

# Виктор Сергиенко

A detailed fantasy illustration. In the center, a large, scaly green dragon with a spiked back and glowing orange fire in its mouth stands on a rocky outcrop. It is breathing fire. In the foreground, a wizard wearing a brown pointed hat and a dark robe is seen from the back, holding a staff with a glowing blue orb. The background is a dark, misty forest with tall, thin trees and a castle with spires visible in the distance under a greenish, hazy sky.

Манга. Сборник 1. ЛитРМ

Путь мага

Орки побеждают всегда

Королевство мертвых

Виктор Сергиенко

**Пангея. Сборник 1. Путь  
мага. Орки – побеждают  
всегда. Королевство мертвых**

«Автор»

2023

## **Сергиенко В. Н.**

Пангея. Сборник 1. Путь мага. Орки – побеждают всегда.  
Королевство мертвых / В. Н. Сергиенко — «Автор», 2023

- Мир "Пангеи" - это удивительный мир компьютерной игры. Обычный человек, попавший в него, исследует его, сражается и влюбляется, выполняет квесты и растет в уровнях. Каждодневно делает выбор - кем ему быть и как ему жить.- Маг Торвик продолжает копытить по удивительному миру игровой вселенной Пангея. Выполняя квест полученный от короля Артура по сбору всех 12 Рыцарей Круглого стола, заводит его игровая судьба в земли суровых Орков. Сумеет ли он избежать липких объятий Гибельной Серости? А уйти из хищных лап Белой Смерти? Поживем - увидим! - За спиной остались Великие равнины орков и верная Мокаса. Новая локация называется Скел - Королевство мертвых. Снова магу Торвику придется бродить по городам и весям. Выполнять головоломные квесты, сражаться с дикой нежитью и как-то договариваться с Темным Властелином. Публикуется в авторской редакции с сохранением авторских орфографии и пунктуации.

© Сергиенко В. Н., 2023

© Автор, 2023

## Содержание

Путь мага	5
Глава 2.	8
Глава 3.	11
Глава 4.	14
Глава 5.	17
Глава 6.	20
Глава 7.	26
Глава 8.	30
Глава 9.	33
Глава 10.	37
Глава 11.	42
Глава 12.	45
Глава 13.	49
Глава 14.	53
Глава 15.	58
Долгий путь в «Камелот»	61
Глава 17.	65
Мерлин и все, все, все	68
Глава 19.	72
Ведьминский Шабаш	77
Князь всех вампиров – Носферату	82
Глава 22.	86
Суэта суэт	92
Оборотни «Алых Холмов»	95
Оборотень – Оборотню Волк	98
Кто такие «Гноллы»?	101
Барон Торвик	105
Священная Роща и Озерная Дева	108
Трудная дорога домой	113
Кто такие – «Нежить»	116
Конец ознакомительного фрагмента.	117

# Виктор Сергиенко

## Пангея. Сборник 1. Путь мага. Орки – побеждают всегда. Королевство мертвых

### Путь мага

#### Глава 1.

#### Начало всех начал

Наступил 2222 год, население нашей планеты, перевалило за десять миллиардов человек. Все страны, задыхаясь от людской массы, наконец-то нашли выход и этим выходом, стал проект – Ковчег. Сознание человека, с помощью мощных нейрокомпьютеров, оцифровывалось и перемещалось в компьютерную игру. А мозг извлекался и помещался в контейнер с наножидкостью, в спецхранилище корпорации Ковчег.

Когда в игре, цифровой персонаж ел – в мозг поступала питательная смесь, когда занимался сексом – в мозг поступали эндорфины, которые вызывали оргазм, а когда в игрока, попадала стрела или пуля – в мозг поступал болевой импульс. Вот так это работало. Я, оплатил свое место в Ковчеге, сроком на 10 лет, а вот дальше, если, конечно же хочу жить, оплачивать его нужно будет, уже из игры.

В офисе корпорации, из всех предоставленных мне игровых вселенных, я выбрал «Пангею». Мир меча и магии, драконов и рыцарей, бескрайних просторов и безграничных возможностей. Игровой мир, в десять раз, превышал площадь нашей реальной планеты, а так же имел подземные локации, плавающие и летающие города.

В комнате переноса, куда я вошел, мелодично прозвучал нежный, женский голосок, который, как казалось, шёл отовсюду, обволакивая и проникая в сознание.

– Игрок. Добро пожаловать в «Пангею»!

– Мир бесконечных возможностей и невероятных приключений.

– Кем ты станешь? Добрым паладином – защищающим слабых, злым некромантом – творящим черное колдовство или может быть всемогущим магом – повелевающим грозными стихиями?!

– Твой путь начинается здесь!

Затем мелодичный голос продолжил.

– Игровой мир «Пангея» – состоит из четырех огромных континентов, которые омывает, не менее огромное море Тетис:

– Первый континент – Готика. Здесь эльфы воюют с орками, рыцари сражаются с драконами, а в скалах Серых гор, гномы добывают руду и самоцветы.

– Второй континент – Лемурия. На нем вы столкнетесь с Джинами и Ифритами, Анубисами и Бастами. Посетите Запретный город, который охраняет терракотовая армия и Великие пирамиды Ананси – между которых бродят могущественные Сфинксы.

– Третий континент – Атлантида. Здесь вы сможете повторить 12 знаменитых подвигов Геракла, дружить или сражаться с кентаврами, подняться на гору Олимп и спуститься в подземный Тартар.

– Четвертый континент – Гиперборея. Мир Скандинавских богов и героев, вам предстоит пройти по пути Игдрассиль, посетив Альвхейм и Нифльхейм, сразится с огненными великанами Муспельхейма и посетить страну героев Вальгаллу.

– А в море Тетис, расположен Коралловый Архипелаг Тысячи Островов, на котором ни когда не прекращаются Пиратские войны, за власть и добычу.

– Каждый выбирает по себе – выбирай и ты герой.

Ну, к чему-то такому, я и был готов. Мне совсем не нравилась, холодная мгла космических вселенных или каждодневные сражения, с толпами ходячих мертвецов, из зомби-апокалипсиса. Поэтому свой выбор, я сделал осознанно и выбрал мир Пангеи, как наиболее мне подходящий. Итак, пока всё ясно, идем дальше.

Автоматический голос компьютерной системы, продолжил.

– Пожалуйста, создайте свой аватар.

Я улегся на анатомическую кушетку и одел на голову – шлем виртуальной реальности.

– Вам присвоен пол «Мужчина» – прошелестел голос в моей голове.

– Пол присваивается автоматически и изменить его нельзя.

Ну, тут я был совершенно не против и процесс пошел дальше.

– Выберите своё игровое имя.

После получасового сражения с компьютером, я выбрал игровой ник – «Торвик», производное от своего имени Виктор и нажал кнопку – принять.

А женский голосок, в моей голове, уже щебетал дальше.

– Вам предстоит выбрать расу и класс персонажа.

– Выбирайте вдумчиво, так как изменить расу потом, будет уже невозможно.

Итак. Доступные вам расы:

– Люди – обладают способностью «Учись всегда, учись везде» – скорость набора опыта +5%.

– Гномы – способность «Крепкие плечи» – на 5 мин. увеличивает скорость и силу атаки на 20%.

– Орки – способность «Берсеркер» – на 5 мин. атака увеличивается на 50%, а защита уменьшается на 50%.

– Эльфы темные – способность «Крадущийся в тени» – каждый удар в спину противника, будет критическим.

– Эльфы лесные – способность «Друг животных» – в лесу, звери никогда, не нападают на вас первыми.

– Эльфы высшие – способность «Высшее знание» – прибавляет +5%, к силе любых заклинаний.

– Нежить – способность «Черная душа» – все темные заклинания стоят меньше на 10%.

Я задумался, а компьютерный голосок продолжил:

– Играя за выбранную вами расу, вы каждый уровень, будете получать единицы развития:

– Люди +1 интеллекта, +1 силы;

– Гномы +1 выносливости, +1 силы;

– Орки +1 ловкости, +1 силы;

– Эльфы темные +2 ловкости;

– Эльфы лесные +1 ловкости, +1 интеллекта;

– Эльфы Высшие +2 интеллекта;

– Нежить +1 интеллекта, +1 разума;

И чтобы было понятно, перед моими глазами тут же, появились базовые характеристики персонажа, с кратким описанием к ним:

– Сила: увеличивает мощь ближней атаки, а также шансы парирования и блокировки. Влияет на переносимый вес. В случае перегрузки, ваша скорость существенно упадет.

– Интеллект: влияет на скорость изучения всевозможных магических умений, вероятность нанести критический удар заклинанием, а также на количество манны вашего аватара

(одна единица интеллекта – прибавляет десять единиц манны). Так же частично, интеллект увеличивает скорость регенерации манны.

– Ловкость: повышает скорость, точность, уклонение и шанс критического удара в ближнем и дальнем боях.

– Разум: увеличивает скорость регенерации жизни и манны.

– Выносливость: отвечает за количество Хит Пойнтов, то есть величину вашей игровой жизни, (одна единица выносливости – прибавляет десять единиц жизни).

Ну что ж – подумал я – в принципе все логично и все понятно.

– Из игровых классов, вам доступны – не унимался женский голосок, в моей голове.

– Воин – самый простой из них, одеваешь на себя – доспехи покрепче, берешь в руки – меч по больше и идешь вперед.

– Охотник (он же лучник) – ловкость это все, только дальний бой, пускай стрелы из-за спин товарищей и будет тебе счастье.

– Разбойник или (Рога) – это внезапное нападение со спины или из темноты, и враг даже не поймет, как умер.

– Жрец – накладывает исцеление и благословение, незаменим в любой команде.

– Некромант – накладывает на врагов проклятья и отравления, постепенно истощая и уничтожая.

– Маг – владеет силой стихий, может заморозить реку или обрушить огненный дождь.

Делятся на магов огня, воды, земли, воздуха и нейтралов.

О, я наконец-то определился с выбором, хочу быть магом, и всё тут! Поэтому я, из всех предложенных рас, выбрал Высшего Эльфа – так как большое количество интеллекта, для мага, будет всегда иметь, решающее значение.

И передо мной тут же, появился аватар моего персонажа – этакий легкоатлет, высокий, поджарый и мускулистый, без капли жира на теле.

У него было мое лицо, только более молодое и красивое, и только с удлиненными и заостренными ушами, прямо скажем, этокое брутально – эльфийское.

И единственное, что я, в нем поменял, так это – цвет волос на золотой, а цвет глаз на зеленый, даже на изумрудно – зеленый. Еще раз присмотрелся, остался всем доволен и нажал кнопку – вход. Перенос сознания, произошел очень буднично, в офисе корпорации глаза закрыл, в игровом мире – глаза открыл.

## Глава 2. Новый, дивный мир

Я стоял на берегу не большой речушки, светило солнце, щебетали лесные птицы, перед собой я увидел, два десятка деревянных домов и полсотни таких же новичков, как и я.

В голове раздался компьютерный голос.

– Стартовое поселение «Нубятка», место появления всех новичков в мире «Пангеи», приятной вам игры господин Торвик.

Ага, господин, я осмотрел себя. На мне было одето: «Рваная рубашка Новичка» – дающая выносливость +1 ед., и «Рваные штаны Новичка» – прибавляющие ловкость +1 ед. Опустив взгляд ниже, я понял, что дальше, находятся голые ступни новичка, не дающие дополнительных бонусов, зато изрядно вымазанные в грязи. Ну что ж!

Все понятно, теперь это мой мир и меня ждут великие дела. Я направился к старосте деревни

– Уважаемый, а у кого мне, можно выучить заклинания.

Староста, седовласый мужичок, в простой, домотканной рубашке, махнул рукой, в сторону персонажа с посохом. Меню над которым гласило – маг-наставник «Ульрих».

И сразу же, раздалось несколько голосов. Кто хочет стать войном – подошли ко мне, кто магом – ко мне, охотники – ко мне. Я же и еще десяток, будущих повелителей вселенной, сгруппировались у своего наставника.

– Отроки! – буквально прокаркал, худющий, седовласый маг.

– Запомните, вся магия нашего мира, сосредоточена в магических картах – и тут же показал нам карту, чем-то похожую на простую, игральную. Только, из более плотной бумаги и с красивым, можно сказать, что даже живым, рисунком внутри.

Именно внутри, так как создавалось впечатление, что в руке у мага, находится очень плоский 3д планшет, с анимацией маленькой молнии, бьющей из грозовой тучи.

Взмах руки наставника и вот молния с треском, ударила в ближайшее дерево.

Наша группа восхищенно загалдела.

– Ваша задача, как магов – продолжил он говорить.

– Собрать свою, самую мощную и уникальную колоду.

– Чтобы карта сработала, её нужно зарядить магией, слабое заклинание – требует малое количество энергии 10-20 ед., а мощное, например призыв Дракона Арати – почти 5000.

– Зарядить карты, можно тремя способами: самим, потратив свою энергию – накопленную за сутки, от кристалла магии – на центральной площади, почти любого поселения или заплатив магу энергенту.

– Это понятно отроки? – маг-наставник, внимательно оглядел нашу стайку оборванцев и все молча, кивнули.

– Тогда продолжим. Все карты, делятся на стихийные – которые наносят урон какой-либо стихией и призывающие, могущие призвать какое-либо существо, опасное или полезное. Купить или же продать магические карты, вы можете в лавке картографа.

– Я же, могу вам, продать каждому, по три простые карты, «Малое исцеление», «Малый огненный шар» и «Вьюнок-растение» оплетающее вашего врага и замедляющее его.

– Цена каждой карты – сто медных монет, заработать их, вы можете здесь же, выполняя задания жителей, этой замечательной деревни.

Маг-наставник широким жестом указал, на окружающие нас дома, а затем, видимо решив, что он, свой долг исполнил, развернулся и шаркающей походкой учапал, в ближайший, бревенчатый дом.

Все ясно – все понятно, трудись – не ленись и будет тебе счастье. И оно началось: травнице Марте требовалось 10 ромашковых кустов, цена 5 медных монет. Растения росли за оклицей, но когда кустов всего 20, а охотников на них 50, простой квест превращался в сложный, под названием «Кто первый встал – того и тапки». Народ на пальцах, высчитывал, чья сейчас очередь рвать растение и выстраивался в цепочку.

Ну, хорошо, это задание я как-то выполнил, за что мой интеллект – подрос на 1 ед.

Дальше, местному плотнику, было нужно принести 3 древесных ствола, обязательно без сучков. Так он и повторил – смотри мне, чтоб без сучка, без задоринки, тогда заплачу 20 медяков, вручил мне «Ржавый топор Лесоруба» и вытолкал за дверь.

Первый раз, ударив по дереву, я понял, что свои 20 медяков, получу очень не скоро. Так как, было такое ощущение, что я бью по дереву не топором, а шпалой. Имея в своей характеристике всего 2 ед. выносливости и 2 ед. ловкости, рубить дерево, было невыносимо долго и тяжело. И чтобы срубить первое из них, толщиной всего лишь 30 см, мне понадобилось 100 ударов.

Зато потом, сразу же, выскочило оповещение:

- Поздравляем!
- Вы получаете умение «Ученик Лесоруба» 1-го уровня,
- Вы получаете 1 ед. силы.

Ага, так вот, как это работает, больше тратишь выносливости – больше тренируешься. Чтобы срубить второе дерево, потребовалось уже 90 ударов, а на третье, я потратил только 80.

Выскочило новое сообщение:

- Поздравляем!
- Вы получили умение «Ученик Лесоруба» 2-го уровня,
- Вы получаете 1 ед. силы.

Выносливость ушла в ноль, и я свалился рядом со срубленным стволом, подобно срубленному стволу, уж простите меня за каламбур. Значит, как работает магия в игре, нам рассказали, а вот как работает выносливость, мы значит, должны были разбираться сами.

Лежа в тени деревьев, я вызвал справку игрока, которую здесь все, коротко называли Вики, и стал вникать, как это работает. А работало это так – чем больше игрок совершал движений, тем больше тратилась его выносливость, когда же она заканчивалась, игрок просто не мог двигаться.

Так же «выносливость» – восстанавливалась сама по себе, правда, очень медленно. И чтобы, этот процесс ускорить, необходимо было – есть и пить, высококалорийные блюда и напитки, или накладывать на себя заклинания, типа «Ускорения» или «Мощи».

Я залез в свой инвентарь и в «Рваной котомке новичка» обнаружил флягу с водой и три корочки хлеба. Я сгрыз одну корочку и запил водой – выносливость восстановилась до половины. Еще одна корочка и выносливость заполнилась на максимум. На переноску стволов ушел час. За переноску каждого ствола, выносливость вырастала на 1 ед. Плотник, вручил мне, честно заработанные мной – 20 медяков и позволил оставить «Ржавый топор Лесоруба» себе. Далее.

Сельский кузнец, просил принести – 12 кусков железной руды, вручил мне «Ржавую кирку» и махнул рукой в сторону небольшого болотца, на берегу которого и был выход, местной, железной, рудной жилы.

Монотонные удары по руде навевали тоску, но приходилось терпеть, чтобы дальше, двигаться в большой мир, нужно было купить магические карты, а на них нужно было, заработать 300 медных монет и я терпел.

Дзинь, от жилы отвалился кусок железной руды, ага всего лишь 10 минут непрерывных трудов и процесс пошел. Прошло полтора часа. После 12-го куска руды выскочило сообщение:

- Поздравляем!
- Вы получили умение «Ученик Горняка» 1-го уровня,
- Ваша выносливость увеличена на 1 ед.

