппетитного, я сразу убрал в пространственный карман. На следующую приманку должно сгодиться, да и мне тоже что-то кушать надо. Шкуру отложил до лучших времен – она вышла довольно паршивая и, не имея при себе ниток, сделать из нее

что-то лучше тряпок не является возможным. Кости аккуратно сложил в новоиспеченный тайник. Пусть полежат до лучших времен. Есть кое-какая идея, как создать существо в несколько раз сильнее обычного, но для этого мне нужно, как минимум, еще одно существо убить и распотрошить, а лучше – двух. С остальной массой, которую, по большей части, занимала плоть, я решил поступить в лучших традициях некроманта – оживить.

Я собрал в кучу все мясо, сухожилия, глазные яблоки, когти и прочее, что осталось после «сортировки». Закрыл глаза. Приложил руки, уже вновь окровавленные, и начал представлять. Мана перетекает из моего тела и передается новому существу, питает его; то создание, при помощи части маны, собирается в единого, целостного колобка, но колобка воинственного, с острыми когтями, зоркими волчьими глазами. Единственное оружие химеры я расположил по направлению движения, рядом с натянутыми мышцами. По моему замыслу единственный урон, который смог бы наносить колобок противнику, – несколько выстрелов.

Я открыл глаза. Голова гудела.

Поздравляем! Вами создано существо 'Малый шарообразный мясной галям-приманка со слабой малой спусковой системой и снарядами'

Некромагия +1

Внимание! Открыта новая профессия 'Химерология'!

Мудрость +1

Внимание! Вами создано заклинание 'Создание химеры'

Описание: среди некромантов, личностей по определению нелицеприятных, злых, существует некий подвид – химерологи; их души, давно прогнанные тьмой, черны как сажа. Химерологов не любят ни на светлой, ни на темной стороне. Стать химерологом – значит обрести себя на вечное безумное одиночество. Вы встали на опасный путь, будьте осторожны, эта скользкая дорожка не для слаонервных.

Действие: создание химеры из частей трупов

Затраты маны: зависят от сложности строения химеры, уровня материалов химеры, уровня интеллекта мага и прочих факторов.

Внимание! Вы будете признаны вне закона, если информация о том, что Вы химеролог попадет в руки стражи!

Внимание! Отношение большинства разумных существ к Вам резко изменится в отрицательную сторону, если узнают о том, что Вы химеролог

«Ну, все. Теперь мне точно нельзя показываться на глаза местным, такие вот штрафы. Правда, новая профессия выглядит довольно многообещающей. Только вот, судя по все-

му, не любят здесь ни некроматов, ни, тем более, химерологов. На демонологов вообще, наверное, охота страшная ведется. Эти-то братья вообще души дьяволам и демонам всяким раздают. И, как правило, не свои... Так, ладно. Что там у меня получилось?»

Малый шарообразный мясной галям-приманка со слабой малой спусковой системой и снарядами'

Уровень: 5

Требует маны в минуту: 8,01

Заряд: 8/8

ХП: 2560

МП: нет

ВП: нет

Бодрость: нет

Характеристики:

Интеллект: нет

Мудрость: нет

Выносливость: 52

Сила: 21

Ловкость: 12

Удача: -15

Умения: нет

Способности:

Выстрел костями

Описание: существо выпускает небольшие, заостренные когти в противника

Для выстрела требуется 1 заряд

Урон: вариативен

Навыки:

Накопление заряда

Описание: обгладывая трупы противников или находя подходящие материалы, существо может создавать заряды для умения 'Выстрел костями'

«Эм... ДВЕ С ПОЛОВИНОЙ ТЫСЯЧИ ХП?! Серьезно? Может быть, нахер эту некромагию? Понасоздаю себе таких вот красавцев... Ах ты ж блин! У меня ж маны нет. Придется последние ягодки жрать... или вложиться все-таки в мудрость? А, может, просто убить красавицу-зомбачку?.. ага, а ямы за меня кто копать будет? Что-то все говно варианты», – с этой мыслью я закидываю в рот небольшую ягодку.

Получен баф 'слабое ускоренное восстановление маны 5 степени'

Скорость восстановления маны +2.5/мин

Длительность: 1 час

– <Цензура> – я не выдержал и матюкнулся. – Нет, ну КАК Я МОГ ЗАБЫТЬ? – я вздохнул, затем еще раз и еще, пока мое дыхание не пришло в норму, не успокоилось, не

стало ровным. Сел, прислонился к дереву. Попытался сконцентрироваться, как учили старые добрые фильмы, очистить разум.

