



Гвиарий

СОДЕРЖИТ
НЕЦЕНЗУРНУЮ
БРАНЬ

Орудия Короля
Автор: Аиклид

18+

Arklid

Орудие короля

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=63633061
SelfPub; 2021*

Аннотация

В чистом бою, конечно, Хаунт не был соперником, он и сам это прекрасно понимал, но экипировка с бонусами на критический урон позволяла убить противника буквально парой ударов. Да, возможно на это задание следовало послать лучника, но если подумать, то способности цели не известны, как говорится, от него получали больше по лицу, чем информации. Тех немногочисленных, кого опросили ассасины, он практически ваншотил критами, а оставшиеся не могли пробить чудовищный реген, потому тут перс дальнего боя бы не справился, по мнению руководства, если у цели есть хоть какой-нибудь защитный навык, то вероятней всего он просто сомнет лучника, ведь их урон в том числе и критический куда меньше такового у рог. Содержит нецензурную брань.

Arklid

Орудие короля

Глава 1. С чего всё начиналось.

Раса: Зомби

Выносливость – 25

Ловкость – -5

Сила – -5

Интеллект – -5

Мудрость – -5

Вроде нормально.

Имя – Тарман.

Не занято. Просто прекрасно.

Здравствуйтесь, я не знаю, как начинать в подобной ситуации, но, в общем, меня зовут Александр, мне двадцать пять лет, и я много времени провожу в видеоиграх.

После изобретения полноценных искусственных разумов прошло что-то около сорока лет. Ну и как следствие, многие

сферы жизни человечества стали быстро развиваться, в том числе и игровая. Теперь на земле есть и полноценные капсулы виртуальной реальности, и даже полноценные лагеря, в которых хранятся люди, решившие посвятить себя этому делу. Чтобы попасть в такой лагерь, который, по сути, представлял из себя куб, набитый капсулами под завязку, не требовалось прилагать особых усилий, только внести символический взнос, суммой примерно с плохой автомобиль. И далее вы могли ежедневно посещать такой лагерь, даже жить в нем. Естественно, я сразу решил копить на членство после школы и спустя четыре года я так и поступил. Вот уже три года, как я сижу и преспокойно существую в этом лагере. Еду, если можно так назвать набор питательных веществ, который поставляет капсула и воду мне дают, крыша – крышка капсулы, жизнь – виртуальные миры. До недавнего времени я был представителем топ клана «Земель Артаны». Но, как всегда бывает, времена меняются. И паладина триста семьдесят восьмого уровня приходится сменять на зомби-нулевку. Теперь о самих землях. Из себя они представляют типичный мир, один из многих доступных рядовому пользователю виртуальной капсулы. Первый по популярности в своем сегменте. Управляется искином и модераторами. Все стандартно, за исключением уровня проработки, который находится выше всяких похвал. Геймплей напоминает старые ММО, но и тут тоже без новшеств не обошлось. Периодами заворачиваются такие квесты и хитросплетения, что закачаешься.

Собственно, по результатам подобного хитросплетения, я сейчас и редактирую персонажа. Немного о клане. Седьмой по могуществу и территориям клан «Светоч» занимается в основном тем же, чем и все остальные. Воюет, ходит в рейды, фармит, рекрутирует новичков, грызется за место в топе. Это меня никогда не интересовало, но посмотреть, как оно там внутри все же было в новинку. Потому, недолго думая, я забрался туда с первых минут своей игры. Я хотел участвовать в рейдах клана больше, чем маяться политикой и бюрократией, потому сосредоточил все свои силы на раскачке и достаточно быстро вырвал себе место в рейдах «Светочей». И вот в последнем из них, ходили мы на оскверненного эльфийского бога жизни четырёхсотого уровня, наш рейд-лидер, как назло немного приболел. Вся команда голосовала за то, чтобы рейд отложить, но руководство клана, которое к тому моменту обкапало мне все мозги, решило иначе и пустило нас по сути наголо, без основного хила, коим этот рейд-лидер и был, ник его, кстати, Шагар. По классу клирик на сего босса. Ирван – тот самый босс, разнес половину нашего строя в щепки еще на первой фазе. Ко второй, не было уже и четверти рейда, но нажавшись бафами, под дождем из хила и зелий, которыми нас осыпали присты, да и мы сами, у нас получилось убить этого босса.

На всех слившихся были повешены жуткие дебафы, на

живых аналогичные, но уровнем ниже. Урезка здоровья на половину от объёма для умерших, на треть у победителей, уменьшение урона и исцеления, чего только там не было и все это имело таймер. Вы не поверите. В полгода. В тот раз рейд-лидером решено было назначить меня, как и во всех похожих ситуациях. Это важно, ибо за разделение лута тоже отвечал я. Собственно в тот момент, когда это дерьмо пало и все начали делить собственно добычу мне пришло два уведомления. Искренние благодарности от клана за полученную славу, ибо босс был уникален, а также сожаления по поводу случившегося и новость о нашем увольнении. Тут требуется пояснение. Лут с боссов в землях чаще всего анонсируют, потому сюрприза в этом никакого нет, для нашего руководства в том числе. Добычу не посчитали существенной, но засранца необходимо было убить ради статуса, потому нас и отправили. И вот, когда узналось что полгода мы будем не способны выполнять свои функции нас кинули. Просто кинули на оплату и выбросили из клана. Зачем спросите вы клану терять ударную группу? Всё просто, мы банально не сможем ходить в рейды полгода, а за это время нас обгонят по уровню, и мы просто не успеем раскачаться до новых боссов, отставая от других кланов, а нагнать по новой будет крайне сложно. Огромные траты ресурсов, ингредиентов, усилий, кому это надо? Правильно, никому. И вот стою я значит и смотрю на лица своей группы, они читают сообщения, кто-то негодует, кто-то бесится, а кто просто впал в

уныние. Собственно, обычная для такой ситуации картина. Я и сам был в шоке если честно, потому принялся игнорируя реальность заниматься привычным делом. Расфасовывать лут и отправлять тем, кому он был нужнее. Магам – посохи на интеллект, авангарду – мечи на силу и так далее.