За руду, кузнец заплатил мне 24 медяка, на радостях подарил «Ржавую кирку» и отправил к поварихе за новым квестом.

Повариха, дородная женщина в белом фартуке, с грудью такого размера, что еще чуть-чуть и это было бы уже вымя, а не грудь, просила набрать ягод земляники, на берегу ближайшего озера.

И тут мне пришла в голову, очень интересная идея. А что если не собирать ягодки, а наловить в озере рыбы, потому что, есть хлебные корки, мне уже порядком надоело.

Но, ни какой рыболовной снасти, в нашей «Нубятке», не нашлось. И не удавшаяся идея, тут же переросла в другую, а что если, понырять в озере и посмотреть, что там на дне.

Не удалось наловить рыбы, так может быть, удастся набрать раков, или какой-нибудь еще, полезной живности.

Лукошко с земляникой, перекочевало в котомку. Перейдя на дальний конец озера, чтобы никто, не украл мою гениальную идею, по обогащению себя любимого, я зашел в воду по пояс, и постарался нырнуть.

И вот тут меня посетила, большая птица Обломинго. Оказывается, чтобы плавать и нырять в игре, этому тоже, нужно было учиться. Короче, полчаса позора, бултыханий и плесканий, все же принесли мне, умения: «Ученик пловца» 1-го уровня и «Ученик ныряльщика» того же уровня, а также 2 ед. ловкости.

Восстановив свою выносливость, корочкой хлеба и горстью ягод, я медленно отплыл от берега, всего лишь на десяток метров и нырнул. Таймер запаса воздуха начал отсчет, давая мне всего лишь, 30 сек времени, нахождения под водой, без дыхания.

Вода была теплой и прозрачной, видимость прекрасной, стайка рыбок метнулась в сторону, на дне удалось увидеть несколько ракушек и десяток кустов различных водорослей.

Но тут, запас воздуха в легких, быстро закончился и пришлось всплывать. Нырять пришлось часто, воздуха едва хватало, чтобы опуститься на дно, схватить добычу и всплыть. В котомку поместилось 6 Перловиц и 14 пучков водоросли Элодеи.

- Дзинь – колокольчиком прозвучало, оповещение системы.
- Игрок Торвик.
- Поздравляем!
- Вы получили 2-ой уровень развития,
- Ваш Интеллект увеличился на 2 ед.,
- Вам также доступны 2 свободные ед.
- Приятной вам игры.

Я был горд собой, как никогда. Наконец-то, обозначился прогресс в развитии. Но сил не осталось даже на то, чтобы радоваться, начало темнеть и я поплелся, в наше стартовое поселение. Травница Марта была в восторге, давно мне никто не приносил Элодею, говорила она, отсчитывая мне медяки, 14 пучков принесли мне 28 монет.

Также, очень приятно, меня удивили Перловицы, так как повариха, заплатила за каждую из них по 3 медяка. Ночевали все начинающие маги, в избушке нашего наставника, на обычных деревянных нарах, расположенных в два яруса, я нашел свободное место и провалился в сон. На чем, мой первый день, в мире Пангеи и закончился.

## Глава 3.

### Если долго мучиться – что-нибудь получится

– Подъем бездельники! – голос мага наставника, разорвавшейся бомбой, вырвал меня из сна.

– Все вон из моего дома и чтобы до вечера, я вас не видел – раненым слоном, проревел он и мы все, мятущейся стайкой, выскочили на улицу.

Все мои товарищи, по магическому ремеслу, кинулись к доске объявлений, расхватывать вчерашние квесты, которые сегодня, стали уже на 10% сложнее. А я же, набрав флягу воды, из деревенского колодца и купив у поварихи – 10 корочек хлеба за 1 медяк, отправился к своему озеру.

Снова собирать ромашку, ждя своей очереди или рубить деревья, мне было теперь уже не интересно, меня ждало озеро, полное ценнейшей добычи. Хотя, умение рубить деревья, мне сегодня, по моему плану, очень пригодиться. Зайдя в самый дальний конец озера, чтобы не привлекать, ничьего внимания, я начал рубить деревья, чтобы сделать из них плот, с которого можно будет уже, нырять глубже и заплывать дальше.

И вот. Часа через два, плот был готов, не большой и неказистый, связанный лианами, он, тем не менее, без труда позволил мне, достичь середины озера.

Где, предвкушая богатую добычу, я и нырнул в глубину. И вот оно. Здесь в центре озера, как оказалось, росли самые густые и длинные водоросли, достигавшие в длину, почти что одного метра, а Перловицы – были вообще, размером с ладонь. Так же мне, удалось найти несколько ржавых, железных предметов: подковы, поломанный кинжал, сильно погнутой рыцарский шлем – все это годилось только в переплавку, но все равно, должно было принести мне, дополнительный доход. Так что, мой план работал и это было, очень хорошо.

Несколько раз, мимо меня, проплывали большие щуки, длиной в мою руку, с приоткрытыми, зубастыми пастьми. Мне становилось неудобно, от их присутствия, но агрессии они не проявляли. Так что, единственный недостаток моего фарма, заключался в долгом респауне водорослей. Ибо. Если вчера, пучок водорослей, у края озера, длиной в ладонь, респанился за 30 мин, то сорванная сегодня мной, гигантская Элодея в центре озера, восстанавливалась один раз в 4 часа.

Я получил новое умение «Ученик травника» – 1го ранга, и теперь оно позволяло мне, распознать, целых десять видов различных, полезных растений. Очень часто, из песка, за место чего-то полезного, я доставал – битую керамическую посуду или пустые раковины Перловиц, не представлявших ни какой ценности.

Но, тем не менее, к концу дня, я, спрятав свой плот, в прибрежных, камышовых зарослях, нес в руках – два десятка гигантских Элодей и еще дюжина огромных Перловиц, находилось у меня в котомке. Так что, и этот день, прошел не зря.

Третий уровень развития – пришел внезапно. Увлеченный собирательством, я даже и не заметил, когда заполнилась шкала опыта.

– Дзиль!

– Поздравляем! – мелодично пропиликала система, когда я находился под водой.

– Вы получили 3-ий уровень развития,

– Ваш Интеллект, увеличился на 2 ед.,

– Вам так же доступны 3 свободные ед., характеристик развития.

– Приятной вам игры.

Мои умения: «Ученик ныряльщика» поднялось до 5-го уровня, а «Ученик пловца» до 4-го. Все это в сумме, подняло мою ловкость еще на 4 ед. Чтобы не привлекать не нужного внимания других нубов, я дождался пока, почти стемнеет и быстро метнулся в хижину к Травнице. Сегодня на меня просыпался медный дождь. Водоросли пошли по 5 медяков за штуку, а Перловицы по 6.

– Дзинь! – тут же отметилась система.

– Ваша репутация с персонажем – «Травница Марта» достигла отметки «Уважение», теперь все ваши товары, она будет покупать на 5% дороже.

О как, я был этому только рад. Оказывается, что хорошее отношение, оно везде работает.

Удачный день, принес мне 172 медяка и это был рекорд. Дальше наступила ночь и пришло время сна.

Новый день, новые заботы. Мой плотик, связанный лесными лианами, внезапно разошелся у меня под ногами и я, совсем не артистично, навернулся в прозрачную, озерную воду. Пришлось возвращаться в деревню и покупать веревку у местного старосты.

«Прочная веревка» 10 метров, стоимость 10 медных монет, каково!? Это же, просто грабеж какой-то, чтобы рубить деревья – топор подарили, чтобы добывать руду – подарили кирку, а веревку значит купи – распинаясь я, перед старостой деревни. Староста же, сохраняя нордическое спокойствие, повторил – 10 медных монет. Делать было нечего, пришлось раскошелиться, тем более пробегающие мимо игроки, начали проявлять нездоровый интерес, к нашей торговле.

Зеленый орк прогоготал – «смотрите парни, чувак устал играть и решил повеситься». Дальше послышалось – «друг, а зачем тебе веревка это какой-то квест, а почему мы не знаем?». Внимание общественности мне было не к чему, я помнил, как мы собирали ромашку для травницы, когда за одним растением сразу нагибалось пять игроков. Так что, если кто-то узнает, про мой маленький гешефт, то, то же самое, будет с водорослями, а 20 водорослей на 50 игроков никак не делятся. Так что, я молча раскошелился и вернулся на озеро.

Плот, я перевязал быстро, а к оставшемуся концу веревки, привязал камень, и нет, не в качестве якоря, а в качестве буксира. Теперь ныряя, я держался за камень, и он быстро, тянул меня на дно. Такой удачный ход, теперь хорошо сэкономил мне силы и давал дополнительное время нахождения под водой. Затем, за веревку, я поднимал камень на плот и снова повторял нырок.

Мое время пребывания под водой, увеличилось до одной минуты. Чтобы не копать в песке руками, я в лесу выломал ветку, обломал лишние сучки, и у меня получилась – этакая деревянная, куриная лапа, которой я легко и ворошил озерное дно, не теряя надежды найти пиратский сундук с золотом или еще, что-нибудь ценное, в этом роде.

Но, пока мечта – оставалась просто мечтой. Я, получил 4-ый уровень развития, 2 ед., интеллекта и 4 свободных единицы, которые можно было вложить в любую характеристику и которые я, решил пока беречь.

Моё умение – «Ученик ныряльщика» достигло 10-го уровня и тут же сразу, пропищала система.

– Дзинь!

– Поздравляем!

– Вы получили новое умение «Ныряльщик» 1-го уровня,

– Вам доступно: глубина погружения 10 метров, время пребывания под водой 80 сек.

И вот это было, уже действительно, очень серьезным достижением. Так как. В мире Пангеи, как оказалось, было очень большое количество озер, рек, морей, и есть даже, целый Пиратский Архипелаг. Так что, растратив манну в сражениях, можно было просто нырять, обследовать подводный мир игры и поднимать всякие полезные и дорогие вещички, которые помогут скрасить жизнь, одного очень одинокого и очень жадного странника.

А деньги ведь, в игре, будут нужны всегда – еда, жилье, экипировка и конечно же магические карты, без которых маг и не маг вовсе. А так же, вывод денег на обслуживание своего мозга в реале. Так как. По контракту, корпорация Ковчег, бесплатно обслуживает мозг, только первые 10 лет, а вот дальше, если конечно хотите жить, уже извольте оплатить, по одному миллиону кредитов в год. А иначе ваш мозг, просто пойдет на удобрение для растений. Так что расслабляться не стоит, даже наоборот, стоит по этому поводу, очень даже напрячься. Нужно, как можно быстрее, становится полноценным магом, ежедневно повышая свою мощь и умения. А вместе с ними и свое богатство.

Вообще-то. Деньги в игре, добывались разными способами: например крафтом – то есть созданием каких либо вещей, оружия, украшений и так далее. Также отдельный доход, приносила охота. Из зверей в игре выпадали – шкура, мясо, клыки, когти и различные алхимические ингредиенты, типа крови или желчи. Все это охотно скупалось, теми же крафтерами или алхимиками. Ещё, можно было зарабатывать, охраняя караваны или выполняя различные квесты.

Способов было много, но для этого, требовалось стать высокоуровневым игроком, который будет для всех нарасхват и которому все будет по плечу, ну или по колено.

А пока. Я продолжал нырять, доставать водоросли, рыхлить дно и думать.

В наборе уровней, игра была похожа на жизнь, игроки имеющие уровень 18-20 считались в ней – недотепами. Уважаемые же игроки, имели уровень уже 50-60, Топ – игроки ведущий кланов 70-80, ну а сотый уровень, получали очень целеустремленные игроки, которых в игре, считали кем-то вроде легенды. Ну, и конечно же, было понятно, что чем выше уровень, тем сложнее его набирать.

А опыт для повышения уровней в игре, добывался или в бою, чем больше ты убиваешь: мобов, монстров или других игроков – тем больше получаешь опыта, или выполняя различные квесты, за которые опыт, давался в качестве награды.

Если же игрок занимался только ремеслом, он повышал уровень своего ремесла, а не свой собственный, поэтому какой-либо кузнец, как игрок имел уровень 10-12, а уровень «кузнечного дела» 90-100. Я же, добывая деньги нырянием, остановился в своем развитии, как игрок, и поэтому завтра, я куплю карты у мага-наставника и отправлюсь с ними на охоту.

Мое умение «Ученик пловца» незаметно достигло 10-го уровня и отвлекло меня от раздумий.

– Дзиль!

– Поздравляем!

– Вы получили умение «Пловец» 1-го уровня,

– Вам доступно: скорость плавания +1, время плавания без потери выносливости 5 минут.

Ну, что ж, пусть и не магическое умение развил, но всё равно приятно. Ведь, как пелось в старой песенке – «все профессии нужны, все профессии важны».

Начало темнеть, пора было, возвращаться в поселок.

Распродав свою добычу, и став богаче, на почти что, две сотни медяков, я отправился спать, в дом нашего наставника. Репутация с поварихой и травницей, достигла уже состояния – «Дружба», и поэтому цена, на всю мою добычу, выросла у них на 10%.

Что позволяло чувствовать себя, пусть и босоногим, но магнатом.

## Глава 4. Вот такая она – Магия!

Огненный шар, размером с грецкий орех, совавшись с моих пальцев, точно попал в небольшую лягушку, до этого мирно сидящей, на большом листе кувшинки.

И женский голосок в моей голове, сообщил:

– Вы убили моба, зеленая лягушка, 1-ый уровень.

– Вы получаете ингредиенты: мясо лягушки 1 кусок, шкура лягушки 1 шт., лягушачьи лапки 2 шт.

Итак, охота началась! Сегодня утром, я как и хотел, купил у нашего мага – наставника, все три, бывшие у него на продажу, магические карты.

– Малое исцеление – восстанавливающее 200 ед. жизни,

– Малый огненный шар – наносящий 100 ед. урона,

– Вьюнок – растение – который оплетает цель и не дает ей двигаться, в течении 3 сек.

И тут же, побежал их испытывать. Хватит с меня, рубки деревьев и дробления породы. Никакого больше ныряния или собирания цветочков. В мир Пангеи, пришел новый маг – дрожите теперь и трепещите.

Вторая лягушка, сделала длинный прыжок и увернулась от моего огненного шара.

Так, понятно, а если вот так, я активирую карту Вьюнок, зеленого, подлого моба, тут же оплетают тонкие стебли растения, лягушка застывает на месте и огненный шар, легко врезается в нее – процесс, как говориться, пошел.

Запас моей манны был 110 ед. затраты на один фаербол 50 ед. энергии. Регенерация моей манны составляет 1 ед. в 10 сек. Чтобы манна восстанавливалась быстрее, нужно было, развивать характеристику Разум. 1 ед. вложенная в Разум, ускоряла регенерацию магической энергии на 1%.

Да, это просто, шахматы какие-то! Оказывается, что маг в игре, может нанести несколько очень мощных ударов, а потом просто, будет полдня сидеть и восстанавливать свою манну. Так что, если бы, все было так просто, то магами были бы все игроки, а так ими становились только самые упертые, ну или расчетливые.

Весь день, я отстреливал лягушек, восстанавливал манну и снова продолжал охоту.

– Дзинь! – неожиданно, пропищала система.

– Поздравляем!

– Вы получили достижение – «Иван – Царевич» 1-го уровня,

– Теперь, ваш урон по всем земноводным, увеличен на 1%.

Все ячейки «Котомки новичка», были заполнены лягушачьим лутом. Я получил два новых уровня и 6 свободных единиц развития. Интеллект, благодаря расовому бонусу – поднялся на 4 ед. И наконец-то, я почувствовал себя магом! В принципе, покинуть Нубятку, можно было уже сейчас, но все мобы, за границей локации будут 10+.

И сложиться, от укуса одного лесного волка и вернуться обратно на респаун неудачником, мне, совсем не хотелось.

Итак, как гоаориться. Хорошая подготовка – мать любой победы, и я начал готовиться. Прежде всего, вырубил себе длинный, деревянный посох, маг я или не маг? Правда система, назвала его – «палка деревянная, обычная» длина 2 метра, дробящий урон 10 ед., но я был на неё, за это не в обиде. Ну и пожалуйста, палка не палка, а в ломить врагу, вдоль хребта, можно будет ею, очень хорошо. Дальше, я у нашей поварихи, купил рецепт «Жаренное мясо», а затем, настругал множество деревянных шампуров и стал учиться готовить мясо лягушек на костре.

И вот тут, пиликающие оповещения системы, меня задолбали:

- кусок лягушачьего мяса, подгорел с одной стороны – в пищу не пригоден,
- кусок лягушачьего мяса, подгорел с другой стороны – в пищу не пригоден,
- кусок лягушачьего мяса – сгорел,

И так, 20 раз, а затем дело, пошло на лад.

– Вы приготовили кусок лягушачьего мяса, при употреблении восстанавливает 25 ед. выносливости.

- Вы получили умение «Ученик повара» 1-го уровня.

Лед тронулся, господа присяжные, очень полезное умение. Я был горд собой просто нереально. Так как. Во время путешествий, не всегда удастся пообедать в корчме или трактире, а зачастую, придется охотиться и готовить себе самому, дичь, в лесу или поле на самом обычном костре. И вот тут, уже без поварского умения, уже никуда.