Не получается. Это очень сильно наслаивается с тем фактом, что маны у меня осталось буквально на несколько минут. Потом придется вкладывать драгоценные единички характеристик. Тогда я решил пойти немного другим путем.

Я сел, закрыл глаза и начал представлять, как мана, которая, по моему разумению, находится во всем, начинает небольшими ручейками течь в меня, заполняя мое тело и собираясь в определенном сосуде. В сосуде, предназначенном для маны.

Долгое время ничего не происходило, но я терпеливо сидел и представлял, выжидая. В какой-то момент из транса меня вывел сравнительно небольшой шквал сообщений.

*Вы добыли **21** единицу маны!*

*Мудрость **+1***

Поздравляем! Вы создали заклинание 'Магический насос'

*Конструктор заклинаний **+1***

'Магический насос'

Описание:

Качество: замечательное

Тип: Неразвивающееся (невозможна эволюция умения)

Стихия: Темная магия

Необходимое время спокойствия: 1 мин

Затраты маны: нет

Эффект: высасывание маны из окружающих предметов.

*Сила заклинания: $0.1 \% * \sqrt{\text{интеллект}}$*

*Дальность действия: $3(м) * \sqrt{\text{интеллект}}$*

Класс: иссушение

Внимание! Данное заклинание и его копии являются частично запрещенными. Вы будете объявлены вне закона, если кто-нибудь из органов порядка или комиссии магов узнает об использовании Вами данного заклинания.

– Уф... – я резко выдохнул, – неплохо. Очень даже не фиговое заклинание получилось. Серьезно? Корень из корня? Видимо, нет предела совершенству... Это какой интеллект нужен? Чтоб... да тысяча... сто это десять... десять тысяч... короче – десять тысяч на десять тысяч на десять тысяч. Это... десять в двенадцатой степени. Если не ошибаюсь. Нормальненькие тут пределы... Черт! Да у них тут, что? Вообще все запрещено? Я, конечно, понимаю, что заклинание более, чем хорошее, но не надо же так загоняться... Наверное, не надо. Ладно. Одним запретом больше, одним меньше, мне, наверное, нет разницы, сколько раз закон нарушать. Че-ерт! – за время моего анализа столбик маны успел вновь опуститься до несколько критичного значения.

Я вновь сел, вновь прислонился к дереву. Привел в порядок мысли и принялся воображать, что мана из окружающих предметов перетекает прямиком ко мне. После создания заклинания сделать это оказалось довольно просто.

Вы добыли 22 единицы маны!

– Мда-а... теперь я буду должен через каждые две минуты останавливаться, чтобы добыть себе маны, ибо иначе придется уничтожить одно из существ. Не круто. – Я громко вздохнул. – Значит так, Настя, – я обратился к зомби, – копай яму, да побольше. На живца будем ловить зверя. А я пойду, пожалуй, посплю, а то уже утро, а бодрость, черт бы ее побрал, практически на нуле опять. Меня будить, если заметишь противника выше десятого уровня. Поняла?

Нежить кивнула.

«Умнеет на глазах. Мне кажется, что интеллект хозяйки она уже превзошла...» – с этой мыслью я уже был готов провалиться в сон, как вдруг понял, хлопнув себя по лбу, что сначала надо восстановить ману до максимального значения. То есть, до ста восьмидесяти единиц маны, которые дадут мне... так сто восемьдесят на пять и пять... тридцать... и еще пять. Тридцать пять минут сна.

«Не много. Придется спать урывками или вкладывать в мудрость единички... Нет. Я уже лоханулся так с интой. Дважды на одни и те же грабли не наступлю. Потерплю», – ду-

мая так, я сел у облюбованного мной дерева.

...

Вы добыли 22 единицы маны!

...

Мудрость +1

...

Я, морально уставший, лег на лежанку. Сон пришел мгновенно.

Город. Серый бетон. Разбитые стекла. Поздний вечер или очень раннее утро. Солнце еще не встало. Огромное количество пожелтевшей макулатуры легко переносится слабым ветерком. Я стою посреди дороги с огромным количеством небольших, но довольно заметных трещин. Ветерок легким своим дуновением принес к моим ногам один из листков. Я вглядываюсь в пожелтевшую бумагу, валяющуюся у меня под ступнями. Ничего не разобрать. Я нагибаюсь и подбираю сухой пористый лист газеты.