Лут прекрасный, много масштабирующихся под уровень вещей. Себе ничего не оставил. Традиция была в наших рейдах такая. Лидер ничего не получал. Мало по малу все разошлись, кто просто из игры вышел, кто направился к выходу из данжа. Один только я оставался на месте еще часа три. Собственно, в этих трех часах и заключается весь смысл рерола. А конкретно в том, что я за эти три часа нашел. Мало-помалу, я приходил в себя, собирал ингредиенты для крафта, в нашей пати не было ремесленников, потому никто этим и не стал заниматься, тем временем в голове царила пустота. Обидно было банально до слез. Ты геройствуешь, сражаешься, ради клана, присягу даешь. И вот так с тобой поступают. Я снова осмотрел босса. Огромное тело гигантского эльфа, сплавленного со спрутом, который судя по всему был скрещен еще и с пауком. Все утыкано глазами язвами и присосками, несколько десятков смотрящих в пустоту пастей, гнилая, наполовину иссохшая кожа. И тут гнев на меня накатила жуткий. Подумалось, что из-за него все. Из-за босса. Я схватил его клешню, и с размаху ударил о его же лицо. Тут случилось неожиданное. Труп босса чуть ли не рас-

половинился. Нанесенные повреждения были громадными. Хоть в логах ничего и не обнаружилось. Быстро смекнув в чем дело, я, достав верный боевой топор, начал яростно отпиливать клешню, она была размером, наверное, метра два в длину и столько же в ширину. Пара минут – работа окончена. Взяв ее в руки поудобней, я мысленно воззвал к окну характеристик. Мои ожидания оправдались, только вместо огромного базового урона я увидел нечто совсем иное.

«Клешня оскверненного бога» (проклято)

Редкость – Легендарный

Урон – ур. x5 + выносливость x2

Класс – двуручный молот.

Свойства:

Живое

Масштабируемое

При активации привязки к носителю поглощает руку последнего, заменяя собой. Потерять/отделить/украсть/выбить невозможно.

При активации привязки к носителю наносит урон равный уровню носителя в секунду вне боя

Вне боя носитель проклят слабостью.

Вне боя носитель проклят слепотой.

Вне боя носитель проклят медлительностью.

Вне боя носитель теряет 50 ед. каждого из параметров.

Вне боя носитель проклят беспомощностью.

Вне боя носитель проклят немотой.

Я был ошарашен. Нет, не так. Я был на седьмом небе. Быстро открыв вкладку аукциона, я вбил туда характеристики клешни и поигравшись с ползунками не нашел ничего даже близко похожего. В моих руках находилось единственное в игре оружие, которое наносило урон базирясь на выносливости. Были те, которые наносят урон, базирясь на интеллекте, основная масса зависела от силы. Но на выносливости. Это было первым. И, похоже, единственным. Почему оно попало сюда, почему не прописано в пуле дропа, не важно, это недочет разработчиков или что-то еще. В этот момент, в моей голове созрел план, вот, что действительно имеет значение. План мести. Как паладин, я имел право заключать сделки, которые нельзя было нарушить. В противном случае тебя карал бог, покровительствующий мне, блокируя развитие или многократно снижая уровень героя, а иногда и то, и другое. В случае же если сделка нарушалась, в реале шли кары уже от администрации, вплоть до вечной блокировки аккаунта, при том учитывая, что аккаунт был всего один на человека и зависел от его персональной записи – аналог паспорта, только вшитый в мозг, сделать новый было уже почти

невозможно. И чуть позже эта моя способность раскрылась в полной мере. Недолго думая я отпилил остальные конечности босса, но к моему удивлению они были вполне обычным хламом, без особых свойств. Потому, быстро скинув их на аукцион я написал всем известным мне контактам лучших ремесленников.

Я, пожалуй, пропущу часть истории, где я договариваюсь со всем этим сбродом, просто скажу, что у меня вышло по итогу.

«Обреченность»

Редкость – Божественный

Урон – ур. x10 + выносливость x3

Класс – двуручный меч.

Свойства:

Неразрушимый

Объект невозможно уничтожить.

Живое

Масштабируемое

При активации привязки к носителю пожирает руку последнего. Вернуть конечность нельзя. Потерять/отделить/украсть/выбить невозможно.

При активации привязки к носителю наносит урон рав-

ный уровню носителя в секунду вне боя

Вне боя носитель проклят слабостью.

Вне боя носитель проклят слепотой.

Вне боя носитель проклят медлительностью.

Вне боя носитель теряет 50 ед. каждого из параметров.

Вне боя носитель проклят беспомощностью.

Вне боя носитель проклят немотой.

Отзываемый

Данный предмет можно дематериализовать и материализовать по мысленной команде, при наличии необходимого пространства.

Описание: Не важно, кто победит.

Представляла из себя эта красота следующее. Длинный, полтора с лишком метра в длину покрытый гниющей плотью, которая смахивала скорее на ржавчину, меч. Гарда, от которой откололась пара осколков, рукоять из непонятного тухлявого дерева, всё грязное, противное, гнилое оружие не создавало впечатления божественной редкости, но при этом всем в нем были видны остатки былого величия. Все, как я и заказывал. Что же, осталось дело за малым. Денег было совсем не много. Пару часов я посидел, рассчитал билд. Готово. Далее я сходил в банк и закинул все купленные предметы в премиальное – персональное хранилище, прем был куплен из вывода валюты в реал, как и у большинства людей.

Оно позволяло передавать вещи новому персонажу. Без посредников. Получить заложенное можно в любом другом подобном заведении. Единственным исключением была рука голема, которую я заказал у одного из знакомых гномов. Она в свою очередь должна была быть положена в ту же ячейку днем позже уже самим мастером. Денег у меня не осталось от слова совсем, сто золотых, вот и все мое богатство. Продана была каждая вещь, все без малейшего исключения. Сейчас мой паладин триста семьдесят восьмого уровня щеголял в одежде крестьянина. На большее денег не было. На тот момент я был в небольшом городке, скорее поселке. Дальнейший мой путь был предсказуем. Найдя речушку, я последний раз в ее отражении полюбовался на своего персонажа. К сожалению, в игре полагалось только по одному персу на аккаунт. Столько историй, драмы, переживаний и сожалений, побед и проигрышей. Но эта история вовсе не о нем. Быстро выйдя в главное меню игры я нажал кнопку удалить. И вот экран моего героя тухнет, а на его смену приходит надпись:

«Хотите создать нового персонажа?»

«Да.»

Так я и докатился, если вкратце до того, что вижу сейчас.

Раса: Зомби

Подраса: Человек

Выносливость – 25

Ловкость – -5

Сила – -5

Интеллект – -5

Мудрость – -5

Вроде нормально.

Имя – Тарман.

Особенности

Мертвец

Сопротивление свету – 75%

Сопротивление тьме – 75%

Сопротивление смерти – 75%

Несовместимый

Проклятье слепоты – иммунитет.

Проклятье слабости – иммунитет.

Иммунитет к болезням и ядам.

Внимание, при выборе этой расы, вас будут ненавидеть любые поселения существ, чьими покровителями являются силы света.