Еще три дня, я работал, как конвейер. Моё утро, начиналось с охоты на лягушек, пока моя манна, не уходила в ноль, затем, я нырял за водорослями, манна восстанавливалась и я снова охотился на лягушек, лут продавал в поселке, и все начинал сначала.

А вот, в начале, уже четвертого дня, я наконец-то, покинул стартовую локацию и направил свои стопы, в большой мир. При входе в игру мне, да наверное, как и всем другим, казалось, что нам сразу же дадут магию и мы все, весело кинемся, покорять окружающий мир. Но не тут-то было! Разработчики игры, сразу дали нам понять, что в мире Пангеи – никто и ничего просто так, тебе не даст. И если хочешь, что-то получить – так заработай это!

Такой долгожданный – десятый уровень, наступил внезапно и буднично.

– Дзинь, мелодично прозвучало оповещение системы, и перед моими глазами выскочило сообщение:

- Игрок Торвик.
- Поздравляем!
- Вы получили 10 уровень.
- Ваш Интеллект, увеличился на 2 ед.
- Вам так же доступны 2 свободные ед. характеристик развития.
- Теперь вы можете, покинуть стартовую локацию Нубятка и перейти в следующую.
- Приятной вам игры.

И я, недолго думая, её конечно же, покинул. Просто, перекинул через плечо, котомку с жареным мясом лягушек, взял в руки посох и отправился в путь.

Итак. Я весело шел, по лесной дороге, в Форпост Вольный, это была следующая локация после Нубятки. И тут же, за первым же поворотом, неожиданно наткнулся, на обычного, серого волка. Ну, прям – прям, как какая-нибудь, Красная шапочка. Агрессивный моб, атаковал без предупреждения и тут же получил деревянной палкой по голове. А система, загалдела оповещениями: вы получили урон 20 ед., вы нанесли урон 10 ед., получили урон – нанесли урон, получили урон – нанесли урон.

Жизнь у волка, была короче моей, раза в три, и поэтому будущий, могучий маг Торвик, забил своего первого волка в игре, просто, обычным, деревянным посохом.

А почему не магией? – наверное, спросите вы, а потому что про нее, я в тот момент, просто забыл.

После волка осталось: шкура, кусок волчьего мяса и пара волчьих клыков, закинув это все в котомку, я применил на себя «Слабое исцеление» и двинулся дальше. Но теперь уже, держа свой посох, двумя руками на изготовку, я двигался словно индеец на тропе войны. И следующего волка, увидел первым, а система услужливо подсказала:

- Лесной волк, агрессивный моб, атака 20 ед., жизнь 200 ед.

Огненный шар, быстро сорвавшись с моих пальцев, ударил зверя в бок, серый хищник подпрыгнул от неожиданности и кинулся на меня. Еще один мой фаербол, точно ударил зверя

в голову и выскочило сообщение, что прошел крит. А вот теперь, применяю заклинание «Вьюнок» и когда волк останавливается, как вкопанный, схваченный тонкими, зелеными путами растения, сильно бью посохом ему в голову.

Агрессивный моб свалился мертвым, затем растаял, а на его месте остался его лут – шкура, мясо и клыки. Ну, вот! Это уже похоже на серьезную охоту, это вам не на лягушках тренироваться. После десятого, убитого мной, лесного хищника, я получил новый уровень развития, а так же новое достижение, которое называлось «Гроза волков» 1-го уровня и которое, увеличивало весь мой урон, по всем волкам, ровно на 1%.

## Глава 5. Форпост «Вольный»

Форпост «Вольный», встретил меня, распахнутыми настеж воротами и зевающим во весь рот, стражником в ржавой кольчуге. Я посмотрел по сторонам – высокий, деревянный часток, а внутри него, полсотни различных изб и барачков, создавали впечатление небольшого города. Наступала ночь, в небе ярко светили две луны. Почему две спросите вы? А фиг его знает, вот так захотелось разработчикам, но выглядело это конечно, очень антуражно. Сразу же приходило понимание, что ты не на Земле, а на Пангее.

Я перестал разглядывать, новый для себя пейзаж и направился в лавку местного торговца. Хватит уже, бегать босиком, пора себя и пожалеть, пусть и лето кругом, но все равно неприятно. Торговец Торин – взъерошенный, огненно-рыжий гном, из под своих, кудлатых бровей, смотрел на мир недобро.

– Еще один нубобомж, деньги хоть есть – пророкотал он, недовольно.

– Есть уважаемый, и деньги есть, и шкуры волков есть – ответил я, и глаза гнома, заметно подобрели.

– Ну, тогда выбирай – он указал рукой, в сторону стены, увешанной разнообразным товаром.

И мой внутренний голос, тут же вскричал – хочу, хочу, хочу! А хотел мой внутренний голос – просто обувь! Ботинки, ботиночки, родненькие мои. Заставьте, городского человека, побегать босиком неделю, а потом спросите, что он об этом думает и какими редкими словами, он вам, об этом скажет.

Хоть на дворе, стояло жаркое лето и ноги совершенно не мерзли, но казалось, что все камни, сучки и колючки, сбегались со всей локации, чтобы уколоть мои голые ступни.

На прилавке же, сейчас стояло, всего лишь, несколько пар обуви, и в основном это были, грубые калуги для воинов. Ну, а мне же, больше всего, понравились «Ботинки легкой ходьбы» прибавляющие +2 ед. к ловкости и +1 ед. к скорости передвижения.

Беру однозначно. Тем более, что перед уходом из Нубятки, я неплохо так, в хорошие руки, пристроил свой плот.

В последний свой день, нахождения в стартовой деревне, я дал объявление в общий чат – «Знаю секрет, как здесь, быстро разбогатеть – цена 300 медяков». Запрошенную мной цену, потянул только один игрок, с ником «Зацуркин», вот ему, я и рассказал, весь процесс моего гешефта и подарил свой рабочий плот.

Обрадованный товарищ сказал, что будет месяц, сидеть в Нубятке, пока сказочно не разбогатеет. Ну и на здоровье, меня же больше интересовало, движение вперед, приключения и исследование этого нового мира.

У жадного гнома, мне хотелось скупить пол лавки, купить одежду, мантию и магический посох, но монеты решил беречь для покупки магических карт. Маг я или не маг, сколько можно рубить деревья и собирать цветочки?

– Уважаемый Торин – обратился я к гному, а где я могу здесь приобрести магические карты?

– Шаман Грыкх, ими торгует, найдешь его зеленую рожу возле ратуши – пророкотал гном и недовольно сплюнул. Видно не любил бородатый и обстоятельный гном – зелёнокожего и длинноносого пройдоху.

– Спасибо, уважаемый гном – сказал я и вышел из лавки.

На площади у ратуши, былолюдно и шумно, за последние дни, я как-то под отвык, от скопления большого количества игроков. Поэтому, я несколько секунд потратил, для адаптации к бегающей, громко – торгующейся и бранящейся игровой братии, и не сразу отыскал, так нужного мне гоблина. А увидев его, удивился.

Ибо был шаман Грыкх – мелок, сутул, зелёнокож и одет в такой наряд, из разных, птичьих перьев, что казался просто большим, ярко окрашенным попугаем. А большой, кривой, зелёный нос, больше похожий на клюв, делал это сходство, еще более заметным.

Увидев меня, гоблин – шаман начал разговор первым:

– Так – гнусаво протянул он.

– Новичок, маг, стало быть, хочешь купить у меня магические карты?

Я кивнул головой.

– Их у меня есть, целых четыре штуки, цена 1000 медяшек за все.

Я внимательно осмотрел, каждую, из предложенных мне карт и молча купил их все. Молча, потому что жадный, внутренний хомяк, схватил меня, своими мохнатыми лапками за горло и душил – душил, душил – душил. Но карты этого стоили.

Первая из них, называлась «Полярный Песец» – в смысле, не глобальный песец всему и вся, а обычный, пушистый зверек, лисьей наружности, белого цвета.

– цена призыва 85 ед. манны,

– сила атаки существа 42 ед.,

– время жизни 1 час,

– окат, до следующего призыва 10 минут.

С картинки на меня скалился белый, черномордый зверек, показывающий всем своим видом, что это он здесь, самый страшный хищник. Цена карты была – 260 медяков.

Следующая карта, называлась – Ворон Ж. И я сразу же понял, что это «Ж» неспроста. Так как, эта буква, переводилась, как «Железноклювый».

– призыв 160 ед., манны,

– сила атаки 80 ед.,

– жизнь 55 мин,

– откат 20 мин.

На картинке крупная, черная птица, точила свой блестящий, железный клюв об камень и не добро, косилась по сторонам.

Цена карты – 310 медяков.

Дальше шел – «Огненный Элементаль». Небольшой, огненный человечек, парящий над землей, был многофункционален. Мог атаковать врага, мог осветить темное подземелье или даже, что-то поджечь.

– стоимость призыва 100 ед.,

– сила атаки 50 ед.,

– время жизни 1 час,

– откат 10 мин.

– Цена карты 230 медных монет.

И последняя карта, называлась «Тотем – Приманка». В указанном месте, из-под земли, быстро вырастал деревянный столб, с вырезанным на нем человечком, который агрил всех мобов вокруг себя, в радиусе пяти метров. Исчезал через 1 минуту после призыва или раньше, если уничтожался мобами.

– стоимость призыва 100 ед.,

– откат – полчаса.

– цена карты 200 медяков.

В моих карманах, теперь была пустота. Так как я, за новые, магические карты, выгреб все свои монеты и те – которые заработал в Нубятке, и те – которые вырубил за волчьи шкуры,

добытые по дороге в Форпост. Но я, ни о чем, не жалел и впервые за последнее время, почувствовал себя хозяином своей судьбы. Теперь мне, не нужно будет рубить деревья или колоть камень, теперь я буду маг и только маг!

## Глава 6.

### «Путь мага – начинается с первого заклинания!» – народная пословица

Новый день, застал меня за стенами форта, я стоял за деревьями, а призванный мной «Железноклювый Ворон» в это время, облетал ближайший лес и показывал мне, чем можно, в нем поживиться. На доске заданий, которая находилась перед входом в ратушу, я набрал целую кучу квестов и тут же радостно, бросился их выполнять.

Ну, что природа, пришел твой погубитель и избавитель, в смысле избавитель от всяческих материальных ценностей, шкур там, ну или клыков, и стало быть, пришло время тебе природа, платить мне оброк. Итак. Повар Генрих, заказал принести ему – пять кабаньих сердец и десять кабаньих окороков. Понято и принято!

«Железноклюв» фас! Черный ворон, как раз нашел, подходящее стадо кабанчиков и я хищно улыбаясь, двинулся в ту сторону. Пришло время посмотреть, как работают мои новые карты. Ворон, получив команду, атаковать ближнего ко мне кабанчика, стрелой, взмыл вверх и набрав высоту, быстро спикировал вниз, выставив вперед, свой острый, железный клюв, который был у него размером, с небольшой кинжал.

Раз, и клюв Ворона, погрузился в кабанью шею, на всю свою длину, оё, я аж, подпрыгнул от восхищения, так это не птица, а какая-то управляемая ракета. Жаль конечно, что урон у черного птица – был не большой, но так ведь и не на драконов же охочусь.

Ворон, уперся своими когтистыми лапами в кабанью тушу, вытащил свой железный клюв, снова взмыл в высоту и снова рухнул на бедную животинку. Кабан, бегал кругами по поляне, не понимая, кто его атакует, пока и не растерял, все хит-поинты, своей небольшой, кабаньей жизни. Большой свин пал, поверженный черной, крылатой смертью, с длинным, железным клювом, а уже через 10 секунд и сам Ворон, просто растворился в воздухе. Ясно, время его призыва кончилось, вот он и ушёл на респ, теперь полчаса будет недоступен.

На второго кабанчика, я натравил «Огненного Элементаля», но такого эффекта, как с Вороном, не получилось. В воздухе материализовался небольшой, огненный человечек, высотой в две ладони, с огненной аурой вокруг себя и устремился к цели. Наноса за раз, два удара, своими горящими кулачками по шкуре кабана.

Атакованный моб, отбежал в сторону, Элементаль устремился за ним. Кабанчик бегал по поляне – Огненный Элементаль – большой, горячей осой, гонялся за ним, жалил и жалил, я уже почти устал смотреть, на все эти догонялки, когда лесной кабан внезапно рухнул на землю и тут же растаял, оставив после себе ценный лут. В этот раз мне привалило: шкура кабана, сердце кабана, клыки кабана, и четыре кабаньих окорока.

Время было, и поэтому до своего респ, элементаль успел загрызть еще одного кабанчика.

Следующим, в бой пошел «Полярный Песец», и тут же в мой чат посыпались системные сообщения. Ваше существо «Песец» нанесло мобу «Лесной кабан» 42 ед. урона. «Лесной кабан» нанес вашему существу 60 ед. урона. И так несколько раз. Мой «Песец» растаял в воздухе, когда Кабан был на последнем издыхании, я запустил в него фаербол, свин упал и рассыпался лутом. Ну и последнего кабанчика, я забомбил по старинке, то есть, в дело сначала пошли Огненные шары и Вьюнок, ну а затем, посохом по голове.

- Дзинь! – мелодично прозвучало оповещение системы:
- Игрок Торвик.
- Поздравляем!
- Вы получаете достижение – «Хохол» 1-го ранга,

– Теперь, весь ваш урон, по всем кабаньим, увеличен на 1%.

Квест был выполнен и можно было передохнуть. Я запалил костерок и стал жарить мясо кабана на шампуре. И пусть, как всегда, первые куски мяса были испорчены, но затем, выскочило сообщение.

– Вы, повысили свое умение «Ученик повара» до 2-го уровня.

Жаркое, мне понравилось, не много подгоревшее, но с запахом дыма от костра, оно прекрасно утоляло голод. И тут же, появилось новое сообщение:

– Вы получили баф +10% к скорости восстановления выносливости, сроком на 4 часа.

О, как! Какие оказывается, тут в игре, полезные кабанчики. А вот, насколько я помню, от мяса Нубятских лягушек, ни каких бафов не приходило. Добив остатки кабаньего шашлыка, не пропадать же добру, я перешел к выполнению следующего квеста.

Итак. В двух километрах к северу от Форпоста, находилась ферма некой Кармелиты, и она слёзно просила, уничтожить лягушек, делающих набеги на ее посевы. По карте и напрямик, я дошел быстро, а на месте увидел – симпатичный, аккуратный домик, под красной, черепичной крышей, небольшое поле с овощами и очень красивую, черноволосую женщину, в открытой белой блузке и цветастой юбке ниже колен.

– Здравствуйте Кармелита – сказал я

– Вы просили помочь с лягушками!?

– Да милый, помоги, я слабая женщина и не справляюсь с ними – голосок у женщины был мелодичный, с приятным испанским акцентом.

– Ну, и где враги!? – грозно спросил я, гордо выпячивая грудь и расправляя плечи.

Красивая женщина, молча махнула рукой, в сторону небольшой речушки и покачивая бедрами, направилась к дому. С трудом повернув голову, в сторону вероятной опасности, я двинулся вперед. Дел-то перебить два десятка лягушек, да я в «Нубятке» их сотню уничтожил.

Ох! Ё! – взвизгнул мой внутренний голос, забываясь куда-то в пятки, вот это были лягушки?! Да это же не лягушки, а, система вовремя подсказала – «Лягушенция – большая, зеленая» 10 уровень. На меня вылупившись, смотрели, четыре здоровенных, зеленых моба, каждый из которых, своей высотой, без труда, доставал мне до колена.

И это с учетом моего высокого, эльфийского роста.

Но, рассматривать себя долго, эти лягушачьи монстры, мне не позволили. Так как, ближайшая ко мне «Лягушенция», внезапно открыла свою пасть, полную мелких, острых зубов и выстрелила в меня, своим очень длинным языком. Мою ногу, тут же пронзила боль, и система объявила:

– вам нанесено 10 ед., урона,

– в ране яд – ваша выносливость будет падать на 5 ед. в сек, в течении 30 секунд.

Я отбежал в сторону и наложил на себя «Малое исцеление», снижающаяся выносливость остановилась. Ну, раз так, то получайте гады! Я начал призывать, одного за другим, всех своих существ. Завязалась битва. С одной стороны: «Железноклювый Ворон», «Полярный Песец» и «Огненный Элементаль», а с другой – два десятка больших и языкастых, зеленых монстров.

Я стоял в стороне, бросался фаерболлами и подлечивал своих сражающихся бойцов. Прошел час, моя манна ушла в ноль, от жизни осталась половина, мои призванные существа, вернулись в свои карты и последнюю, израненную «Лягушенцию» мне пришлось забить, уже посохом. Рваные шмотки Новичка, на мне, оказались еще рваней.

– Дзинь! – порадовало меня новое оповещение системы:

– Игрок Торвик.

– Поздравляем!

– Ваше достижение «Иван – Царевич», улучшено до 2-го ранга,

– Теперь, любая ваша атака, по всем земноводным – увеличена на 2%.

– Мой герой! – тихо произнес, нежный, женский голос, за моей спиной и я обернулся.

Женщина – фермерша, смотрела на меня с восхищением. Система тут же подсказала: – Репутация, с персонажем «фермерша Кармелита», повышена до статуса «Дружба». И я довольно присвистнул.

Кстати говоря, как оказалось, репутация в мире «Пангеи» – имела очень большое значение, и имела целых 8 позиций. При первой встрече с любым НПС в игре, репутация с ним, имела значение нейтрально. Вы получали стандартное задание от него и обычную награду, за её выполнение.