Смерть ищет поклонников!

Рок-концерт последней звезды!

Плата за вход минимальна – жизнь.

Успейте!

За спиной раздалось тихое бряканье электрогитары. Меня охватила паника, но я осмелился обернуться. Фигура в

черном балахоне, с невероятно странной, L-образной гитарой наигрывала простую мелодию.

– Предъявите, пожалуйста, билет, молодой человек, – скрипящим, тихим, но при этом четким голосом объявила смерть. Я не успел, да и не смог бы, ничего ей ответить, как она мгновенно сорвалась со своего места и... пролетела сквозь меня. В этот момент я заметил все детали ее внешности, обратил внимание на все переливы, все оттенки черного. Я взглянул в абсолютно черные глаза под не менее черным капюшоном. Когда она достигла меня, я понял, что покидаю тело.

Миг взгляда на ситуацию со стороны, откуда-то сверху, и я просыпаюсь. Просыпаюсь в теле Скелетошки.

– Что <цензура> это было? Какого <цензура> в игре такие <цензура> проработанные сны?! – я не мог отойти от ощущения страха. Взглянув на столбик маны, выругался второй раз: он был практически пуст. Пришлось максимально быстро успокаиваться и добывать магическую энергию. После своеобразной медитации достаю и съедаю бирюзовую ягодку из астрального инвентаря.

*Вы добыли **20** единицы маны!*

*Получен баф 'слабое ускоренное восстановление маны **6** степени'*

*Скорость восстановления маны **+3/мин***

Длительность: 1 час

– Так-то лучше. Теперь я уйду в минус всего на... две единицы маны в минуту. Не критично. Десяток медитаций, и смогу не подзаряжаться несколько часов, если, конечно, все время буду поедать запасы ягодок, – пробормотал я, – надо бы посмотреть, как там дела у моих дорогих друзей.

Дела оказались прескверными. Создавать мясного голема в лесу оказалось просто ужасной идеей. <цензура>, ну кто мог подумать, что в гости заглянет ни кто иной, как Потапыч. Етить вас всех колотить, **ОГРОМНЫЙ МЕДВЕДЬ!**

Характеристики на момент окончания 6 главы

Меню персонажа:

Скелетошка

Уровень: 10 (21 654/50 000)

Честь: 11

Карма: +5

Количество жизней (ХП): 80/80

Количество маны (МП): 25/180

Количество выносливости (ВП): 795/800

Количество бодрости: 31 %

Сытость: 28 %

Жажда: 87 %

Регенерация маны: 10 ед/мин

Регенерация здоровья: 8 ед/мин

Регенерация выносливости: 80 ед/мин

Регенерация бодрости: 10-50 %/час сна

Первичные характеристики:

Свободных характеристик: 65

Интеллект: 18

Мудрость: 10

Выносливость: 8

Сила: 6

Ловкость: 7

Удача: 5

Вторичные характеристики:

Свободных характеристик: 4

Наблюдательность: 5

Критические удары: 3

Меткость 1

Умения:

Активные:

Редкое развивающееся расовое умение 'Астральный мир' 1

Пассивные:

'Ложь' 5

Обычное расовое неразвивающееся умение 'Одиночка'

Магия:

Огонь: 1

Некромагия: 2

Воздух 2

Способности: нет

Навыки:

'Ходьба' 3

'Владение ножами' 2

'Владение холодным оружием' 1

Заклинания:

'Слабое постепенное разрушение предмета' 1

'Магическое зачарование оружия: 2

'Малая искра магического огня' 2

‘Малая искра магического огня’ 4

‘Создание скелета-прислужника из костей животного’

‘Воздушный импульс. Мяч’

Профессии:

Травничество 2

Конструктор заклинаний 7

Деревообработка 4

Столяр 2

Оружейник 2

Копатель 2

Создание ловушек 3

Свежевание 3

Шкуродер 2

Химерология 1

Глава 7. Неприятности не приходят одни. Обычно их трое.

Я с недоумением, вернее, с полным непониманием того, как я должен поступить, смотрел на разъяренное животное. Сражение только началось, это было понятно по еще целому, но уже не во всех местах идеально круглому шару плоти. Медведь, кстати, тоже был ранен: несколько снарядов нашли свою цель – бок косолапого. Теперь оттуда медленно вытекает кровь, однако ХП вышеупомянутого не спешит падать, оно зависло на значении восьмидесяти процентов, если верить моему глазомеру. А вот у химеры все несколько хуже: от ее огромного здоровья осталась лишь половина, да и та тает с небывалой быстротой.