Да-да, знаю. Открыв редактор персонажа, я начал играть с ползунками. Зомби, конечно, и есть зомби, но если изначально перс выглядел полуразложившимся трупом, то сейчас, это был скорее мертвяк дня пятого, да где-то подгнил, где-то промялся, но в целом ничего сверхъестественного. Лицо сделал максимально приближенным к собственному. Узкое, почти треугольное и чутка вытянутое. Теперь накинем небольшие язвы и результаты гниения на правую часть, ради реализма. Вот. Совсем другое дело. Передо мной стоял труп метр восемьдесят ростом, с подгнившей правой рукой и правой же половинкой лица. Спина в струнку, худой, бледная кожа. Всё, как и у всех. В основном я брал его из-за иммунитетов, но и стилистически, как мне кажется, зомби подходит под моего будущего бойца лучше, чем какой-нибудь человечиска.

Что же, а сейчас расскажу немного о плане мести. Клан кинул меня, потому что я был слишком слаб, вот от этого я и отталкивался. А как уничтожить целый клан в одиночку? Правильно, уронить его репутацию. Стать палкой в каждом колесе и дыханием смерти за спиной каждого, кто присутствует в клане. Разрушить экономику и имя. Но самое важное, это то, что «Светочи» набивали свою репу не как клан рейдеров или ПВП. Нет, они набивали его топ левелом, и вот как раз по этому параметру их нужно обойти. К ним принад-

лежал игрок под ником «Мистер Андерсон» пятьсот семьдесят восьмого уровня и этого засранца нужно обогнать. Да, я, конечно, поступаю не совсем разумно, в соло идя против целого клана, но, что важно, это стало возможно, благодаря моему мечу. Тут дело довольно простое, но, чтобы понять его, нужно немного разбираться в такой вещи, как статы. Так вот. Начну с азов.

Сила – отвечает за урон и тяжесть брони, которую может носить персонаж. Выносливость – за объем здоровья и шкалу усталости, правда, последнее значения не имеет, ибо у нежити ее нет, что, если быть честным, уравнивает их внешний вид в глазах игроков. Ловкость – за скорость передвижения, атаки, произнесения заклинаний и шанс уворота. Интеллект – сила заклинаний. Мудрость – объем маны. Некоего ресурса, который расходуется на их сотворение. В общем то и все. Однако, не для моего случая. У меня из-за меча все было иначе. Выносливость определяла и количество жизни, и урон. Что в свою очередь обозначало то, что она приравнивалась к ловкости, в некотором роде. Если посмотреть внимательней сама ловкость поднимает и атаку персонажа, и его защиту, в то время, как остальные характеристики что-то одно, а то и вовсе не имеющую к этому отношения вещь. В итоге выходит так, что я, как персонаж, должен прокачивать на одну характеристику меньше, чем остальные, при том для ближника на основную, а если

учесть, что при развитии характеристик прогрессия урона геометрическая, я думаю, что донес свою мысль. Огромная выживаемость, невозможный урон. Ну и кто теперь слаб? Конечно, есть и некоторые трудности, а конкретно то, что мне придется искать броню без требований к силе, что резко сокращает список доступной, но самые большие сложности вызывал класс. Для максимальной эффективности нужен был класс берсерка, а в свою очередь получение класса в землях – это подойти к НПС и попросить его тебя обучить. Проблема лишь в том, что класс берсерка можно добыть только в Альфенхейме – местная земля викингов, которые к нежити относятся, увы, далеко не нейтрально. Обычно, кланы в подобных случаях нещадно обманывали население, выставляя себя героями, а бедные несчастные НПС, которых отбили от дракона, даже не подозревали о том, что дракона этот же клан и притащил. Но и в одиночку прокачать репутацию не так уж и сложно... Если она, конечно, не ненависть, коей она и была, к моему глубочайшему сожалению.

Ну что же, долго думать я не стал и резво втопил на кнопку старт. Далее пошла катсцена: вот некромант, выглядящий пафосно, стоит в тумане перед кладбищем и читает что-то заунывное и жуткое. Он заканчивает, темная роба мага колыхается, будто живая. Проходит несколько длинных секунд и из-под земли начинают появляться мертвецы. Сгнившие, разодранные, кто-то просовывает руки, у некоторых

из-под земли первой появляется голова. Некромант произносит: «Восстаньте дети мои!». И растворяется, расплзаясь туманом. Катсцена кончилась. Банально, конечно, но как внушает. Особенно туманчик. Через десять секунд мне вернули возможность двигаться. Как и все зомби, я стоял на кладбище в одной набедренной повязке и осматривался по сторонам. В этот самый момент до моего уха донеслось:

– Паш, это ты что ли?

Чуть смутившись я ответил:

– Вы, наверное, меня с кем-то спутали.

Мой собеседник потупил немного взгляд и сказал самое банальное, что мог.

– А, ну ладно.

И пошел дальше. У зомби был довольно хардкорный старт. Для начала спавнились мы, практически в рандомной точке мира. Как и откуда добывать шмот было неясно. Ре-сались на том же кладбище, что служило точкой спавна и одновременно безопасной зоной. Кладбище, это, выглядело запустело, стояло в лесу, рыхлую землю почти не освещал свет из-за обильных крон деревьев, стволы которых, зача-

стую торчали прямо из могил, коими в основном являлись каменные кресты. В общем и целом, картина была такая себе. Что же, время приступать к первому этапу плана. Чтобы добыть себе доступ к банку необходимо набрать десятый уровень, только вот сделать это мне нужно было не совсем классическим способом. Все дело в достижениях, в этой игре они имели довольно таки большой вес. Подобрал из-под ног камень, я направился вслед за ближайшим зомби, выпорхнувшим с кладбища. Вместе со мной и остальные мертвяки начали медленно разбредаться кто куда. Моя первая жертва же ходила туда-сюда, очевидно в поиске мобов. И вот, когда зомби-нулевка скрылся за деревом, я медленно пошел за ним вслед, чуть приседая и стараясь встать на цыпочки.

За поворотом оказался все тот же зомби, который отчаянно рассматривал дерево, за каким-то хреном. Недолго думая, я подкрался сзади и резким движением опустил ему на голову подобранный ранее камень.

Критический урон!

Мертвяк повалился на землю плашмя, но, помирать не собирался уж точно. Всё-таки три сотни единиц жизней, которые давались со старта очень даже мешали мне осуществить задуманное быстро. Недолго думая, я сел сверху на игрока и начал методично забивать его камнем, он кричал что-то

на русском матерном, но слушать я не стал. Прошло что-то около двух минут, и я получил заветное уведомление.

Внимание! Вы убили игрока «Potter26».

Получено достижение – «Убийца игроков» (+0.5% исходящего урона против игроков)

Для получения следующего уровня достижения убейте 50 игроков.

Статус: 1/50

Новый уровень!