После того, как ваша репутация с ним, повышалась до статуса «Уважение», тогда и награда, за выполнение заданий, полученных от этого НПС, вырастала на 10%.

Когда же, ваша репутация с неигровым персонажем, повышалась до статуса «Дружба» – награда за выполнение его квестов, увеличивалась уже на 15%.

Затем шло «Восхищение» это уже +20% к награде и «Обожание» +25% к награде за выполнение задания и какой-либо подарок, не ниже редкого класса.

Точно так же, как репутация росла, точно так же, она могла и падать. Если вы, по какой-либо причине, долго не выполняли, взятые на себя обязательства, то ваша репутация, с любым квестодателем, падала до состояния «Безразличие».

И цена для вас, на все товары в данной локации, вырастала на 10%.

Если же вы, продолжали и дальше косячить, и например – начинали грабить караваны, то ваша репутация, падала уже до статуса «Неприятель». И цены для вас на все товары, увеличивались уже на 20%. Если же вас, это не останавливало или вы, вообще становились пекашесом – то есть убийцей других игроков, то ваша репутация падала уже, как говорится, ниже плинтуса, до состояния, которое называлось – «Ненависть».

И цены для таких игроков, в данной локации, поднимались уже на 30%.

Кроме того, вас с такой репутацией, вообще могли не пустить в город. Вы не получали, ни одного задания от НПС, а городская администрация, выдавала награду за ваше уничтожение. Вот так, всё это, было не просто, прямо, как в жизни, хотя о чем это я – теперь моя жизнь, это здесь.

За уничтожение лягушек-монстров, «Фермерша Кармелита» выдала мне: 150 ед. опыта, 100 медных монет, 10 пирожков с капустой и на прощание лукаво подмигнув, тихо сказала:

– Надумаешь милочка, покупать картошку, отдам за полцены – и удалилась, в свой красивый, прямо, как с картинки, домик.

А что, подумал я, вполне здесь можно, затеять небольшой бизнес. Пользуясь своей репутацией. На ферме покупать, картофель за полцены, а в Форпосте продавать, барыш от такого дела, должен был получиться не плохой. Но, скучно всё это. А вот магичить – мне очень понравилось, поэтому жуя пирожок с капустой, я бодро двинулся на встречу, следующим подвигом.

Солнце – светило ярко, небо голубо – голубело, лесные птички звонко свистели, а бабочки радостно порхали. Создателям мира Пангеи респект и уважуха!

А мой путь теперь, лежал в лагерь лесорубов, почему-то от них перестала поступать древесина, и местный пивовар очень огорчился, что ему не из чего делать бочки, для своего пива. Кстати, у той речушке где я уничтожал «Лягушенций», оказывается росло растение – «Пивной хмель», и я не поленившись, сорвал аж 16 штук.

Покажу пивовару по возвращению, может быть купит.

А пока, я развлекался тем, что призвал своего «Песца» и пустил его шнырять, по близлежащим кустам. И тут же, шкала моего опыта, начала по капле расти, так как «Песец» не теряя времени, тут же начал охотиться, на мышей и кузнечиков. Лагерь лесорубов, к которому я вышел, выглядел не презентабельно – несколько холщевых палаток и полтора десятка хмурых мужиков, сидящих у костра и что-то понуро жующих.

– Здорово братцы – поприветствовал я лесорубов.

– Почему сидим, почему не работаем?

- Доброго денечка ваше магичество – мужики поднялись со своих мест.
- Волки проклятущие загрызли, совсем работать не дают.
- Волки это хорошо – высказался я.
- Волков я знаю, и охотиться на них умею.

Отойдя от лагеря, на сотню шагов, я увидел первого волка, и второго тоже и третьего и... да их тут целая стая! Двенадцать матерых волков, быстро выскочило из-за деревьев, и радостно щелкая челюстями, бросились на меня, а я же, совсем не радостно, бросился от них, обратно к лагерю. Совсем чуть-чуть, не догнав меня, стая вернулась назад. А я же теперь, сидел возле костра, восстанавливал свою выносливость и думал думу.

Итак, mobs – класс «Матерый волк» 11 уровень, атака 70 ед., жизнь 240 ед. Имеют классовую способность – Стайный инстинкт, то есть, за каждого члена стаи, увеличивают все свои характеристики на 1%. Значит если я, агрю одного, значит агрю всю стаю. Двенадцать штук, если накинута все вместе, то порвут меня как Тузик фуфайку.

- Эгей, мужики – прокричал я, наконец-то придумав план.
- Берите топоры и рубите колья.

Лесорубы не рассуждая, прямо, как по военному, справились очень быстро. Итак.

По моему плану, за границей лагеря, по кругу, диаметром метра три, они вкопали заостренные колья, высотой 2 метра каждый и толщиной, с ногу взрослого мужчины.

И на таком, хитром расстоянии друг от друга, чтобы изнутри, я мог просунуть руку, а вот ко мне волки, попасть, уже никак не могли.

Ну что ж, начнем, сказал я сам себе – ну, оно и началось! Железноклювый Ворон – призванный из карты, черной молнией, устремился на волчью поляну. Затем там послышался удар, визг, и стая волков, кинулась на одинокого меня. Я успел скастовать три фаерболы и отправить их, в набегающую стаю. Призвал «Песца» и «Огненного Элементалья» и отправил их в атаку. Но, в результате, все равно, получился не бой, а какая-то собачья свалка, то есть прошу прощения – волчья свалка.

Так как стая, плотным кольцом, окружила мое укрытие, и вокруг были, только одни оскаленные, волчьи пасти, с которых капала слюна и желтая пена.

– Вот это натурализм! – не вовремя, восхитился я, гениальной работой гейм-дизайнеров. Лесные хищники, пытались погрызть деревянные колья, повалить их или протиснуться между ними, но ничего у них не получалось. Конечно же, будь у них время, они бы просто подрыли колья, окружающие меня и свалили их, но время давать им, я не собирался.

Я кастовал фаерболы, так быстро, как только мог, мой призванный «Песец», на фоне волков, казался просто болонкой, затесавшейся в стаю волкодавов, я даже не знал, какой урон он им наносит и наносит ли вообще.

«Элементаль» – огненной кометой, метался от одной зубастой образины к другой.

Но, удачей всего, в этой свалке, себя показал Ворон, он бил клювом и успевал взмыть в небо раньше, чем его цапнет, чья-то зубастая пасть. Он же и продержался дольше всех. Казалось, что бой только начался, а моих «Песца» и «Элементалья» волки уже вынесли.

Надежда оставалась, только на огненные шары, которыми я, с маниакальным упорством и продолжал, отстреливать серых хищников. А потом. Все закончилось внезапно – жизнь последнего волка, моя манна и время призыва «Железноклювого Ворона».

- Дзинь! – прозвенело сообщение системы:
- Поздравляем!
- Игрок Торвик.
- Вы улучшили, свое достижение «Гроза волков» до 2-го уровня,
- Теперь, любой ваш урон, по любым волкам – увеличен до 2%.

И следом опять:

- Дзинь!

- Поздравляем!
- Игрок Торвик.
- Вы получили новый уровень,
- Ваш Интеллект, увеличен на 2 ед.,
- Вам доступно: 4 свободные единицы характеристик.
- Приятной вам игры.

Да уж, достижения – это конечно хорошо, но очень уж они, какие-то экстремальные. Нужно срочно экипироваться, серьезными шмотками и конечно же, приобрести настоящий, магический посох. Вокруг моего временного укрепления, рассыпью валялся волчий лут, так что, будет за что, теперь прибарахлиться. День заканчивался, пора было возвращаться в «Форпост» на ночевку, ну и чтобы, получить награду от пивовара.

«Вольный» – был так же шумен и суетлив, игроки прибегали, брали задания или наоборот сдавали их, и бежали дальше, каждый сам по своим делам. Несколько раз, я получал приглашения вступить в группу, но все их отклонял.

Так как, если группа выполняла задание, то и награда, делилась на всех её участников, и чем больше, было игроков в группе, тем меньше, была награда для каждого из них.

Что меня, совсем не устраивало. Поэтому я, собирался играть в соло, так долго, пока не упрусь в стену, какого-либо непроходимого квеста. Вот тогда, можно будет и вступить в группу, но никак не раньше.

Радостный пивовар, только что не приплясывал, когда узнал от меня, радостную новость. От него я получил 180 ед. опыта и 120 медных монет. Он так же, с радостью, купил у меня – Пивной хмель, который я собрал по пути, по 3 медяка за стебель. Чем меня удивил.

Оказывается Травничество в игре – это хороший способ, поправить свои дела, бегай по окрестностям и собирай цветочки, а вечером сдавай. Но, чтобы его открыть, нужен был наставник или где-то купить книги, открывающие это умение. И, как ожидаемо оказалось, в простом пограничном форте, не было – ни того, ни другого.

Зато, в этом Форпосте, как оказалось, была своя большая столовая, где не покладая рук, трудились – аж четыре повара, поэтому пристроить мясо с волков и лягушенций, не составило совсем, ни какого труда.

Там даже имелся свой преysкурant: мясо кролика шло по 2 медные монеты, барсука по 3, больших лягушек по 4, ну а мясо волка, скупалось вообще, по 5 монет за кусок. Награда за квесты и деньги вырученные от лута, составили сумму – аж почти что в 500 медных монет. И я был, только рад, такому оборотистому дню. Полтысячи монет за один день – совсем не плохо, это вам не «Нубятка», где даже 50 монет за трудовой день, считались за великое достижение.

Торговец Торин, как всегда, был в своей лавке, все также хмур и всклокочен.

– Уважаемый гном, у меня есть для вас, шкуры волков и больших лягушек, по чем возьмете? – растормошил я его своим вопросом.

Хмурый гном немного оживился и начал быстро перебирать, наваленные на его прилавок шкуры животных, своими толстыми, как сосиски, пальцами, при этом негромко напевая – «делай деньги, делай деньги, делай деньги каждый день, а остальное все дребедень».

Наконец он решился и произнес, по 3 монеты за лягушек и по 6 за серых. Спорить с ним, было бесполезно, так как, торговаться в мире Пангеи, можно было только с игроками, а НПС назначали цену, исходя из вашей репутации. Так что, я лишь, согласно кивнул, и в мой кошель звякнули, оговоренные монеты.

Теперь пришло мое время, выбрать шмот и напевать: «штаны – штанишки, идите ко мне, мои шалунишки», гном затрясся от беззвучного смеха. И не смотря, на казалось бы, большой ассортимент, выбирать особо было не из чего. Один комплект шмота, в этой лавке, был для война, другой для жреца, третий для охотника и для мага то же был, только один комплект. Так что, я оделся в то, что было и осмотрел себя.

Итак, на мне теперь было одето:

– Рубашка Неофита, дающая +10 ед. к жизни и +20 ед. к запасу манны,

– Штаны Неофита, прибавляющие ещё +15 ед. к жизни и +25 ед. к манне,

И Ботинки легкой ходьбы» дающие +2 ед. к ловкости, +1 ед. к скорости перемещения.

Магический посох, в лавке, продавался тоже только один, хочешь бери – хочешь нет, я же конечно хотел. Так что, теперь в моих руках был – «Ясневый магический посох», который прибавлял мне ещё +30 ед. к запасу манны и +0,5 ед. в секунду, к скорости регенерации той же манны.

Вот теперь, я хоть немного, стал похож на человека, подумалось мне, наконец-то на мне чистая одежда и даже без дырок. Я предложил гному, купить мою стартовую, рваную одежду хоть за сколько, но торговец только усмехнулся и показал своим пальцем, на мусорное ведро, стоящее в углу.

Ну, и последние мои деньги, ушли на хороший «Охотничий вещь-мешок», который имел в своем составе, уже в два раза больше, ячеек под лут, чем простая котомка, а в отдельном кармашке, даже огниво для разведения огня и флягу для воды. Я снова – шел ночевать в общинный дом, в моих карманах снова – гулял ветер, но я не о чем не жалел. Наоборот, я начал ощущать, что моя жизнь, в этом мире, стала только налаживаться.

## Глава 7.

### Стая крыс – загрызет любого Льва

Новый день, начался не удачно. Я сидел на крыше обычного, деревенского амбара и уныло смотрел вниз, на мерзких и подлых, серых мобов. Ибо сейчас, подомной внизу, расположилось, почти что три десятка крыс, которые стоя на задних лапах, вытянувшись в столбики и подняв хищные мордочки кверху, злобно смотрели на меня.

Игра в такие гляделки, начинала мне, уже порядком надоедать. А ведь, как все неплохо начиналось? Новая одежда и новый посох, радовали безмерно. Я шел по лесной дороге к амбару, расположенному недалеко от деревянных стен Форпоста Вольный, ставшего мне уже привычным домом.

Новое задание гласило: Серые крысы, оккупировали амбар и не позволяют местным жителям, пользоваться, собранным там зерном. Очистите амбар от крыс, и вы получите: 200 ед. опыта, 10 медных монет за каждого убитого зверька и один мешок первосортной пшеницы, в придачу. Ну, что ж, все выглядело, вполне себе достойно.

До нужного амбара, я дошел быстро и тут же, прицельно оценил, первого попавшегося мне на глаза моба. И так – «Серая крыса» 10 уровень, атака 25 ед. жизнь 100 ед.

Все понятно, все хорошо, я маг 12-го уровня, должен их легко раскатать и закопать.

Но, подвох, как оказалось, крылся в самом количестве, этих небольших, серых бестий, которых оказалось, почти что – 50 штук, и плюс ещё большей – «Крыс» – вожак стаи.

Но, я всё же, решил рискнуть и запустил огненный шар, в ближайшего ко мне, зверя. Раздался удар, визг, запахло паленой шерстью. А затем, раздался пронзительный писк и топот по деревянному полу амбара, множества мелких, когтистых лапок.

И тут же, целое крысиное цунами, выметнулось через распахнутые двери амбара на улицу, пытаясь меня поглотить и утопить в море своих серых, хвостатых тел. «Крыс – вожак стаи» – своей передней лапкой, указал своим хвостатым подчиненным на меня, и ей же, резко провел у себя под подбородком. Стая взвыла и метнулась ко мне.

План, по которому я, должен был, стоять у дверей и отстреливать крыс по одной, мгновенно испарился. «Тотем-Приманка» вызванный мной, был просто сметен, массой крыс, почти их не задержав. Призванные: «Ворон», «Элементаль» и «Песец» – столкнулись, с живой волной зубов, когтей и клыков, убили семь мобов и растворились в ней без остатка.

Зато, это дало мне время, зашвырнуть в сцепившуюся кучу мохнатых тел, целых шесть фаерболов и вынести, еще трех серых, хищных, и так алчущих моей крови, зверьков.

А потом, я спекся, так как, моя манна закончилась полностью, а бить мелких и юрких зверьков посохом, было просто не разумно. Поэтому я тут же, быстро применил сто первый прием каратэ – который заключался в быстром беге от противника, по пересеченной местности, с визгом и матюгами. И ломанулся прочь.

Но, далеко убежать от амбара я не мог, потому что тогда, все звери, которых я уже завалил, просто отrespанятся и все вновь, придется начинать сначала. Поэтому я, уже шестой круг, бежал вокруг амбара и ждал, когда моя манна восстановится, хотя бы до половины, моего изначального запаса.

Надо, ох как надо, заняться зельеварением, чтоб всегда иметь в запасе, хотя бы пару колб с магическим зельем. Выпил такую склянку, манна тут же моментально восстановилась и ты снова готов к бою, но это все потом, а пока. А пока крысиные сволочи, разделились на две группы и решили взять меня в клещи. И я, увлеченный бегом, чуть было не влетел, со

всего разбега, в одну из этих стай, но вовремя метнулся в сторону и по старой, скрипучей, приставной лестнице быстро забрался, на крышу амбара. Где, кое как и устроился.

Попасть в крыс, оторванной от крыши черепицей не удалось, уж слишком быстро, они разбегались, в разные стороны. Метать фаерболы, не видя цели, было бессмысленно, а вновь призванный мной – «Железноклювый Ворон» успел убить еще, только одного хвостатого моба, и был буквально разорван, остальными крысами. Я вообще-то, направлял его убить вожака, но он уж слишком хорошо, прикрывался своими рядовыми членами стаи и ничуть не пострадал.

И вот мы теперь, продолжали играть в гляделки, я, сидя на крыше амбара и цепко держась за его печную трубу, чтобы не сверзиться вниз. И крысы внизу, азартно пища, делившие мою, все еще не пойманную, тушку. Помощь пришла, внезапно и от туда, от куда не ждал – в чат стукнулось сообщение:

–Эй, Карлсон – который живет на крыше, вступай в группу, вместе справимся.

Поднявшись на ноги и держась обеими руками за печную трубу, чтобы не упасть вниз, к очень ждущей меня, стаи голодных хищников, я увидел двоих, идущих из леса игроков. «Большого Брома» – воина, 12-го уровня и «Талису» – жрицу, 11-го уровня.

Я тут же, а какой ещё, у меня был выбор, нажал кнопку – вступить в группу, а распределение добычи – кто сколько набьет. И воин мне прокричал:

– Держись лишенец, сейчас подмогнем!

Пришедшие на мне на помощь ребята, были одеты по принципу – достойная бедность. На войне – были рваные штаны, но зато новенькая и блестящая кольчуга. А на девушке – старое и сильно заштопанное платье серого цвета, но зато в руках, она держала, очень красивый, жреческий жезл, с ярко-алым камнем, в своем навершии. И теперь, против нас троих, у крыс не было, уже никаких шансов.