– На-ась! – крикнул я, – бери камни и кидай в медведя! Быстро-быстро! У тебя силы и ловкости больше, чем у меня, авось попадешь, – я разговаривал с умертвием, как с настоящим человеком. Всегда знал, что одиночество до добра не доведет.

Однако, несмотря на немощность моего тела, я тоже решил как-нибудь помочь питомцам. Только вот... я не учел, что камней в округе нет...

«Видимо, пора отступать. Черт! У меня же тут кости остались... Успею подобрать? Нет, лучше не рисковать. Тогда?»

Тогда запомним и заберем в следующий раз. Да. А пока бежать и как можно дальше... или лучше не бежать, а спрятаться. А, может... может, подманить к ловушке и... мала ловушка. Не поместится в нее медведь, и что тогда? А вот спрятаться... Но где? А, может, он и не побежит за нами? Сейчас порвет химеру, покушает, успокоится, да и пойдет с миром? Вероятно, так и будет», – мысли метались с необычайной, просто дикой скоростью у меня в голове.

– Насть, за мной! – приказал я прислужнице.

Мы выбежали к ручью и около двух минут бежали вниз по течению. Так дорогу назад будет легче найти. Сообщение о смерти химеры пришло приблизительно на середине нашего небольшого пути.

Мы спрятались за небольшим камнем, булыжником, непонятно откуда взявшимся посреди леса. На самом деле, умом я понимаю, что камень не очень-то нас скрывает от преследования зверя, который, по большей части, опирается на обоняние в этом вопросе, но, черт возьми, камень придает некую уверенность, иллюзию защищенности.

– Фуф, – я перевел дух, – легко отделались. Ладно, в следующий раз буду знать, что «приманка» в названии просто так стоять не будет. Я, конечно, понимал, что ничего в этой жизни не делается просто так, но приманить гребаного медведя... Я даже уровень его заметить не успел. Ну, ничего, в следующий раз, когда у меня армия будет побольше... да, в следующий раз мы покажем медведю, кто здесь батя. А по-

ка... пока сидим, – мыслил я вслух.

«Надо успокоиться и восстановить себе ману. А то не круто будет встретить какого-нибудь волка с опустошенным резервом», – подумано – сделано: я сел медитировать.

Вы добыли 12 единиц маны!

Мудрость +1

«Эм-м, – мысленно протянул я, – а че так мало? Очередной ап мудрости – это просто великолепно, но... Здесь, что? Какая-то энергия не такая? Включи мозги! – резко заявил я сам себе, – наверняка энергия у живых существ, вроде деревьев, букашек и прочего выше, чем у всякой разной неживой природы. Ага. Именно потому заклинание из области иссушения. Ага. А еще оно запрещено. Неспроста же? М-дя-м.»

Около десяти минут медитации действительно успокоили меня, сконцентрировали мои мысли. Я составил в голове новый, усовершенствованный план, который, по моему разумению, должен будет привести меня к новым победам.

Внимание! Ваш предмет 'портативная почта' активен!

«<Цензура>! Да что такое! Каждый раз, как я трачу свои ментальные силы на хоть какой-нибудь четкий план, судьба ставит мне в колеса новые и новые переменные. Придется корректировать. Хватит жаловаться,» – с этой мыслью я до-

стал тарелку.

Внимание! Использование аукциона возможно только для зарегистрированных пользователей. Желаете создать новый аккаунт?

Да/Нет/Спросите меня позже?

Я с уверенностью «тыкаю» в первый вариант. Лучше бы я этого не делал, серьезно. Меня телепортировало в какую-то комнату с весьма приятным интерьером. Небольшая, но при этом довольно вместительная, ввиду отсутствия мебели комнатуха с темно-зелеными стенами, кожаным, коричневым диваном и странным карликом: именно так бы я описал ее. Это потом, позже я заметил ничем не примечательный стол, письменные принадлежности и немного обшарпанный черный дощатый пол.

В тот момент все мое внимание было приковано к гному: длинная борода, огромный, буквально во весь его рост, молот за спиной, легкое, но необычное светящееся обмундирование. Да, такой вид повергнет неподготовленного человека в шок. Я же отделался простым удивлением, которое мне, возможно, даже удалось скрыть.

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.