Недолго думая, я вложил все полученные десять очков в ловкость.

Теперь двигаться стало куда комфортней, из моего тела пропало дурацкое оцепенение и осуществить задачу станет проще. Поясню, за убийство игроков на персонажа навешивался эффект, при котором шанс выпадения из инвентаря каких-либо вещей рос, пропорционально количеству убитых, но работал он только в том случае, если моим убийцей был игрок, также ник постепенно начинал краснеть, пропорционально накоплению эффекта. Исключением было первое убийство, за него ничего не давали, кроме достижения со смехотворной прибавкой к урону.

Но кто сказал, что я собирался останавливаться на этом? Не особо скрываясь я стал подыскивать себе новую жертву. Ей стал игрок под ником «Pawel3268». Ловко обойдя его по дуге, что в лесу было довольно легко, я прокрался ему за спину и с размаху треснул камнем по голове.

Критический урон!

Пока жертва не успела опомниться, я ловко поставил ему подножку и повалил наземь, продолжая избивать.

Внимание! Вы убили игрока «Pawel3268»

Игрок «Pawel3268» включил вас в черный список.

Мысленно воззвав к окну персонажа, я проверил прогресс достижения. Вместо единицы в счетчике достижения красовалась твердая двойка. Собственно, Рим тоже не сразу строился. Как-то так кажется. Будучи более опытным в игре, я не долго отыскивал себе новых ребят на заклятие. Они не рассчитывали, что игра так резко встретит их в нубятнике, потому не особо скрывались, а те, кто пытался, делали это так неумело, что в пору было смеяться. Многие ливнули, остальные начали ходить парами. Зомби считались самыми хардкорными персами для старта именно из-за вот подобных мне индивидов. В процессе выслеживания, я набрел на еще од-

но кладбище, судя по всему, когда-то давно они были частью единого целого, так что мои охотничьи угодья увеличивались. Пару раз меня даже убивали, но я вновь и вновь появлялся на одном и том же месте. Те, кто ходит парами быстро поняли, что эта стратегия не выход, ибо я был выше всех уровнем в нынешней партии мертвецов.

К концу полуторачасового фарма я имел уже четвёртый уровень, что положительно сказывалось на моих характеристиках. Вернее, на одной – на ловкости. Они же в свою очередь имели первый. Чего они только не придумывали. Кидались в меня камнями, даже неким подобием копий, которые были просто корягами, отломанными от деревьев. Но с отрицательной ловкостью – это у них не сильно то и выходило. По общим итогам затратив девять часов фарма живого, или вернее сказать мертвого мяса, я увидел заветную строчку:

Получено достижение – «Убийца игроков II» (+5% исходящего урона против игроков)

Для получения следующего уровня достижения убейте 250 игроков.

Статус: 50/250

Собственно, продолжаем. За время моего пребывания на кладбище спавнились все новые и новые зомбаки, ну а по-

том, покинув его пределы закономерно погибали, не в состоянии противостоять мне. Чат у меня был заблокирован, потому я не видел большинства оскорблений, которыми скорее всего уже пестрит моя личка. Многие зомби перед смертью крыли меня матом, грозились показать мое место, посылали меня знамо зачем и знамо куда, но продолжали послушно погибать от моих рук.

Прошло около двух дней непрекращающегося фарма, самым интересным моментом, в котором был зомби, который откуда-то выкопал ржавый меч, который затем, естественно исключительно в принудительной форме передал мне, что позволило открыть владение мечами, потом он банально сломался. В середине второго дня на меня наконец снизошло системное сообщение.

Внимание, за многочисленные убийства игроков вы получаете красный статус, так же шанс выпадения вещей из инвентаря после вашей смерти навсегда повышен до 15%. Приятной игры!

Так, это просто прекрасно, собственно вот эта табличка и была мне нужна, но чисто из принципа, я решил все же добить достижение, а то мало ли. Оно в любой момент может пригодиться.

Я сидел над трупом очередного несчастного с неизменным камнем в руке. Каждый раз булыжник оказывался довольно близко от меня после смерти, потому, я его подбираю, зачем? Просто поставил себе мысленную цель убить им всех, кто мне нужен для получения достижения. Даже тех, кого я ковырял мечом, я добивал им, пусть это было и неудобно. Черт возьми, сколько мороки и все ради пятнадцатипроцентной прибавки к урону против игроков и красного статуса. Мать честная. Я когда-нибудь выберусь с кладбища, а? Будто вторя этим мыслям труп зомби под моими ногами чуть дернулся. Я посмотрел на это и мои губы тронула улыбка.

– Ага, мертвый мертвым притворяется, значит.

Не дождавшись ответа, я несколько раз опустил камень на голову товарища по расе и тут же передо мной всплыло окошко.

Вы убили игрока хХKikker228Ххх239

Получено достижение – «Убийца игроков III» (+15% исходящего урона против игроков)

И кто выбирает такие ники?

Внимание вы создали свой первый артефакт!
Открыта способность: «зачарование».

Хм, интересно, за что меня так наградили?

Бегло оглядев свой инвентарь, я наткнулся на тот самый злосчастный булыжник. Открыв его характеристики, я впал в ступор.

«Камень упокоения»

Класс – расходник.

«Камень с кладбища оскверненного некромантом, омытый кровью многочисленных жертв».

Является отличной основой для создания алтарей темным богам, а также артефактов магии смерти.

Неплохо, интересно, за сколько он уйдет на аукционе? Недолго думая, я направился в ближайший город, а, кстати, где он? Впервые за долгое время я решил оглянуться и поскольку такой вещи, как карта, у меня в инвентаре не было, я не придумал ничего лучше, чем направиться в случайную сторону. Идти пришлось не долго. По пути несколько раз я перечитывал собственные характеристики.

Тарман – Уровень 7

Раса: Зомби

Подраса: Человек

Выносливость – 25

Ловкость – 65

Сила – -5

Интеллект – -5

Мудрость – -5

Особенности:

Мертвец

Сопротивление свету – -75%

Сопротивление тьме – 75%

Сопротивление смерти – 75

Несовместимый

Проклятье слепоты – иммунитет.

Проклятье слабости – иммунитет.

Иммунитет к болезням и ядам.

Достижения:

«Убийца игроков III» (+15% исходящего урона против игроков)

Красный статус – шанс выпадения из инвентаря вещей, после вашей смерти навсегда повышен до 15% вне зависимости от редкости предмета. Ваш ник навсегда окрашен в

красный цвет.

Способности:

Владение мечами – 0ур.

Зачарование – 0ур.

Скрытность – 0ур.

Да, если прошлый мой персонаж был паладином, выступающим за добро, свет и позитив, без единого убийства игрока, исключением были разве что ПВП. То тут ситуация противоположная. Маньяк и садист, который убивает всех без разбору.