Стая дралась до последнего, но полегла вся, в полном составе. Я, правда, сам хотел, добить крысиного вожака и посмотреть, что же из него выпадет, но не успел, меч «Большого Брома» оказался быстрее. А спрашивать у него, что же ему там выпало – мне показалось не приличным.

– Дзинь – прозвучало оповещение системы:

– Поздравляем!

– Игрок Торвик.

– Вы получили достижение – «Крысобой» 1-го уровня,

– И теперь, любой ваш урон, по всем крысам – увеличен на 1%.

Лучше всего, в этом бою, показал себя, мой «Полярный Песец». Так как, если «Железноклювый Ворон» перед каждой своей атакой, должен был взлетать, а «Огненный Элементаль» имел, не очень высокую скорость движения и не всегда успевал за юркой добычей. То «Песец» – работал, как дырокол, схватил крысу, сжал челюсти, отпустил, схватил, сжал, отпустил и так раз за разом.

И вот теперь, именно благодаря ему, моя доля добычи, составила почти что половину, от уже, жившей здесь когда-то, крысиной стаи. Я, с удовольствием, посмотрел по сторонам. Вся территория перед амбаром, была засыпана различным, крысиным лутом – шкуры, мясо, клыки и хвосты – все это было можно, выгодно продать. Тепло, попрощавшись друг с другом и добавив друг друга в друзья, мы разошлись, с моими недавними напарникам, каждый по своим делам. Ребята, направились в лагерь Лесорубов – бить волков, ну а я решил, доставшийся мне мешок – первосортного зерна, выгодно продать фермерше Кармелите.

До, уже хорошо знакомой фермы, я дотопал быстро. Так как, все квестовые объекты, в пределах этой локации, были размещены не далеко друг от друга – километр туда, километр сюда и вот, ты уже на месте.

Хозяйка фермы, только увидев, что я ей принес, просто таки расплылась, в счастливой улыбке. Видимо неигровым персонажам в игре, то же бывают не чужды, человеческие эмоции.

А у меня в чате, выскочило сообщение – репутация с НПС «Фермерша Кармелита» повышена до статуса «Восхищение». О как. Как мало нужно, чтобы порадовать, хозяйственную женщину.

А далее, эта сильная женщина, сунула мне в руку – 50 медяков, затем, одной рукой, закинула себе, мешок с зерном на плечо и что-то радостно напевая, ушла в дом. Но, потом вернулась и все так же, цветуще улыбаясь, протянула мне, пакет с пирожками и флягу с ягодным морсом.

– Вот это спасибо, вот это пригодиться – только и сказал я, увидев все это.

Так как. Вопрос питания, в мире Пангеи, занимал не последнее место, и чувство голода, никто ещё не отменял, да и выносливость, особенно в бою, падала – просто катастрофически быстро. И кстати да, почему этот, женский персонаж, назвали тетушка? Так как на вид, она была, очень даже молодой и привлекательной женщиной, где-то не старше 30 лет.

– А, не соблаговолить ли добрый господин, помочь слабой женщине, еще раз – вывел меня из задумчивости нежный голосок.

– Проклятые вороны разоряют мой огород, я заказала плотнику в форте пугало, а доставить его мне не кому. Система тут же выдала справку – награда за задание 120 ед. опыта и 40 медных монет.

– Конечно доставлю – ответил я, тем более, что в Форпост, мне все равно было нужно зайти, получить награду за амбар с крысами, продать выпавший с них лут и взять новые квесты.

Форпост Вольный все так же шумел, игроки прибежали и убежали, торговали и ссорились. Я заметил на поясе одного мага обычный меч, и это меня очень заинтересовало.

– Уважаемый – окликнул я его, не уделите пару минут вашего времени, коллеге по ремеслу. Маг «Арамисисус» – ну и ник, он себе выбрал, седые волосы, хищно загнутый нос, пронизательные черные глаза, остановился и обернулся.

Наверное, на его фоне, я смотрелся незрелым юнцом. Кстати говоря, в игре, нельзя было просто так, взять и создать себе, самый красивый образ. Так как, компьютерная программа, брала за основу, ваш реальный образ, делала его более молодым и спортивным, убирала морщинки или добавляла волос, кому это было нужно. Так же, можно было поменять – цвет глаз или волос, сделать кожу светлей или темней. Изменения, составляли всего лишь, процентов 15-20 от первоначального образа. И мне кажется, это было очень логично, иначе игра, была бы просто набита, молодыми полубогами и полубогинями.

– Уважаемый «Арамисисус», я зачем магу меч, у нас же магия? – продолжил настаивать я.

Седой игрок улыбнулся и буквально прокаркал, своим каким-то, очень хриплым, голосом.

– Магия – это хорошо, когда она есть, а вот когда закончится, в дело идет меч.

– Просто открой – навык «Мечник», у любого мастера-наставника воинов и пользуйся острыми железками, на здоровье.

– Но не увлекайся, так как, воин равного с магом уровня, всегда окажется сильнее.

– Потому что маг, все уровни, свои свободные очки характеристик, будет вкладывать в

– Разум и Интеллект, а воин будет вкладывать в – Силу и Выносливость.

– И поэтому у война, например двадцатого уровня, атака окажется 400 ед., а у мага того же уровня – только 200.

– Вот так.

Я поблагодарил мага, за такое подробное разъяснение и отправился по своим задумкам. Получил награду, продал лут, забрал деревянное пугало для «Фермерши Кармелиты» и взял новое задание «Медведь и пасека». А на ферме меня ждал сюрприз, я бы даже сказал сюрпризище. Я сдал фермерше Кармелите ее пугало и которое она тут же, припахала меня устанавливать, я правда не отказался и получил за работу, еще два десятка медяков. А потом началось. Сначала, пропищала система.

– Дзинь! – выскочило оповещение.

– Поздравляем!

– Ваша репутация, с НПС «Кармелита» улучшено до статуса – «Обожание».

О как. Красивая женщина, смотрела на меня, влюбленными глазами.

– Господин Торвик – произнесла она, тихим голосом и опустила глаза в низ, вы мой герой и поэтому можете воспользоваться мной, когда захотите.

Вот те номер, опешил от таких её слов я, святая простота, если есть герой – значит его надо от благодарить, все ясно, все понятно. Кармелита, видимо приняв, моё молчание за согласие, направилась в дом. А там, она просто, стянула с себя одежду и легла животом на стол, ну а я, точно так же просто, шагнул вперед и без ласк вошел в нее.

Так как, красивое и молодое, чуть смуглое тело, манило своей доступностью, словно магнит. Кармелита молчала, я двигался. Все ощущения были то, что надо, так как, хоть этот мир, был и цифровой, но мозг, оставшийся в реале, все равно получал, всю гамму чувств.

Когда я, устало отодвинулся, Кармелита распрямилась, оделась и вышла в другую комнату. Вот так, НПС сделала свое дело – НПС может быть свободной. Вывод – если хочешь себе эмоций, нужно заводить себе, подружку из игроков, в смысле из игровых, ну или как там ещё, правильно называют, попавших в игру девушек.

Ночевать я конечно же, остался на ферме, в Форпост возвращаться не стал, а зачем, ведь нужно пользоваться плодами своего труда. Ночью ни чего не изменилось, Кармелита лежала на спине и смотрела в потолок. Я же рядом, мог ворочаться, как хотел, но НПС лежала, только так. Прикоснусь к ней – глаза открылись, руку убрал – глаза закрылись, вот такой он секс, с неигровым персонажем.

Ну и ладно, ну и пойдет – лежи, молчи, не мешай.

## Глава 8.

### Медведь – это не только ценный мех

Новый, наступивший день показался мне самым ярким и радостным. Я, сверяясь с местной картой, быстро вышел, к нужной мне, пчелиной пасеке. Задание от пасечника гласило, что где-то здесь, безобразничает медведь. А это значит, нужно его прибить и получить, за это, несомненно доброе дело – 200 ед. опыта и 200 медных монет. Так, и где мне искать этого местного, мохнатого рэкетира?

Я осмотрелся по сторонам. Передо мной расстилалось, не большое поле, полностью заставленное небольшими, пчелиными домиками, на первый взгляд не меньше сотни. И сейчас, над ними висело, пчелилось и роилось, несколько пчелиных тучек. Я подошел к первому улью и прислушался, все тихо, значит пчелы спят, ну или просто, никого нет дома. И мою голову, тут же посетила корыстная мыслишка, а что если, отжать немножко меда для себя любимого, а растрату свалить на медведя. Но, тут, какбы прочитав мои мысли. Ближайший пчелиный рой, немного сдвинулся в мою сторону. И я понял, что обижать маленьких, полосатеньких работников медового производства будет себе дороже.

Ням, чавк, ням – раздалось почти рядом, ага, а вот и мой клиент. Я по дуге, обошел пчелиное поле и наконец-то увидел злостного, мохнатого нарушителя, местного спокойствия. Здоровенный Медведь, сломав улей, сейчас нагло, лакомился медом, невзирая на протестующее жужжание, его маленьких жителей.

Всплыло меню опознания: «Бурый медведь» 14 уровень, атака – 300 ед., жизнь – 1000 ед. Вот это да, какой жирный моб, однако. Огненный шар, сорвался с моих пальцев и ударил медведя в жо... короче сзади. Медведь развернулся, как на пружинах, один вздох и вот уже на меня скалится, огромная пасть, полностью перепачканная, ворованным медом.

Ну, и кто бы мог подумать, что такая огромная туша, может двигаться так быстро. Я начал призывать своих миньонов, и перед медведем, из под земли, возник деревянный столб Тотема – Приманки. Один удар когтистой лапы и тотем развалился на щепы. «Ворон», «Песец» и «Элементаль» – навалились на медведя, с разных сторон.

Но, хитрый, мохнатый монстр не стал ждать, пока его загрызут и правильно определив меня, самой главной целью, мохматым тараном, бросился вперед. Я же, правильно определив – кто здесь турист, а кто завтрак туриста, бросился назад. Ближайшее ко мне дерево, кажется это был Ясень, не производило впечатление большой надежности, но позволило мне, хоть немного, увеличить расстояние, между зубастой, медвежьей пастью и моей филейной частью.

Мои фаерболы, били в медвежью тушу, не переставая, а призванные существа атаковали его, как могли. Но Медведь, как будто, этого не замечая, мохматым, бурым танком, полз по древесному стволу вперед, я же, двигаясь от него, соответственно поднимался по стволу еще выше. Дерево, под тяжестью наших тел начало крениться, а потом и гнуться, сгибаясь почти в дугу. Еще один, мой фаербол, ударил Медведя точно в голову.

Rrrrrr! – прорычал подлый моб и разжав лапы, упал на землю. Aaaaa! – прокричал я, взмывая в небо. Так как дерево, внезапно лишившись, тяжести медвежьей туши, резко разогнулось, и как из катапульты, выстрелило мной, куда-то вверх. Два раза перекувыркнувшись в воздухе, я попытался с ориентироваться и посмотреть, куда же падаю. Ой, как хорошо – обрадовался я, в смысле хорошо не то, что я падаю, я хорошо то, что падаю в небольшое озеро.

Грациозный нырок, у меня не получился, а получился, простой и безобразный, бултых. Я упал в воду и по инерции ушел на дно, оттолкнувшись ногами от которого, начал всплывать. Перед глазами замелькали оповещения: корень кувшинки, стебель кувшинки, лист кувшинки,

цветок кувшинки – я всплыл. И тут же, завертел головой – ища Медведя, но тут, выскочило сообщение и я успокоился.

- Поздравляем!
- Игрок Торвик.
- Вы, уничтожили моба – «Бурый медведь».
- Вы, получаете новый уровень – 14-ый!
- Ваш Интеллект увеличен на 2 ед.,
- Вы получаете 2 свободные ед. развития.
- Так же, вы получили достижение – «Медвежий мор» 1-го уровня,
- Теперь, любой ваш урон, по всем медведям – увеличен на 1%.
- Приятной вам игры.

Ага, а вот это, уже хорошо, значит мои миньоны, справились и все-таки догрызли эту мохнатую сволочь. По укоренившейся уже во мне привычке, хапать до чего дотягиваешься, я сорвал три растущие в озере кувшинки, вместе с корнями и запихал их в рюкзак. А затем, мокрый и шатающийся, пошел посмотреть, что же там за наследство, оставил мне после себя, мишка. Итак, мне досталось: медвежья шкура – 1 штука, мясо медведя – 10 больших кусков, клыки медведя, когти медведя, медвежий жир и желчь медведя – 3 склянки.

Тут нужно отдельно сказать, что всегда в рюкзаке, нужно иметь, хотя бы десяток пустых склянок. Если они у вас есть, вы сможете с мобов получать, такие алхимические ингредиенты, как желчь или кровь. Если же у вас склянок не будет, значит и дополнительный лут, пролетит мимо вас. Вот такая, это хитрая игра. Все продам, подумал я, а вот шкуру, оставлю себе обязательно. Большая, теплая, с блестящим мехом, ее даже шупать, было одно удовольствие, а каково будет на ней спать. Из разбитого мишкой улья, я подобрал пять сот с медом, пчелы не возражали, не пропадать же их добру, и я наконец-то, отправился ночевать к моей Кармелите. Хватит с меня на сегодня приключений.

Уже завтра, я собирался двигаться дальше, к следующему городу в этой локации. Так как – Форпост Вольный, стал мне уже тесен. Я выполнил все квесты, выкупил все магические карты и шмот, на свой класс и уровень. Так что, пришла пора, двигаться к новым вершинам. А сейчас, я занимался тем, что жарил медвежье мясо, себе в дорогу.

Так как, Кулинария в мире «Пангеи» имела большое значение. Пока вы были сыты, ваша выносливость терялась только от урона, который наносили вам различные враги.

Но, как только, ваша сытость уменьшалась, то наступало время голода. Ваша выносливость начинала падать сама по себе, сначала медленно, а потом все быстрее. Скорость бега, нанесения ударов и каста заклинаний так же падала. Получалось все как в Земной реальности – голодный солдат, плохой солдат.

И вот, чтобы такой неприятности не случилось, в мире игры и нужно было принимать пищу, в среднем один раз в шесть часов. Так как, разные блюда, имели различную степень, насыщения игрока. Например, обычный пирожок с капустой, давал чувство сытости только на 30 минут, а вот уже, жареный кусок мяса без специй – уже на 2 часа.

Более сложные блюда, кроме чувства сытости, могли накладывать на игрока, множество различных и полезных бафов. Которые повышали различные параметры игрока, от одного до десяти процентов. Также, продукты и блюда из них, можно было ещё продавать, чем многие игроки и занимались, раскачивая умение «Кулинария» до максимального уровня.

Вот поэтому, чтобы не тратить, свои игровые деньги, на свое питание, я и тренировался, в готовке медвежьего мяса. Для чего, очень хорошо подходила плита, в доме Кармелиты. За два часа работы, я поднял свой навык «Ученик повара» до 4-го уровня, а это значило, что

я портил только каждый четвертый кусок мяса. И это был уже прогресс. Ночь с Кармелитой прошла спокойно, она лежала, я двигался, ну, а что вы хотите, НПС – есть НПС.

## Глава 9.

### Красная Шапочка и компания

Что может быть прекрасней, утренней прогулки в лесу? Сразу же повышается настроение и становится легче дышать. Высокие деревья, своими кронами, тянутся в небо. Создавая над моей головой, зеленый шатер из листьев. Под ними всюду, густо растет трава, усеянная цветными огоньками лесных цветов, над ними порхают бабочки, а воздух, насыщен на запах травы, цветов и смолы.

Город, в который я держал свой путь, назывался – «Бербург». И все, что о нем было написано в справке, так это то, что свое название он получил, из-за большого количества медведей живущих в его окрестностях.

Внезапно, ментально нарушив, мое безмятежное настроение, из-за деревьев, по тропинке, ко мне на встречу, вышла миленькая девушка, на которой были – деревянные башмачки, серое суконное платье и красный, кружавчатый чепчик.

– О, великий воин – обратилась она ко мне, тоненьким голоском.

– Мне страшно идти одной, через это темный, дремучий лес, проводи меня и защити.

И тут же, система подтверждающее пискнула:

– Игрок Торвик.

– Вам предложен квест под названием – «Красная Шапочка»,

– Проводите, заблудившуюся девушку, до места её жительства

– и в качестве награды, вы получите: 500 опыта и 5 серебряных монет.

– Принять – Отказать.

Оба на, мои первые, серебряные монеты в игре, конечно же – принять.

Да и защитить девушку, это вполне себе – рыцарский поступок. Это ж вам, не наруби дров или натаскай воды. «Красная шапочка» шла впереди, ведя меня по тропинке, я же, с удовольствием, рассматривал ее прямую спину и почти не смотрел по сторонам.

– Оба на, а вот и барчук, смотри Шульц! – раздался грубый голос, из ближайших, густых кустов.

– Вижу Ганс – с другой стороны, раздался ещё один, глумливый голос.

И на поляну вышли, два здоровых, бородато-усатых мужика, одетых в какое-то рваньё, состоящее, как мне показалось, почти что, из одних заплаток. Но зато, крепко державших, в своих мускулистых ручищах – здоровенные, двухлезвенные секиры. Дровосек «Ганс» и дровосек «Шульц» – обозначила их система. А странные дровосеки, тут же по удобней, перехватили свои топоры и двинулись на меня – что, за что, почему, ни один из них, даже не сказал. Да и что тут говорить, все понятно и так, живота меня лишать будут, братья разбойнички.