И так, погруженный в свои мысли, я вышел на опушку леса. Она располагалась на небольшом холме, с вершины которого тонким ручейком стекала вода. Передо мной раскинулся небольшой, но довольно уютный поселок: деревянные дома, соломенные крыши, каменная церквушка с золотыми куполами и колокольней. Все это великолепие вызывало только одно чувство – чувство непонимания. Это где же я, скажите на милость заспавнился? В мою бытность паладином земли, нежить выглядела вовсе не так. Это были выжженные пустоши с пожухлой травой и блуждающими всюду мертвецами. Недолго думая, я залез на форум. Это можно было сделать, не выходя из игры. Мои догадки подтвердились. Точка спавна зомби была практически рандомной, конечно, восстать в

локации, mobs которой выше тебя по уровню не получится, но тем не менее, некоторым не везло настолько, что спавнились они чуть ли не под стенами столицы света. Ну, логично, ничего не скажешь, да вот только нифига, блин, не весело! Мало того, что я непонятно где, так еще и как отсюда выбраться в родные локации не ясно. Подобрал с земли пару камней, я принял единственно верное решение. Нужно позаботиться об одежде.

Я слез с холма и аккуратно обошел его по кругу, пытаясь выискать хоть какое-то подобие укрытия, по пути я встретил зайца обычного, серого, над его головой красовалась надпись: «Заяц 1 ур.». Точным броском булыжника я сваншотил гада, получив крохи опыта и небольшое моральное удовлетворение. Немного походя по траектории опоясывающей опушку, я понял, что ни пещер, ни каких-либо углублений тут нет, а жаль. Вернувшись к трупцу серого, я поднял его с земли и начал жевать. Зомби, судя по игровым сводкам питались сырым мясом, вот, захотелось распробовать. Вообще я не из брезгливых. И знаете, на вкус было вполне себе ничего, напоминало жареные опята, конечно, реальное сырое мясо не такое, но для зомби, видимо, работают иные законы... вкусоощущения? Собственно, ничего не оставалось, кроме как дождаться ночи так, наголо.

Через пару часов ко мне присоединились еще несколько зомби. Ну, как присоединились, едва заметив меня, они обошли опушку по широченной дуге и осели в других местах, не собираясь выходить, впрочем, значения это не имеет. Медленно, но уверенно надвигался закат. Крестьяне, работающие в полях, недалеко от моего места жительства, собирались и быстренько сбежали в свои дома. Я же в свою очередь так и продолжал сидеть. За время моего пребывания на опушке, я смог насчитать около шестидесяти мирных жителей – рабочих, в основном мужики от шестнадцати до тридцати. Несколько женщин в деревне, пару детей, суммарно что-то около ста сорока людей уровнем от двадцатого до тридцатого. Серьезные противники, врятли мне удастся потихому украсть одежду с бельевых сушилок, что так обильно были раскиданы по сельским домам и представляли из себя веревку, перетянутую между двух деревянных шестов. Что же делать?

Эх, простояв так еще с час ничего лучше, чем попытаться внаглую спереть то, что мое по праву, я не придумал. К тому моменту, как опомнился, уже наступила кромешная тьма и на небе уже появились первые звезды. Я выдвинулся на ограбление в стиле терминатора. Без малейших проблем проползя по полям ржи и пшеницы до небольшого до-

мика, мой аватар начал приближаться к сушилкам. Дабы не привлекать к себе внимания я действовал медленно, нерас-торопно, тенью шмыгая под каждым окном встреченного до-ма и не наступая на дорогу из гальки, дабы не шуршать. И вот заветная цель уже близко – сушилка находится на рас-стоянии вытянутой руки. Но неудача, дверь ближайшего до-мика приоткрывается и оттуда выходит паренек лет десяти, резво направляясь в сторону одежды. Над его головой над-пись: «Мальчик 3 ур.». Хм, заманчивая добыча, очень заман-чивая, но не время. Парнишка поворачивается полубоком, в руках у него бельевая корзинка. Медленно, будто издеваясь, он начинает складывать в нее вещи, сначала маленькие. Все унести он не мог, потому, когда он вошел в дом, я выскольз-нул из своего укрытия, схватил все, что осталось на сушил-ках и резво понесся прочь от деревни. Вернее, понесся бы, если бы не крик.

– Мертвяк!

Голос был женский, высокий, кричала видимо совсем еще девушка. В панике оглянувшись я никого не заметил, но че-рез секунду сообразил – видимо мой собрат оказался куда менее удачливым, зачем бы он сюда ни полез. Этот крик, видимо, слышали и домочадцы, которых я обворовывал, в здании послышалось шебуршание, с противоположной от меня стороны раздался скрип двери. И тут мне в голову при-

шла идея. В белье, которое я украл, сапог не было и быть не могло, а что, если сейчас пробраться в дом и украсть столь ценный нынче предмет. Не колеблясь, терять, пока что все равно нечего, я приблизился к окну дома, благо ставни были на распашку. И заглянул в него. Оттуда, прямо на меня, прямо мне в глаза смотрела женщина лет двадцати темно русые волосы, голубые глаза слегка округлое лицо, обычное крестьянское платье и веночек на голове. Она собиралась закрывать ставни, когда я поймал ее в таком положении. Убивать я не хотел, потому принял, как мне кажется единственно правильное решение – поскольку со своими минус пять к силе, с ней я сравниться не мог и поскольку стекол в доме не было, я приобнял женщину за шею и подогнул ноги так, чтобы она чуть высунувшаяся из окна, повалилась на землю рядом со мной. И одним точным ударом того самого камня по голове оглушил беднягу. Из дома тут же послышался детский визг. Действовать надо быстро, ловко прыгнув вглубь дома через открытое окно, я никого не увидел, видимо дети спрятались. Мне повезло, судя по прочным деревянным столам и развешанными всюду украшениями, это был дом некоего зажиточного мужика. Перед дверью стояла пара сапог и быстрым шагом направившись к ней, я подхватил добычу и собственно собирался улепетывать, как вдруг дверь, резким ударом сорвало с петель, а поскольку я стоял прямо перед ней тело моего аватара, как тряпичную куклу отнесло куда-то в сторону. Перед моими глазами стоял здоровенный

рыжий детина два метра ростом, руки толщиной с мою голову, а в руках огромный кузнечный молот. Ну что, походу пора на кладбище. Не став долго церемонится, «Кузнец 23 ур.» попытался треснуть по мне молотком, но не тут-то было, быстро вскочив с пола, я увернулся от этого удара, ибо для меня он выглядел довольно таки медленным. Видимо, я значительно превосходил мужика в ловкости. Следующий удар пришелся по стулу и расколол тот надвое, еще один создал трещины в полу, но я продолжал и продолжал уворачиваться, тщетно пытаясь найти выход из ситуации, до тех пор, пока не заметил тлеющие в печи угли. Рывком, в который раз уже уйдя от молота мужика, я схватил черные камушки, будучи уже готовым к приступу боли, но благо ее не последовало – зомби же, как никак, и вновь уходя от удара точным броском отправил их прямо в голову нападающему. Мужик взвыл, выронил молот, схватился за лицо, но меня уже не было, резво проделав тот же кульбит, что и раньше, только на улицу, я прихватил оставшееся белье и начал бежать в сторону опушки не оглядываясь.

Когда адреналин спал, я решил остановиться и осмотреться на предмет погони. И вновь игра решила меня удивить – вместо деревни я смотрел на толстенный слой дыма устремляющегося вверх и зарево пожара, горели поля, дома, все было в огне.

Внимание! Получено достижение «Поджигатель» (+1% исходящего урона от огня)

Видимо, я своим броском угля попал не туда, судя по всему мое спасение стоило жизни многим и многим невинным крестьянам. А, впрочем, мне то какое дело. Жаль конечно, но, если честно, не особо то это дело и имеет значение. Главное – одежду я добыл. Зачем мне одежда, спросите вы? Ответ до боли простой. Я собираюсь пробраться в город светлых. А для маскировки мне нужно сообразить себе хоть какой бы то ни было наряд.

Доковыляв до опушки, я приступил ко второй части плана – отодрав с дерева кусок коры подходящий по размеру для маски, я принялся методично очищать его и шлифовать, насколько это возможно, глиной, вернее сказать просто намазал ее толстым слоем, предварительно добавив прорези для глаз, используя простецкий камень и оставил сушиться. Время осмотреть добычу. Из деревни я унес довольно много. Пару добротных сапог, несколько добротных же простынь, две пары простых шаровар и три рубахи. Для выполнения моего плана более чем достаточно. В «Землях Артаны», увы, на начальных этапах, с экипажем все плохо. Разрабы сосредоточились на реализме и если ты стартуешь за некоторые ра-

сы, все, что тебе доступно первое время – набедренная повязка, а хочешь шмот получше – вали босса, собирай лут. Нет босса? Не беда, укради. Негде украсть? Ну, тогда будь добр сделать сам. Как-то так. Мне еще повезло, я знаю историю человека, точкой спавна которого был каньон в лесу. Найти его не могли очень долгое время, а вытащить из каньона еще дольше. Стартовал он за скелета, аналог зомби, только для ловкачей. В таких размышлениях прошла первая половина ночи. Из остатков зайца, которые я припас, невероятными усилиями удалось сварганить иглу.

«Игла из кости зайца»

Класс – инструмент.

Прочность 1/1

Взяв простыню, я стал методично вытаскивать из нее торчащие нити. К утру в моих руках уже была хоть и очень кривая, но всё-таки роба мага.

«Некачественная роба»

Класс – одежда

Прочность – 20/20

«Неизвестно, кто создал эту вещь, но ему, наверняка

СТЫДНО».

Так, а вот сейчас обидно было, система. Но это как всегда неважно, я столкнулся с другой проблемой. Чтобы косить под мага, мне прежде всего необходимы наручи, а сделать в нынешней ситуации я мог их только из сапог и шнурков, потому мне необходимо было вернуться на пепелище. Но сначала.

Желаете применить навык зачарование на предмет «Некачественная роба»?

Я выбрал да.

Внимание! Вашего уровня маны недостаточно для перехода в режим зачарования и поддержания его более двух секунд. Желаете выбрать свойство случайным образом?

И снова ответ утвердительный.

«Некачественная роба»

Класс – одежда

Прочность 20/20

Защита – +3

«Неизвестно, кто создал эту вещь, но ему, наверняка стыдно».

Абсолютно бесполезно. Но, что поделать. Повторив эксперимент со всем наличествующими у меня предметами, я получил следующие итоги. Поднял зачарование на два уровня, получил рубашку на +2% к скорости восполнения маны и сапоги на 0,5% к скорости передвижения. А также по мелочи на остальных предметах. Зачарование у нормальных людей работает несколько по иному. При входе в режим зачарования, перед тобой появляются системы нитей – так называемых магических каналов, которые ты можешь передвигать и придавать им различные свойства, допустим, создав из них сетку внутри сапог ты можешь ускорить свое передвижение, но поскольку маны у меня было минимальное значение, а конкретно единица, дольше секунды я в нем продержаться не мог. От уровня навыка зачарования зависела толщина каналов – меньше каналы, больше эффектов, а от маны – время, которое тебе выдается на работу, ибо она тратилась по формуле (ур. зачарования +1) x2, так что топовые энчантеры тупо вкидывали все очки в мудрость и не мучали себя прокачкой боевых навыков, а некоторые и вовсе использовали магические накопители. В таком роде размышлениях, я провел ночь. Ну что же, время пришло. Натянув обновку, как сумел, я оторвал от ближайшего дерева палку, длиной с приличный посох и опираясь на нее, пошел к деревне, по-

путно пытаюсь вжиться в образ. Получалось не очень, на мой взгляд не спорю, я постоянно путался в полах робы и падал. Ну как, скажите мне, маги вечно ходят в этих тряпках? И вот я уже стою около пепелища. От деревеньки не осталось и камня на камне, там, где были поля – пепел и пустошь, там, где были дома – теперь руины. Выживших не было, судя по всему. Тех, кого не убил пожар, добились мои соплеменники. И судя по надкусанным трупам еще и сожрали. Зачем? А все просто. В игре существовал способ подъема статов в обход уровня. Для живых это были тренировки – подтягиваешься, отжимаешься и постепенно тебе начинают капать бонусы, а для нежити способ был иной. Ешь людей и получай очки к случайной характеристике. Предел был пятьдесят в каждой и чем ниже был стат, тем соответственно быстрее он рос или в случае нежити, приоритетней очки капали именно в самый низкий. Жаль, я конечно не мастак так извращаться, но рано или поздно и этим придется заниматься. Без малейших усилий, я откопал в ближайшем домике пару сапог и обычный столовый нож, которым с легкостью отпорол все ниже голени. Сапоги, как на заказ были со шнурками, так что я всего лишь потуже затянул их и вот уже я был не совсем похож на живого мертвеца. Теперь осталось дело за малым. В подобных этому селениях, крестьяне часто делают тайники и да, действительно, нашелся один в погребке, где нежно были припрятаны четыре золотых. Баснословное богатство для деревенских. Честно говоря, я думал, что отсюда уже все

сбережения стащили, но видимо мои соплеменники не столь внимательны. Слава богу, а то все могло накрыться медным тазом исключительно из-за отсутствия этих замечательных кругляшей. Ну кто же знал, что я так неудачно заспавиюсь? Вернувшись на холм, я проверил маску. Выглядела она не очень. Да и характеристики так себе.