Я начал призыв, своей банды – «Ворон», «Песец» и «Элементаль» – метнулись к противникам, защищая меня. Я же, прицельно метал фаерболы и медленно отступал. «Полярный Песец» и «Огненный Элементаль» пали разрубленные огромными топорами. А вот «Ворон», спикировал очень удачно, ударив своего врага прямо в левый глаз, полностью погрузив свой железный клюв, в череп дровосека «Шульца». Прошел крит – оповестила система, дровосек упал и растаял, и одним противником, у меня, стало меньше.

А вот, дровосек «Ганс», весь израненный моими фаерболами, внезапно широко размахнулся и метнул свою здоровенную секиру, прямо мне в голову, как я увернулся, от такого острого и тяжелого подарка, я и сам не знаю, но мой последний фаербол, добил и его. Вот такой здесь, как оказалось, был лес – вот такие здесь, были дровосеки. И все, что мне, после них досталось, это их большие секиры – маловато конечно, но с системой, не поспоришь.

«Красная Шапочка» невозмутимо, вышла из-за дерева, за которым она пряталась и сказала.

– Это были, очень плохие люди господин, хорошо, что вы их убили.

Тут же развернулась, подобрала свою корзинку, выдала мне один пирожок из неё и двинулась дальше, по тропинке. Вот так, не слез, не истерик, ну убил и убил, экая невидаль, железные нервы у девки, не иначе, хотя о чем это я? Она ведь НПС, какой ей характер, разработчики прописали, такой и есть. Я посмотрел на ее подарок – система подсказала – пирожок с визигой, восстанавливает 200 ед. манны за 2 сек. Очень вовремя подумал я, так как, своего запаса энергии, у меня, почти что, уже не осталось.

Еще час пути, прошел спокойно, а затем раздался рык и из кустов на тропинку, выпрыгнул получеловек – полуволок. Оборотень – 15 уровень, прокомментировала система, появление не прошенного гостя. И тут же, мой «Железноклювый Ворон» ударил Оборотня в грудь.

– Вы нанесли монстру – 80 ед. урона, пропищала система оповещения.

– У Оборотня, активировалась способность – регенерация, ваш урон уменьшен на 10%, ваш урон уменьшен на 20%, и так далее.

Мой «Полярный Песец» добежал до монстра и вцепился своими зубами ему в лапу. Снова система оповестила.

– Вы нанесли монстру – 42 ед. урона. У Оборотня, активировалась способность – регенерация, ваш урон уменьшен на 10%, ваш урон уменьшен на 20%, ваш урон уменьшен на 30%.

– Да, что это такое – чуть не завопил я, что это за беспредел!

«Огненный Элементаль» долетел до оборотня последним, и опять началось, вы нанесли монстру 50 ед. урона, ваш Элементаль получает 200 ед. урона, вы нанесли 50 ед. урона и так далее. Но оповещение о регенерации монстра молчало.

Рычащий монстр, развеял моего Элементаля за три удара, но героический огневик, успел сделать главное. Он показал мне, уязвимость Оборотня перед огненной стихией. Оборотень вертелся на одном месте, «Ворон» вился над ним, выбирая место для атаки, «Песец» хватал его за волчьи лапы и отпрыгивал. Я кастовал фаерболы и бомбил ими зверя, как только мог. Общими усилиями, мы завалили зверюгу минут за десять.

– Дзинь, прозвучало оповещение системы:

– Игрок Торвик.

– Вы, получили достижение – «Ван Хельсинг» 1-го уровня,

– Теперь, любой ваш урон, по всем Оборотням увеличен на 1%.

– Приятной вам игры.

Итак. После монстра остались: клыки и когти Оборотня, 3 склянки крови и 2 склянки желчи – и вот это, уже было не плохо, это – мне уже нравилось. Девушка в красной шапочке, вновь молча выпорхнула на полянку, вручила мне уже два пирожка, из своей корзинки и взмахнув рукой, затопала по тропинке дальше. Ну ладно, думал я, лопаю ее пирожки, сдам тебя твоей бабушке, получу награду за квест и пойду дальше, в «Бербург» медведей гонять.

Лес раздвинулся и выпустил нас, из своих прохладных объятий, на большую поляну, полностью залитую солнечным светом и усеянную цветным разнотравьем. На ней и находился домик бабушки «Красной Шапочки». Весь такой миленький, беленький с крашенными, резными ставнями и красной же, черепичной крышей. Вот и ладушки, обрадовался я, вот и пришли, где тут добрая бабушка-старушка. Принимай внучку и распишись в получении.

Дверь, резко распахнулась, на крыльцо выскочила Ведьма и не раздумывая, шандарахнула в меня молнией.

– Ё моё – только и выговорил я, получая молнию в грудь, валясь на землю и давя на все пиктограммы, призыва своих существ. Так вот он каков, горячий прием. Ведьма, а кто это еще может быть – развевающаяся грива черных волос, крючковатый нос, горящие злобой

глаза, фиолетовая и остроконечная шляпа, высокие ботильоны и черное платье. Тут никто, не ошибется в определении.

Так вот, Ведьма, не давая мне подняться, тут же призвала Черного боевого кота, который был в два раза больше обычного, выхватила кинжал, с волнистым лезвием и кинулась ко мне. Ведьминого Кота – перехватил мой «Полярный Песец», а саму Ведьму – притормозил «Железноклювый Ворон». Падая с высоты, он целил ей в лицо, но в последний момент, это порождение тьмы, как-то сумело пригнуться и мой «Ворон» пролетел мимо, при этом, чуть сам не напоровшись, на Ведьмин кинжал.

А вот «Огненный Элементаль» напоролся, он висел напротив груди черной Ведьмы и пытался дотянуться до нее, своими горящими руками. Но та, видимо не хотела обниматься и лихо рубила моего огневика, своим кинжалом. Все это, дало мне время подняться, накинуть на себя «Малое исцеление» и запустить в ведьму фаербол.

Очень увлекшись, разделкой моего отважного «Элементалья», Ведьма не заметила, быстро летящий к ней, огненный шар и знатно, получила им вбок. Взвизгнув она схватилась за рану и тут же выгнулась дугой, так как, это уже мой «Ворон» завершив свой вираж, вонзил свой железный клюв, ей в спину. Еще два фаерболов от меня, удар от почти живого «Элементалья» и черная Ведьма упала на траву, где тут же и растаяла, оставив после себя, лежать на зеленой траве, свой волнистый кинжал и фиолетовую, остроконечную шляпу.

- Дзинь! – радостно пиликнула система.
- Игрок Торвик.
- Вы получили, новое достижение – «Мракоборец» 1-го уровня,
- Теперь, любой ваш урон, по всем Ведьмам – увеличен на 1%.
- Так же, вы успешно закончили квест – «Красная шапочка».
- И теперь вы, в качестве награды, получаете: 500 ед. опыта и 5 серебряных монет.

И тут же следом опять:

- Дзинь!
- Поздравляем!
- Игрок Торвик.
- Вы получили новый уровень – 15-ый.
- Ваш Интеллект, согласно вашему расовому бонусу, увеличен на 2 ед.
- Так же, вам еще доступны – 2 свободные единицы развития.
- Приятной вам игры.

Вот и хорошо, вот и ладушки. Я свернул приятные сообщения и посмотрел по сторонам. «Красная Шапочка» чем-то громко громыкала, в своем домике. Вот она вышла и протянула мне, два пузырька с какой-то жидкостью внутри и одну, магическую карту.

– Спасибо красавица – поблагодарил я девушку, та кивнула, развернулась, зашла в дом, захлопнула дверь, и я услышал, лязг задвинувшегося запора.

Вот и вся любовь, квест выполнил – выполнил, награду получил – получил, ну и всё, давай, давай до свидания. Сверяясь с картой, я вновь двинулся в «Бербург», но уже без тропинки, просто напрямую, через лес.

Так, а чем меня наградила добрая девушка? Малое зелье манны – восстанавливает 100 ед. манны за 5 секунд, и такое же зелье выносливости – восстанавливает 200 ед. жизни за 10 секунд. Спасибо пригодиться. А вот карта – «Черная Ведьма» порадовала меня не реально!

Итак:

- Существо Черной магии «Ведьма» – 3 ранг.,
- Стоимость призыва 246 ед.,
- Наносит атакой урон 86 ед.,
- Время, на которое призывается 50 мин.,
- Откат до следующего призыва 30 мин.,

Способности: «Отравитель» – каждый десятый удар, наносит дополнительный удар ядом.  
«Стрелок» – основной атакой является – дистанционная.

О, да! Теперь повоюем. Полноценный 3-й ранг. Это вам не 1-ый, как у «Элементаля» и «Песца» и даже не 2-ой, как у «Ворона». Теперь в моей колоде, появилось действительно мощное существо, с которым можно делать большие дела! Ура! Ура! И я, приплясывающей походкой, заспешил к стенам города, уже показавшегося на горизонте.

## Глава 10. Город «Бербург» и страшная «Моль»

К городу «Бербург» я вышел, почти что на закате и стал его рассматривать. Ну что сказать – каменный, средневековый, обычный. Невысокая, но каменная стена, опоясывала защитным кольцом примерно, две сотни разно-этажных, каменных домов, домиков, лавок, цехов и других строений. А в его центре, находилась ратуша – пожалуй, единственное здание, с претензией на красоту. Все остальные, были просто ровные, серые и надежные. Улицы были прямые и широкие, и что особо радовало, в городе была горячая вода и настоящая канализация. Передо мной был, этаким средневековый город, но со всеми удобствами.

Я перешел речку, вяло текущую вдоль городской стены, по широкому, каменному мосту без перил и вошел в ворота. Пройдя, мимо двух десятков домов, я заметил гостиницу, которая называлась «Приют охотника». Большое, двухэтажное здание, надежно сложенное из грубого, серого камня. И на первом этаже которого, оказалось, что-то вроде трактира – этаким большой, общий зал, где можно выпить и закусить, ну или поседеть у большого камина, с ярко и тепло горящими поленьями. А на втором этаже, уже располагались комнаты для постояльцев. Все гостиницы похожи друг на друга, подумалось мне – видел одну, значить видел их все.

Держала данную гостиницу «Тетушка Брунильда» – вполне еще молодая, крупная и спортивная женщина, одетая в деловой костюм со средневековым уклоном. И была она не НПС, а настоящий игрок. Вот, как бывает, оказывается, не все игроки, хотя коптит по миру Пангеи, кому то нравится заниматься, просто своим делом.

– Мадам – обратился я к ней – сколько будет стоять ночлег, в сей славной обители, для усталого путника, перенесшего множество невзгод, по пути сюда и истомившегося по мягкой и чистой постели.

– Мадам это в борделе, дальше по улице – белозубо улыбнулась тетушка Брунильда,

– А ночлег в моей гостинице, будет стоить 10 медяков в день.

– Нормуль – ответил я,

– Вот сразу за три дня.

Ужинать я не стал, просто поднялся в выделенную мне комнатенку, принял ванную и завалился спать. И последней моей мыслью, в этот день, было – а что, тут еще и бордель есть? И я провалился в сон. А уже утром, после шикарного, комплексного завтрака, я отправился посмотреть город.

И что мне, очень нравилось в игре, так это то, что не нужно было бегать, по всяким закоулкам, чтобы найти себе задания. Просто идешь на центральную площадь, там находишь доску объявлений, а на ней уже и будут, все задания, которые есть в данной локации. Ну, а вот, уже получать награду, за их выполнение, уже идешь непосредственно к тому, кто и размещал, заявку на квест. Итак, собрав все задания, я отправился на их выполнение.

И первое из них, разместил сам Бургомистр, этого славного города и которое гласило.

«Расплодившиеся в округе медведи, очень мешают жителям города и окрестностей, заниматься сельским хозяйством – разоряют посевы, огороды и пасеки. Нападают на одиноких путников. И поэтому мэрия, объявляет награду, за каждую медвежью шкуру 50 ед. опыта и одну серебряную монету».

Есть возможность, неплохо заработать, подумал я, быстро шагая, к ближайшему лесу. От «Тетушки Брунильды» я уже знал, что в Бербурге, есть лавка Магических карт и магазин Магических атрибутов, но на все это, нужны были крупные, денежные средства, которые я и собирался сегодня заработать.

Первых трех медведей, я нашел, даже не дойдя до леса, так как, они просто нагло и без затей, разграбляли ближайший огород. Все они, были пятнадцатого уровня, поэтому атаковать их всех вместе, было бы форменным безумием. Нужно было как-то, выманивать их по одному, и для этого, лучше всего, подошел мой «Полярный песец». Он быстро атаковал, ближайшего ко мне, хищного моба и по приказу отбегал назад. Преследующий его медведь, тут же попадал, под массивный удар, всех моих призванных существ и рассыпался на лут, просто на глазах. Таким образом, аккуратно и точно, разыгрывая такой квартет, я за день, сумел завалить 21-го медведя.

Только один раз, под самый, самый вечер, такой хороший план дал сбой и на меня с агривались сразу два зубасто – клыкастых моба. Пришлось тяжело, монстры перли вперед, как два бурых танка. «Песец», «Ворон» и «Элементаль» были уже развеяны, попав под клыки и когти зверей. Мы с «Черной Ведьмой» отступали, по очереди обстреливая взбесившихся мобов, фаерболлами и стрелами тьмы. Пал один монстр, а второй добрался до «Черной Ведьмы» и ударом лапы отправил ее на респаун, обратно в её карту.

Моя манна иссякла, бить посохом, разъяренного зверя по голове и наносить ему по 10 ед. урона было не реально. И тут, как же я вовремя, вспомнил про топоры дровосеков-разбойников, которые оба, до сих пор лежали, в моем инвентаре. Вот уже никогда не думал, что таким необычным образом, мне пригодится навык – «Ученик лесоруба». Подняв, над своей головой, одну огромную секиру, я со всей силы, опустил ее на голову приблизившегося хищника. И медведь растаял, оставив после себя – когти, клыки, мясо и шкуру. И тут же, радостно пиликнула система.

– Дзинь!

– Поздравляем!

– Игрок Торвик.

– Вы получили новое достижение – «Медвежий мор» – 2 ранга.

– Отныне, любой ваш урон, по всем медведям – увеличен на 2%.

– Приятной вам игры.

Я подошел, к доставшейся мне, медвежьей шкуре, и устало опустил на нее.

И пусть весь мир подождет – думал я, заворачиваясь в неё и засыпая, медведей еще много, а я у себя один. А на следующий день, я уже выполнял следующий квест, который гласил о том, что – «Архивариус Ширвариус, просит очистить городскую библиотеку от Моли.

И предлагает за это награду, в 330 ед. опыта и три серебряных монеты».

Оба на, целых три серебряных, чтобы перехлопать какую-то моль – думал я, вновь перечитывая квест. Да за такие деньги, нужно трех злобных медведей завалить, а тут моль в библиотеке, просто легкие деньги. Городская библиотека находилась в центре города, прямо напротив ратуши. Единственное круглое здание в городе, она чем-то напоминало огромный, перевернутый, гоблинский котел. «Архивариус Ширвариус» – нашелся в маленькой комнатке сразу при входе в библиотеку.

– Уважаемый, это вы, искали охотника за молью – спросил я, вертя головой по сторонам и пытаясь дать привыкнуть своим глазам, к полумраку, царившему в этом здании.

– Я, я искал, о великий воин – тщедушный старичок затряс головой, с таким энтузиазмом, что я подумал, как бы его голова не отвалилась и не закатилась под лавку. Уж очень он был похож, на большой такой одуванчик, своей не пропорционально большой, круглой и несомненно умной, головой.

– Проходите дальше господин и избавьте уже меня от этой напасти, но только помните, за каждую испорченную книгу, с вас будет удержан штраф, в размере десяти медяков. Так что, ни какого огня, ваше магическо, ни какого огня.

Скороговоркой выпалил большеголовый старик. Быстро, затолкнул меня, в большой, круглый зал и захлопнул за мной дверь.

Я осмотрелся. Все помещение городской библиотеки, было заставлено высокими стеллажами с книгами. Тысячи и тысячи томов, хранились здесь. Я даже невольно за уважал, этот, вроде бы, как заштатный городишко. Так, ну и где тут, моя большая мухобойка или здесь нужна – уже молебойка?

Я завертел головой, ища белых маленьких бабочек, на которых и было, выдано это задание. И как не странно, нигде их не видел. Зато, у дальней от меня стены, сейчас высилась высокая, бледная и очень худая фигура. Я сделал несколько шагов вперед, чтобы лучше, её рассмотреть. А это существо повернулось, и посмотрело на меня.

И больше всего оно походило, на огромную, белую бабочку, с двумя узкими, опущенными к низу крыльями, стоящую на четырех, очень худых ногах, которые крепились к сегментному брюшку. Головогрудь, с двумя очень тонкими и длинными руками и то ли получеловеческая, то ли полунасекомья голова завершали этот, несуразно-монструозный образ.

– Ты кто!? – хриплым, от удивления голосом, спросил я

– Кто, кто – тонким голоском, пропищало это бледное существо – «Моль», не видишь что ли!