«Простая маска из глины и дерева»

Класс – одежда

Прочность 1/1

Я вымазал свою поделку в саже, дабы скрыть топорность работы.

Время пришло и собрав свои нехитрые пожитки, я направился вдоль дороги, идущей от деревни через поля. Спустя четыре часа рассматривания однообразных колосьев пшеницы и ржи мой взгляд уцепился за точку на горизонте – это были крепостные стены. Еще через час я до них дошел. А сейчас будет самое сложное. Маска уже давно была надета на мое лицо, а широкая роба скрывала телосложение. Как и в любом подобном месте, тут присутствовало заправское клеше. Два стражника у ворот: один хрипло посапывал, второй стоял, опершись на алебарду. Оба были в латной броне, одинакового роста, лиц не видно, над головами надписи – «Го-

родская стража 55ур.».

Осталось самое сложное. Мне нужно проскользнуть мимо них не открывая рта. Ибо навыка красноречие у меня не было и в помине, но зато у меня уже был заготовлен план на этот счет. Подождав, пока бодрствующий стражник отвернет взгляд я резвым шагом направился к воротам, узкие прорези шлема начали поворачиваться в мою сторону, но не тут-то было. Достав из кармана три золотых, я прямо на ходу всунул их в висящую плетью руку не успевшего опомниться и встать в стойку служителя закона и прежде, чем он успел меня рассмотреть, прошмыгнул мимо. Судя по всему, мы поняли друг друга с полувзгляда, пройдя пару метров я оглянулся и увидел, что латник даже не думал меня останавливать, он просто всунул так заботливо принесенные мной кругляши в карман и сделал вид, что не видит меня. Прекрасно, просто прекрасно, как по маслу. А ведь многие игроки не знают, что зарплата у стражи копеечная, а вход в город бесплатный. Если бы я был в почете у светлых фракций, меня бы остановили, досмотрели, а потом потребовали бы плату за вход. Я бы мог сказать мол, так вход бесплатный, получил бы плюс к харизме и меня бы пропустили. Но я немного форсировал события, чуть больше, чем полностью.

Город, как и все города светлой стороны выглядел помпезно, каждое здание в два этажа, все в цветах, каждая улоч-

ка, каждая аллея, позолоченные высокие церкви, замок-крепость, посередине таверны и магазинчики на каждом углу, четыре въезда по сторонам света, основной материал построек – камень, для декора дерево и металлы. Стандартно, в общем. Улицы были наполнены людьми, стражниками, игроками. Все что-то продавали и покупали. Шум на улицах. Вот игрок под ником «Гнум325» – гном двадцать пятого уровня орет, надрывая глотку о продаже зелий, вот эльф под звучным ником «Лафет» двадцать седьмого уровня зазывает в рейд. А вот волшебница сорок восьмого кричит о том, что зачарует шмот бесплатно. Приятные мелочи. Зайдя за угол, прямо перед главными воротами, я принялся обшаривать взглядом землю, искать пришлось недолго. Прямо перед моим носом был вход в канализацию, представляющий из себя канализационный люк. Сначала я попробовал приподнять крышку, но это было мне не по зубам. Пришлось использовать посох в качестве рычага. Скрип, а за ним следует глухой плюх. Это я спустился в сточные воды. Пройдя пару метров, я увидел сообщение об уроне.

Существо «Сточная крыса» нанесло вам 1 ед. урона.

Думаю, то, как большой зомби разделался с помощью палки с маленьким животным третьего уровня описывать смысла не имеет. Пару ударов моим импровизированным посохом и трупик крысы, с выпавшими из него двумя медными

монетами переходит ко мне в карман. Я пошел дальше. И через пару метров меня ждало идентичное сообщение. Вы спросите зачем я устроил геноцид местным грызунам? Ответ прост, как два пальца. Банк открывается, начиная с десятого уровня, а я был всего-то седьмым, потому приходилось потеть, ради тех недостающих крох опыта. В канализации водились крысы с первого по пятый левел, в зависимости от того, на каком удалении ты от ближайшего люка. Если спуститься ниже в канализацию, там тебя мог ожидать крысинный король, но я старательно игнорировал желание ввязаться в хоть сколько-нибудь интересный бой. Я в городе света и следующего шанса пробраться сюда в ближайшее время повторно может и не представиться. На данный момент я слабейший из всех возможных представителей своего уровня, в основном из-за кривой, на первый взгляд прокачки. Именно этим я руководствовался, пока убивал крыс и собирал их тушки в инвентарь.

Внимание, вы достигли 10 уровня! Теперь вы можете выбрать класс, для выбора специализации подойдите к соответствующему учителю.

Доступна расовая способность – «Пожирание трупов».

Это сообщение не вызвало во мне ничего, кроме улыбки. Мои будущий учитель расположен в половине мира от меня,

О каком классе вы говорите, уважаемая система?

Тарман – Уровень 10

Раса: Зомби

Подраса: Человек

Здоровье – 550/550

Мана – 1/1

Выносливость – 55

Ловкость – 65

Сила – -5

Интеллект – -5

Мудрость – -5

Особенности:

Мертвец

Сопротивление свету – – 75%

Сопротивление тьме – 75%

Сопротивление смерти – 75

Несовместимый

Проклятье слепоты – иммунитет.

Проклятье слабости – иммунитет.

Иммунитет к болезням и ядам.

Достижения:

«Убийца игроков III» (+15% исходящего урона против игроков)

Красный статус – шанс выпадения из инвентаря вещей, после вашей смерти навсегда повышен до 15% вне зависимости от редкости предмета. Ваш ник навсегда окрашен в красный цвет.

Способности:

Владение мечами – 0ур.

Зачарование – 2ур.

Скрытность – 2ур.

Шитье – 1ур.

Гончарное мастерство – 1ур.

Пожирание трупов.

Съев труп живого существа, вы восстанавливаете часть утерянного здоровья, в случае поедании большого количества разумных существ, ваши характеристики навсегда повышаются.