И тут же, бросилось в атаку, а я, единственное, что успел сделать, так это, схватить ближайшую к себе книгу и сунуть ее, в надвигавшуюся на меня пасть со множеством острых, и очень длинных зубов. Клац, и зубы Моли-монстра, сомкнулись в сантиметре от моих пальцев. Полностью перекусив толстую книгу, словно это был бутерброд, из хлеба и масла. И кстати да, система так и идентифицировало напавшее на меня существо, как «Моль» 15 уровень.

«Черная Ведьма» – проорал я, валясь спиной на пол, устланный толстым ковром и пытаюсь откатиться в сторону. На призыв, моего темного существа требовалось 3 секунды, а Моль с такими зубами, могла разгрызть меня за одну. Не вставая с пола, я размахивал перед собой посохом, пытаюсь хоть так, оттолкнуть от себя, наступавшего на меня, библиотечного монстра. И при этом думая, что завтра, все торговки этого города, на местном рынке, будут говорить – эй подруга, слышала, вчера в библиотеке, пришло мага книжная Моль загрызла. Но, попасть в местный анекдот, мне все же, было не суждено.

Так как, рядом со мной, наконец-то полностью материализовалась «Черная Ведьма» и сразу же атаковала бледного врага, своими стрелами тьмы, которые, срывались с конца ее посоха с периодичностью, раз в три секунды. Огромная «Моль» метнулась в сторону, уходя из под её обстрела и развернув свои белые крылья, взмыла к потолку. Вот сейчас бы ее фаерболом – подумалось мне, но нельзя, вокруг одни книги, потом вовек не расплачусь с городом. Тогда я, в помощь «Ведьме» призвал «Железноклювого Ворона» и натравил его на белую, порхающую сволочь.

Дело пошло лучше, черный птиц, выставив вперед свой, отливающий сталью клюв, ракетой класса земля – воздух взмыл к потолку, пытаюсь с ходу, просадить огромную монстро – бабочку. «Моль» метнулась в сторону, но тут же, грудью, поймала черную стрелу от «Ведьмы». Попыталась подняться выше и тут же «Ворон» своим клювом, пронзил ее бок.

Как-то нелепо перекувыркнувшись в воздухе, «Моль» свалилась мне под ноги, где я быстро припечатал ее к полу, концом своего посоха не давая подняться. А затем тут же, призвал «Полярного Песца» и сказал ему фас. Мелкий, белый лис тут же вцепился, в барахтающегося врага и начал его грызть. Усиленно делая вид, что он не лис, а целый волк.

Бой закончила «Черная ведьма», раз за разом, всаживая свои стрелы тьмы, в теперь уже беззащитного врага. Подлая «Моль» растаяла, не оставив после себя, ни какого лута, отчего, моему разочарованию, просто не было предела. Правда, шкала моего опыта, после этого боя, скакнула вверх, почти что, на пол уровня, и это отогрело, мое загрузившее сердце.

И тут же вновь, мелодично напомнила, о себе система.

– Дзинь! – весело пропела она.

– Поздравляем!

- Игрок Торвик.
- Вы получаете новое достижение – «Энтомолог» 1-го уровня,
- Теперь ваш урон, по всем насекомым – увеличен на 1%.
- Приятной вам игры.

Я отозвал, всех своих существ, обратно в их карты и пошел получать награду. Архивариус, что-то бухтя о том, что разбросали дескать все, да натоптали тут везде, вручил мне оговоренное, быстро проводил до двери и чуть ли не пинком, вытолкнул за дверь. И тут же, яркий, солнечный свет, неприятно ударил меня по глазам. Щурясь, после темного помещения, я двинулся вперед по улочке, но тут же остановился. Так как передо мной, на двери небольшой, торговой лавчонки, красивыми буквами было выведено – Рыболовные снасти и предметы.

О да, рыбалку я любил всегда, неужели и здесь, в этом цифровом мире, можно спокойно посидеть, на бережку какого-нибудь лесного озера, с замиранием сердца наблюдая, за покрашенной соломинкой поплавка? Владельцем лавки был рыбац «Букса», этакий моряк, без страха и упрека, мощное тело, шрам на пол лица и тельняшка, порванная в нескольких местах.

– А, проревел он, вот и покупатель, проходите уважаемый, проходите, какую снасть ищите?

– Пока не знаю, хотел вот рыбки половить и душой на природе отдохнуть, а что посоветуете – ответил я.

И тут началась, почти что, двух часовая лекция, из которой я понял, что рыбалка в мире «Пангеи» – ох, какое не простое дело! Итак, сейчас я, сидел на берегу лесной речушки, которая даже не имела своего названия. Она неспешно вытекала из леса, омывала стены «Бербурга» и снова неторопливо утекала в лес. Смотрел на поплавков, купленной мной удочки и пытался осмыслить, тот поток информации, который вывалил на меня рыболов «Букса». Оказывается, чтобы успешно добывать рыбу в мире «Пангеи», нужно иметь, не только подходящую снасть, но ещё и подходящие умения.

Например, чтобы ловить мелкую рыбку, примерно с ладонь добытчика, подходила самая простая удочка, и был нужен навык – «ученик Рыбака» 1-го уровня, который я тут же открыл у «Буксы», всего лишь за 20 медных монет.

Поплавков нырнул, я сделал подсечку и потянул добычу к себе, небольшой карасик, сорвавшись с крючка, бултыхнулся в воду. Ну-ну, никто и не говорил, что будет легко. Так вот, если хочешь, добыть рыбу крупней, подойдет обычная снасть и навык «ученика Рыбака» более высокого ранга.

Я снова дернул удочкой, а вот и первая добыча, как подсказала система – простая рыбка Карась. Так вот, если дальше хочешь, уже выловить рыбу редких пород, нужна удочка редкого класса и навык уже не ученика, а опытного рыболова. Ну и так далее, как говорится, совершенству нет предела.

Теперь о том, как ещё, можно добыть себе рыбы? Можно использовать для этого разные ловушки, как купленные, так и сделанные своими руками. Можно ловить рыбу сетью, а можно использовать остроги и гарпуны, но это уже конечно используется для крупной и очень крупной добычи. Опять же для этого нужно открыть и изучить навык – «Гарпунер». Еще одна простая рыбка Карась перекочевала в мою корзину, душа пела и ликовала, теперь мне очень долго, не будет скучно.

Далее, чтобы повысить свои шансы на удачную поклевку, нужно использовать специальную приманку. Для простой рыбы, подойдут жучки и личинки, которых можно найти тут же на берегу. А вот для редких пород рыбы, приманку нужно уже уметь готовить, по специальным рецептам, которые в свою очередь, надо купить за серебро или даже золото.

Вот такая, это была не простая наука – рыбалка, в игровом мире, под названием «Пангея». До самой темноты, я терроризировал местную речушку. Наловил два десятка рыбок и поднял свое умение «ученик Рыбака» до 5-го уровня. И уже за темно, под светом двух мест-

ных лун, до топал до гостиницы, быстро продал, всю выловленную рыбу тетушке Брунильде и очень счастливый, завалился спать.

## Глава 11. «Смерть костлявым»

Сегодня ночью, я собирался посетить местное кладбище. Так как, местные жители жаловались, что ночью из могил вылезают скелеты и нападают на всех, кого застанут ночной порой. За каждое уничтоженное порождение тьмы, бургомистр давал по 60 ед. опыта и по одной серебряной монете. Квест, не выглядел очень сложным, но нужно было подготовиться. Никогда нельзя недооценивать противника, встреча с «Молью» в библиотеке, наглядно мне это показало.

Местным торговцам я продал все, что лежало в моем походном рюкзаке. Топоры плохих дровосеков, купил местный кузнец, за десять серебрух оба, так как огромные секиры были не боевыми, а просто рабочим инструментом. Ингредиенты полученные мной с оборотня забрал алхимик, радостно потирая руки от возбуждения, он высыпал передо мной горсть серебряных монет и очень довольный сделкой, приплясывая, отправился к себе.

Точную цену на ингредиенты оборотня я не знал, а узнать было не у кого, поэтому я не стал забивать голову пустыми сомнениями и согласился на предложенную алхимиком цену. Кинжал с волнистым лезвием и большую, остроконечную шляпу – доставшуюся мне от ведьмы купила высокая, статная и молчаливая женщина. Положила передо мной кошель с серебром, взяла покупки и не говоря ни слова, будто растворилась в толпе местных жителей. В общей сложности моя выручка, составила почти сотню серебряных монет, что не могло не радовать и поэтому я, окрыленный, важной походкой вошел в местную Магическую лавку.

На витрине которой, лежали десять магических карт и слегка светились своей аурой, за витриной стоял самый, что не на есть классический маг. Седая борода до пояса, остроконечная шляпа усыпанная звездами и халат с каким-то замысловатым, восточным узором. Обычный образ, обычного мага. После обмена приветствиями, я стал рассматривать карты.

Здесь были: из магии Воздуха – шаровая молния и длинная молния. Шаровая – при попадании оглушала цель на одну секунду, а длинная наносила урон в два раза больше, чем шаровая. Из существ, продавались – Воздушный элементаль и Сильф. Первый – имел вид смерча, высотой мне до колена, а Сильф – была полупрозрачная фигурка обнаженной девушки, со стрекозиными крыльями за спиной. Менять свою магию огня на магию воздуха, пока смысла не было и я перешел дальше.

Магию Воды представляла: Ледяная стрела и Ундина. Ледяная стрела – небольшая, острая сосулька на близком расстоянии, легко пробивала человека на вылет, и замедляла цель своей атаки на десять процентов – заинтересовала. А вот Ундина нет, просто обычная, полуметровая русалка с копьём в руках. Могла хорошо показать себя в воде, а вот на суше, все водные существа теряли половину своей эффективности.

Из магии Земли, торговец продавал Каменный осколок и Каменную кожу. И вот, как раз против скелетов – Каменный осколок подходил лучше всего, это был просто булыжник размером в мой кулак, дробить черепа и кости скелетов, лучше не придумаешь. Но вот, по другим целям, он работал плохо, например если запустить его в голову того же медведя, Каменный осколок – просто отлетит от крепкого, медвежьего черепа не нанеся большого урона. Каменная кожа – давала усиление защиты на двадцать процентов и ценилась бойцами ближнего боя. Я же в драку лезть не собирался, поэтому перешел дальше.

А вот магия природы меня порадовала. Вернее обрадовала одна карта и называлась она – Лесной Фавн. Я осмотрел её. На картинке было изображено существо с человеческим торсом,

но козлиными ногами и рогами, а в каждой руке Фавн держал по боевому топору, с хищно загнутыми и блестящими лезвиями. Я вчитался в характеристики:

Существо Зеленой магии «Лесной Фавн» – 3 ранг.,

Стоимость призыва 246 ед.,

Наносит атакой урон 120 ед.,

Время, на которое призывается 50 мин.,

Откат до следующего призыва 30 мин.,

Способности: «Козлоногий» – существо способно прыгать по неровной поверхности и легко взбираться на крутые склоны.

Мне все понравилось кроме цены, в сотню серебряных монет, почти все, что у меня было. Продавец был НПС, поэтому торговаться было бесполезно. Усилием воли, я разжал мохнатые и жадные лапы моего внутреннего хомяка – сомкнувшиеся на моем горле и отсчитал все сто монет – все то, что было нажито таким непосильным трудом. Последняя карта из магии природы называлась Кислотный шар, и меня не заинтересовала. Скелет даже с прожженной кислотой дыркой в черепе, прекрасно мог функционировать и сражаться.

Постепенно наступила ночь, я под светом двух местных лун сидел на мраморной плите и смотрел премьеру, как мои призванные существа разносят скелетов по косточкам. «Черная Ведьма» расстреливала скелетов своими стрелами тьмы, которые наносили собратьям по стихии хоть и на 30% меньше урона, но все равно неуклонно снижали их полоски жизни до нуля. Тех же шустрых костлявых, которые прорывались к черной лучнице, встречал «Лесной Фавн» и в два топора крошил их в труху. Появилось системное сообщение:

– Поздравляем!

– Игрок Торвик.

– Вы получили достижение – «Смерть костлявым» 1-го уровня,

– Ваш урон по скелетам – увеличен на 1%.

– Приятной вам игры.

Ну, как говорить, мелочь, а приятно, пусть будет, пригодиться. На призыв других существ, манны почти не оставалось, и я решил не рисковать. Не люблю оставаться совсем без энергии и чувствовать себя беспомощным. Скелеты восставали из своих могил вооруженные ржавыми мечами, топорами и щитами, и поэтому подпускать их близко не стоило, ибо они только так, проткнув меня своей ржавой железкой. О чем ярко и красноречиво, говорило несколько кровоточащих порезов на теле Фавна. Я набросил на него «Малое исцеление» и оставшись уже совсем без манны, снова уселся на плиту из черного мрамора. Вот такая роль у магов в нашем мире, смотреть на все издалека. А если кто из игроков хочет видеть все из первого ряда, тот пусть выбирает класс война, ну или паладина.

«Фавн» только что, лихо раскроил пополам, подбравшегося к нам близко скелета и тот осыпался грудой костей, а вот из них уже, что-то ярко-алой искрой призывно блеснуло. Я подошел к праху поверженного скелета и пошевелил его кости носком сапога, вот оно, на почерневшей от времени серебряной цепочке, висел заключенный в оправу, небольшой алый камень.

И это был – «Амулет ученика мага» дающий +100 единиц к запасу манны и +1 единицу к скорости её регенерации. Это мое, вслух сказал я и повесил амулет себе на шею, и теперь уже вечер для меня, переставал быть томным. Такая приятная находка, меня заметно взбодрила и я стал внимательно рассматривать атакующих нас скелетов. Но, увы – больше костлявые жмоты, меня ни чем не порадовали.

Начинался рассвет, наконец-то я получил новый уровень, уже шестнадцатый по счету, а вдаль уже появилась, ярко-золотая полоска солнечного света. Скелеты больше не восставали из своих могил, пора было идти получать заслуженную награду и ложиться спать. Я отозвал «Черную Ведьму» и «Фавна» обратно в их карты, они славно поработали, пусть отдыхают. Стреб, все ржавое железо, оставшееся после скелетов, и не спеша пошел в «Бербург». Данный

квест, оказался очень полезен тем, что я увидел ночной мир «Пангеи». До этого момента я думал, что ночь в мире игры, предназначена лишь для того, чтобы спать.

А оказывается, ночью в игре, просыпается совсем другой мир, совсем отличный от дневного. Распускаются растения, которых днем не увидишь, а я увидел и сорвал ведьмину траву, ночной вьюнок и темный цвет. Надо, ох надо срочно учить травничество, так как пожалуй, еще десяток растений и цветов я не мог сорвать, только потому, что система их не опознавала. И это было обидно, ведь хожу просто по деньгам.

Вокруг распутившихся цветов вились ночные бабочки с блестящими крылышками и крупные – размером почти с кулак светлячки. Слева в кустах зашуршало, я приготовился к драке, но крупный зверь не принял боя и потрусил в сторону ближайшего леса. Тут же система оповестила, оказывается, это был – большой ночной барсук. Да уж, барсук размером с волка, каково?

Я видел несколько странных грибов, которые как будто шатались на ветру и выстреливали в воздух небольшие партии светящихся спор. Послышался, очень тихий шелест крыльев, я присел и выставил навстречу врагу свой посох. То ли ночная сова, то ли огромная, летучая мышь с размахом крыльев не меньше метра, пронеслась над моей головой.

Я призвал «Огненного Элементалю», который осветил небольшую территорию местности вокруг меня. Летящий призрак не возвращался. Под прикрытием огневика я и дошел до городских ворот. Ворота на ночь не закрывались, просто теперь их охраняла местная стража. Два усатых дядьки с пивными пузиками, но в кольчугах и ржавыми алебардами в руках, каждый двадцатого уровня. Вполне себе надежная стража, тем более, если учесть, что у меня только шестнадцатый. Я привычно дотопал до гостиницы, поднялся в свою комнату и завалялся спать, квест пойду сдавать утром, никуда награда от меня не уйдет. Сжимая в руке, отвоеванный сегодня амулет, я и провалился в сон.

## Глава 12. Куда заводят добрые дела!?

Получив награду с бургомистра, я шел в местную кузницу, которая располагалась сразу за крепостной стеной, наверное, во избежание возникновения пожаров в городе. Была у меня одна интересная задумка, как усилить свою боевую мощь. Кузнец, не разговорчивый, здоровый детина, бил молотом по наковальне плюща разогретый до красноты слиток метала.

- Доброго дня мастер – поздоровался я.
- Ага и чё – ответил кузнец, не прерывая свою работу.
- Вот, хотел вам железо продать, по чём возьмете?
- Могильное железо дрянь, отмахнулся кузнец, две серебряхи дам.
- Ну, две, так две – согласился я.
- А вот мой посох, металлом оковать сможете так, как я скажу?

Кузнец отложил свою заготовку, которую так безжалостно плюшил, в горн на горящие угли и посмотрел на меня.

– Две серебряхи и давай свой посох.

Местный кузнец оказался мастером своего дела. Я шел вперед и бодро вертел свой посох над головой. На нижний конец которого, я заказал острую и узкую насадку длиной в две ладони, превратив его в подобие копья. А вот перед навершием моего посоха, теперь была прикреплена – металлическая летучая мышь, с раскрытыми остро заточенными крыльями.

И поэтому теперь, своим посохом, я мог не только кастовать заклинания, но еще рубить и колоть, любую вражину напавшую на меня. Система услужливо подсказала: рубящий урон посохом – 90 ед., а колющий урон – 50 ед. Кроме того, обе насадки я заказал съемными и теперь при покупке нового посоха, мог апгрейдить уже его.