Оставшиеся очки было решено вкинуть в выносливость. Что же, пора на поверхность. От дневного шума не осталось и следа, только молчаливо бредущие по своим делам люди. Больше ни игроков, ни НПС, ни торговцев, только свет в ок-

нах таверн. Эх-х, картина нагоняет тоску. Собственно, тут я столкнулся со следующей проблемой. Если уровня мне хватало, то вот куда идти, я не имел ни малейшего представления. Блуждая по городу в смятении около получаса я уже готов был сдаться, пугаясь каждой тени и шороха, опасаясь за то, что если меня заметит стражник, то точно захочет меня допросить и когда дойдет речь до маски сразу же убьет, я сам не заметил, как случайным образом дошел до здания банка. Более всего постройка напоминала таверну, только на вывеске над дверью, вместо кружки эля красовалась большая золотая монета. Внутри горел свет и через окна можно было увидеть персонал банка. Рысью шмыгнув внутрь, я подошел к стойке, более всего напоминавшей школьную парту, за которой тщательно что-то перечитывая сидел рыжеволосый гном в плаще и берете и методично раскуривал трубку. «Банкир – 68 ур.». Почему-то сейчас он более всего напоминал мне леприкона. Я начал разговор первым. Хриплым, надрывным басом я произнес:

– Здравствуйте!

Испугавшись, видимо не заметив меня карлик подпрыгнул на месте и рефлекторно произнес.

– Кабинет там!

Чуть оклемавшись он показал себе за спину, в свою очередь там красовалась деревянная дверь. Медленно, преисполненный чувством собственного величия, я прошел к двери. Как же, мертвец проник в город света, и первым делом отправился грабить банк, метафорично, конечно, вещи то один хрен мои, зато сколько стоят.

Личный кабинет был чистой игровой условностью, уж не знаю, как они подвязали это в лор, но по факту зайдя за пределы двери я попал в обставленную еще в бытность паладином сырую комнатушку со стулом, столом, чернильницей бумагой, пером на столе и сундуком комнату. Конечно, обставить ее можно как угодно, она же за донат, обычно это золотые горы, роскошные кресла, но я всегда был сторонником отыгрыша и презирал подобное, ибо не так должна выглядеть земля обетованная у приключенца. Вы и представить себе не можете как же я соскучился по этим сырым и холодным стенам, горящей на столе свече и маленькому обитому ржавым железом сундучку. Ну, не стану откладывать, у меня еще много работы здесь. Я начал сортировать вещи по порядку.

Первым делом из сундука я достал склянку с неприятно выглядящим содержимым, размером со средний палец. Жидкость внутри нее имела оранжевый цвет и была довольно дорогой вещью. Добыть ее можно было только одним спо-

собом – забраться в самую гущу опаснейших болот сто третьего левела, располагающихся в локации Рябой кряж, по одному из немногих квестов, дающих в распоряжение навыки и прикончить крайне юркую и маленькую саламандру, которую для начала еще надо найти, ведь шанс спавна у нее такой же, как и она сама, мелкий. Но награда за поиски более чем стоила своей сложности.

«Кровь рыжей саламандры Болотного кряжа»

Класс – зелье

Дарует выпившему навык «Регенерация ур.1»

«Как вы могли?»

Второй предмет добывался проще. Нужно было всего на всего убить патриарха вампиров. Одного из боссов игры сто двадцатого уровня и с шансом пять процентов из него дропнется красная книжка с какими-то рунами. Сложность в том, что предугадать способности патриарха практически невозможно, каждый раз набор почти случайный.

«Гримуар крови»

Класс – книга

При прочтении дарует магию крови.

«Убивший дракона, сам становится драконом.»

Третий предмет – та самая рука голема, о которой я говорил в самом начале. Она представляла из себя ладонь с предплечьем, высеченным из мифрила, всю эту красоту покрывала вязь мелких узоров. Простая в своем устройстве вещь, заменяющая конечность. Стоимостью большей, чем средне-статистический дом в не самом маленьком городе государства света.

«Длань голема»

Класс – протез

Свойства:

Персональный

«Я не знаю, зачем тебе это нужно. Sabas21»

Дальше шел третий по ценности предмет в моей коллекции. Представлял он из себя обрывок бумаги. Чтобы понять всю его ценность, нужно знать историю Земель. Когда-то давно несколько ярых любителей роллплея попросили раз-

работчиков ввести предмет, позволяющий отыгрывать НПС и выдавать квесты игрокам. РПшеров было немного, но на всеобщее удивление разработчики откликнулись. Был введен такой предмет, как «Книга бытия». Находилась она на пике горы Гальтсвен и на тот момент самой высокой точки земель. РПшеры вызов приняли, добрались туда и даже убили дракона девяностого уровня, который книгу охранял, а после каждый из них подошел к этой самой книге и вычеркнул оттуда появляющийся при взгляде на страницу ник, таким вот незамысловатым образом ребята стали настоящими НПС. Они могли выдавать квесты и особо никто вспоминать о них больше не стал, но с каждой пройденной неделей уровень дракона, охранявшего книгу рос на единицу, а гора поднималась на метр. Так что вскоре ценность уже во всю используемых топ кланами для шпионажа людей – НПС возросла. Да, вы все правильно понимаете, оттуда можно вырвать страницу и да, именно она сейчас у меня в руках.

«Страница из книги бытия»

Класс – расходник

«Всё когда-нибудь исчезает.»

Следующее, но не по значимости. Премияльная деревянная табличка, для смены ника.

«Деревянная табличка»

Класс – расходник

«Позволяет изменить имя персонажа.»

Дальше, баночка с красным шариком света внутри и прилегающие мертвые мухи. Темный висп, первого уровня в банке.

Банка содержит существо: «Темный висп»

Ничего не стоящая штука, содержащая ничего не стоящего моба, относящегося к редкости обычных и корм для него. Такие обитают в низкоуровневых локациях.

Дальше больше. Шкатулка, представляющая из себя коробку с основанием в виде шестигранника и крышкой из цельного ограненного так же по шести углам прозрачного рубина. Все, кроме собственно крышки было иссиня-черного цвета и из каждой грани во все стороны торчало несколько шипов длиной от трех до пяти сантиметров к центру, если смотреть на нее с боковой стороны, шкатулка расширялась, образуя почти что сферу. Очень крутая вещь моей собственной выдумки. Если открыть ее, то можно было увидеть

пять вмонтированных во все, кроме рубиновой части черные камни, покрытые рунами. Название я выбрал подходящее.

«Каменное сердце» (проклято)

Редкость – божественный

Класс – артефакт

Свойства

Неразрушимый.

Масштабируемый.

Объект невозможно уничтожить.

Живое

При активации привязки к носителю поглощает выбранную область на теле последнего, заменяя собой. Потерять/отделить/украсть/выбить невозможно.

При помещении внутрь сущности автоматически накладывает на носителя и помещенного внутрь путы жизни (эффект продляется автоматически), восстанавливает ману сущности (зависит от установленных накопителей), сущность не может самостоятельно покинуть внутреннее пространство объекта.

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.