Ай да я, ай да молодец, вжик, остро заточенное металлическое крыло срезало небольшой придорожный куст. Не знаю, додумался ли кто-то ещё до такого улучшения магических посохов, но мое ноу-хау, мне очень понравилось. Моё пребывание в Бербурге подходило к концу, из всех квестов взятых мной с доски заданий, незакрытым оставался только один.

Назывался он – «Пропавший Ловчий» и гласил, что местный лесничий раз в неделю приходил в город, чтобы запастись продуктами и продать шкуры добытых им зверей. Но вот уже почти месяц его никто не видел. Поэтому медведи, стали выходить из леса и разорять окрестности «Бербурга». Магистрат просит смелого война отыскать пропавшего ловчего и обязуется выплатить ему награду, составляющую 400 ед. опыта и 10 серебряных монет. Награда мне вполне подходила, тем более, что после простого прохождения местного кладбища, квест на ловчего, казался мне совсем не трудным. Но для начала, я отправился в караулку, в гости к местным стражникам.

Охрану данного города, несли четыре стражника под командой сержанта. Очень рыжего и конопатого вояки, с такими длинными усами, что он казался не человеком, а тараканом, вставшим на задние лапы. Так как посохи в игре приравнивались к длинно-древковому оружию, то для успешного использования их в ближнем бою, требовался навык – копейщик.

Три серебряные монеты и почти два часа времени, в течении которых я, бесперебойно бил и колол тренировочный манекен во дворе караулки, понадобились мне, чтобы получить навык – «Копейщик» 1-го уровня. Теперь я знал такие приемы для посоха, как мельница, восьмерка и точный укол. А также, урон от моего посоха в ближнем бою, возрос теперь на 5%. Больше серебра на шмот или карты не было, поэтому я смело отправился искать потерявшегося ловчего.

В моем походном вещь-мешке сейчас лежала – одна медвежья шкура, нож для разделки туш животных, два десятка пустых склянок под ингредиенты, огниво для разведения костра, фляга с морсом, два десятка кусков жареного, медвежьего мяса и столько же кусков хлеба из местной гостиницы. Моя жизненная сила составляла почти 2000 ед., а запас манны почти 600 ед. Вот с такими параметрами и оптимистичными планами на будущее, я и подошел к местному лесу.

Природа, в нашем игровом мире «Пангеи», мне нравилась просто шедевально. Многообразие различных пород деревьев, создавало калейдоскоп различных цветов и их оттенков. Так как, цвет их листы варьировался, от темно-зеленого, почти что черного, до очень светло-зеленого, почти что белого. И древесные стволы: черные у дубов, коричневые у ясеней, белые у берез и тому подобное. Все это смешивалось, сплеталось и переходило друг в друга. В кронах деревьев щебетали, свистели и чирикали разнообразные виды птиц, а под корнями рылись, копались и сутились столько же разнообразных видов лесных зверей. Лес всегда действовал на меня благотворно и плодотворно. Мысли успокаивались, все становилось на свои места и решалось, как бы само собой.

Как только я принял квест, на моей встроенной в интерфейс карте, сразу же появилась отметка – Хижина Ловчего. Вот к ней я сейчас и вышел, внимательно смотря по сторонам и на всякий случай, призвав «Железноклювого Ворона», который нарезал круги, над моей головой, производя разведку с воздуха. Хижина была пуста, а от порога в лес, уходила цепочка старых следов. Я двинулся по ним, теперь еще призвав и «Полярного Песца», что, как оказалось, было совсем не лишним.

Хрю – послышалось из-за ближайшего дерева и мне навстречу, вальяжной походкой, не торопясь и ни кого не боясь, выдвинулась здоровенная кабанья туша, с двумя такими большими клыками, которые уже почти и не клыки вовсе, а вроде, как маленькие бивни. Вот тебе и хрю подумал я, хрю – оказывается совсем не хреновое. «Черный Секач – одиночка» 17 уровень – подсказала система. Против моего 16-го, вполне терпимо, главное действовать быстро и четко. Я отступил за ближайшее дерево и призвал «Лесного Фавна».

Два лесных существа столкнулись на узкой, лесной тропе, подобно двум падающим друг на друга деревьям. Треск, грохот и визг, искры высекаемые топорами Фавна о клыки Черного секача – все смешалось. Жизнь Фавна сразу же просела, я бросил на него «Малое исцеление» и приказал «Песцу» и «Ворону» атаковать Секача вместе. Две живые молнии, черная и белая, метнулись на помощь Фавну, и теперь уже сильно просела жизнь кабана. Звери рычали, рвали и клевали друг друга. «Песец» исчез затоптанный Секачом, но вот «Фавн» все-таки сумел, рубящим ударом, чуть ли не до половины, разрубить шею своему противнику. Кабан взвизгнул, упал и исчез. Я вышел из-за дерева и подобрал лут. Кабан, после себя оставил: сердце, печень, мясо, сало, шкуру и клыки – вот это улов подумал я, какой щедрый хрюшка однако, спасибо тебе.

Небольшой перекус, чтобы восстановить свои силы и вот я уже вновьдвигаюсь дальше. «Ворон» и «Песец» ушли на респаун, поэтому разведку местности теперь производил «Огненный Элементаль». И в качестве разведчика он был, просто идеален. На свой призыв Огневик требовал всего лишь 100 ед. энергии, призывался на целый час, имел респаун в 10 минут и снова был готов к призыву. Ночью, он светился издалека, и света давал, как небольшой костерок. А вот днем, при солнечном свете, смело мог сойти, просто за большой, солнечный зайчик.

Следующего «Черного Секача», обнаруженного элементом в кустах лещины, я обошел по дуге. Пусть лут и падал с этих кабанов не плохой, но тратить на них время, манну и силы, у меня не было – ни какого желания. Продолжая внимательно двигаться по следам запропавшего, местного ловчего, я вышел к простому, деревянному мостику, соединявшему очень крутые берега, очень мелкой, лесной речушки.

Пасторальную картину возле которой, просто таки по-свински, разрушали теперь уже целых две кабаньи туши, развалившиеся прямо посередине, между мной и мостом на другой берег реки. Тихо обойти их, не было ни какой возможности, ну что ж, если нужно драться, значит надо драться, сказал я сам себе и начал призыв, всех доступных мне существ.

Я решил, всеми силами, атаковать ближайшего ко мне Секача, чтобы максимально быстро вывести его из боя. Потому что, с двумя сразу я не справлюсь никак. Первыми, в огромного Секача, ударили стрелы тьмы моей Черной ведьмы, кабан, еще не верящий в правдивость атаки, вскочил и грозно захрюкал, ища противника своими маленькими, но уже налитыми кровью, глазками.

Затем в него, словно летающий кинжал, вонзился железный клюв черного ворона. Следующий удар нанес уже «Полярный песец», что-то грозно твякая на своем языке, он злобно вцепился в заднюю ногу кабана и не разжимая челюстей, так на ней и повис.

Но, как и ожидалось, самый большой урон «Черному Секачу» нанес «Лесной Фавн».

Огромная, свиная туша, еще только поднималась на ноги, как Фавн свирепо атаковал её, слаженно работая, двумя своими топорами, он просто таки разделял кабанчика, на мясной ряд. Первый клыкастый свинтус, подвергшийся такой ковровой бомбандировке всевозможными, магическими ударами, даже не успел нанести ни какого урона, моим существам. Вот, он только что вскочил, после укола первой черной стрелы, а вот, он уже рассыпался весь, на свой кабаньей лут.

Но вот второй Черный Секач за это время, успел уже порядочно разогнаться и на полном ходу, врезаться в общую драку. Все мои существа, словно кегли, полетели в разные стороны, а огромный кабан, не снижая скорости, ударил в нашу Ведьму, все так же продолжавшую, посылать сгустки тьмы в клыкастых мобов.

Раздался тихий, женский – ах, и «Черная Ведьма» вернулась на респаун в свою карту. Дальше, злобная свинская сволочь увидела уже меня и, как мне показалось, аж сладострастно хрюкнула. Что-то типа – ах, какой сладкий кусочек тортика, сейчас я его клыками бац – ну или, что там еще любят есть кабаны. Я же, не стал ждать своей незавидной участи и метнулся за ближайшее дерево.

Огромный секач, со всей своей дури клыками, впился в то самое дерево и застрял в нем. Древняя сосна содрогнулась от такого, чудовищного удара и на меня тут же посыпались – хвойные иголки, шишки и даже две белки. Капец – заорал я, выскакивая из-за ствола так сильно пострадавшего, но всё же, спасшего меня дерева и со всей силы всаживая, острый конец своего посоха кабану в бок. Тут же подоспели, мои оставшиеся в живых, на крохах жизни существа и обрушились, на так удачно застрявшего зверя. Свинтус недовольно, что-то хрюкнул и растаял – оставив после себя, полный набор свиных ингредиентов.

– Дзинь! – прозвучало оповещение системы.

– Поздравляем!

– Игрок Торвик.

– Вы получили достижение – «Хохол» 2-го уровня.

– Теперь, любой ваш урон, по всем кабаньим – увеличен на 2%.

– Приятной вам игры.

После получасового отдыха и сбора всей доставшейся мне добычи, я перешел лесную речку по мосту и почти сразу же, увидел раненого человека, то ли полусидящего, то ли полулежащего в тени деревьев.

Система тут же оповестила

– Вы, нашли персонаж – местный «Ловчий Грегор»,

– Вы, выполнили квест – «Поиск Ловчего»,

– За наградой обратитесь к местному бургомистру.

Я тут же скастовал, на найденного мной персонажа «Малое исцеление» подлечивая его, и «Грегор» пошевелился, и повернулся ко мне.

– Благородный воин – все ещё морщась от боли, произнес он.

– Выслушай мой рассказ.

Я только кивнул, уселся на лесную подстилку, напротив него и Грегор начал свой рассказ.

– На окрестности Бербурга, начали нападать медведи, выходящие из леса и я решил узнать, в чем же причина, их такого, необычного поведения?

– После нескольких дней брожения по лесу я наконец-то вышел, к очень древней, дубовой роще, в которой жило огромное стадо черных секачей.

– Но вот беда, река питавшая рощу оказалась высохшей, и дубы перестали ронять, такие вкусные для больших кабанов желуди.

– Я полдня, шел вверх по руслу высохшей реки и наткнулся на каменную запруду, которую создал и охранял огромный Троль.

– Он заметил меня и пытался убить, но только ранил, а я бежал пока были силы, потом шел, а потом полз, пока силы совсем не оставили меня.

– Я прошу тебя, благородный воин, убить того подлого Троля и освободить реку от запруды.

– Тогда секачи – вернуться в свою рощу, а медведи – обратно в свой лес.

– Помоги нам и я буду, просит бургомистра о достойной награде для тебя.

Раненый Ловчий замолчал, а у меня выскочило сообщение.

– Игрок Торвик.

– Вам предложен квест – «Свободная вода».

– Освободите местную реку от плотины, сооруженной лесным Троллем и ваша награда составит – 50% .

– Если же вам, удастся убить это мерзкое чудовище, то ваша награда составит уже 100%

– Сумма окончательной награды неизвестна, она будет напрямую зависеть, от статуса вашей репутации в данной локации.

– Принять – Отказать.

Вот будет смеху, если я получу 100% – от ничего. Но я все равно, нажал кнопку – Принять. Так как, моя репутация в Бербурге была весьма не плохая, я мог вполне надеяться на то, что от местных щедрот, мне что-то, да и обломиться.

## Глава 13.

### Тролли – страшные и ужасные

Приняв новый и такой неожиданный квест, я накинул, на не удачливого Ловчего, еще одно «Малое исцеление». Убедился, что он, шатающейся походкой двинулся к своей хижине, а сам направил свои стопы вверх, по руслу высохшей реки. Кстати, как интересно прописан сюжет игры. Если я, был бы не Маг, а например Воин или Охотник, то есть играл за класс не обладающий исцелением, то «Ловчий Грегор» вероятней всего, должен был бы умереть. И что тогда, было бы с наградой за данный квест? Бургомистру, будет не от кого узнать, что за славный герой разрушил запруду, освободил реку и спас город от медведей. Значит, и награждать этого героя, как бы и не за что – получается так?

Обдумывая, эту интересную мысль, застрявшую у меня в голове, я потихоньку дошел до указанной «Грегором» запруды. И была она – велика и мощна, вся сложенная, из огромных валунов, своим размером не меньше, чем голова того самого тролля, который ее и строил.

– И это ж надо было, так заморочиться? – присвистнул от удивления я.

Даже стыки, между камнями и те были забиты землей и травой, чтобы не одна капля воды, не могла просочиться, сквозь эту рукотворную, каменную стену.

– Архитектор хренов – думал я про себя, медленно подкрадываясь, к плоду трудов, какого-то Тролля.

А попутно, вызвал игровую справку и начал читать, кто же такие – эти Тролли, в мире игры «Пангея». Итак, Тролль – это злобное существо, от которого человеку, не приходится ждать ничего хорошего. В основном, выделяют три типа Троллей, в зависимости от того, где они обитают. Горные – самые большие и опасные, обитают в скалах и пещерах. Лесные или зеленые – живут в долинах гор или густых непроходимых лесах. И мостовые – живут под мостами, которые иногда, даже помогают строить, а после этого, много лет подряд берут плату, за переход по нему на другой берег. Как всё оказывается непросто, в нашей интересной игре? Каким же окажется мой Тролль – очень и очень интересно. Прямо таки раздираемый от любопытства, я стал по дуге, через лес, обходить каменную плотину, ища ее создателя.

Впрочем, долго его искать не пришлось, тем более, что спрятаться любому Троллю, всегда и везде, было очень проблематично. И это было. Просто таки огромное существо, не менее четырех метров в высоту, с темно зеленой кожей покрытой какими-то темными разводами и наростами. Огромным носом на пол лица, свалывшимися на голове черными волосами и на удивление разумными и жестокими глазами. Которое сейчас, изволило обедать.

Оно сидело у костра, в котором за место поленьев, горели целые стволы, вывернутых с корнями деревьев и увлеченно жарило здоровую тушу местного Черного Секача. Не спеша поворачивая ее, на самодельном, деревянном вертеле, над, пышущими красным жаром, углями. Аромат жареного мяса, от такой готовки, разносился далеко вокруг, по всему этому лесу, и мой желудок, учуяв это, предательски заурчал. Да мой друг, подумал я, надо было тебя перед боем покормить, ну, а теперь жди.

Я нерешительно застыл, между двумя высокими деревьями, не решаясь выходить на поляну, смотрел на громадного Тролля и прикидывал, как же буду его убивать. А Тролль, сидящий на противоположной от меня стороне костра, чавкая ел и тоже кажется, очень думал – гоняться ему за мной или ну его на фиг?

– Уважаемый – сипло произнес я.

– Почто воду перекрыл, всем ведь плохо сделал и людям городским и зверям лесным.

– Хотел – просто и громко ответила эта зеленая и наглая сволочь.

– Так кабаны на медведей нападают, а те на людей.

– Я так хочу – снова прогудела голосом, как будто идущим из пустой бочки, эта громадина.

– Я вас всех съем, и больших кабанов и косолапых медведей, и безволосых людишек, всех съем!

Ну что ж, подумал я, конструктивного диалога у нас не получилось, значит перейдем, к последнему доводу всех королей, то есть – тяжелой артиллерии. Я не спеша, прошел по краю поляны, к каменной запруде, одним глазом внимательно косясь на Тролля, который так же, не менее внимательно, но уже в два глаза, смотрел на меня. А свободной рукой при этом, подтягивал к себе поближе огромную дубину, ну или если быть совсем точным, то это был – просто, очень здоровый, дубовый ствол, с плохо обломанными ветвями и плохо обгрызенными корнями.

Я, провожаемый злобным взглядом Тролля, нагло вышел, почти что, на середину, перегораживающей лесную речку плотины и тут же призвал «Черную Ведьму». И тут же целый град, черных, энергетических стрел посыпался, на не ожидавшего от меня, такой низкой подлости огромного Тролля. А вот на тебе, получи фашист гранату, наша магическая братия, может устроить тебе, еще и не такое. Обиженный Тролле сначала взревел, потом вскочил, затем схватил свою чудовищную дубину и бросился к нам с Ведьмой.

А затем, был мощный удар и дубовый ствол со свистом, просвистел в паре метров от нас, выбив при этом, сразу же с десятка камней, из рукотворной плотины. И речная вода, пока ещё несмело, потекла в такую пробоину. Еще удар и снова, не доставшая нас палица, выбила пачку камней из запруды, и вода уже хлынула смелей. Мы с «Черной Ведьмой» отходили от Тролля по гребню плотины, балансируя на минимальной от него дистанции и обстреливая огромного монстра по очереди, то стрелами тьмы, то огненными фаерболами.

А Лесной Тролле, одной рукой прикрыв глаза, от наших магических ударов, второй – цепко державшей свою самодельную палицу, не разбираясь, лупил ею, по своей доморощенной плотине, силась нас, во что бы то ни стало, достать и расплющить. Камни и крупные водные брызги, летели во все стороны, и на мне уже не было, ни одной сухой нитки. Лесная река, освобождаясь от вынужденного заточения, уже сама стала своим напором смело расталкивать, мешающие ей камни и весело журча бежать на свободу.

Шкала жизни Тролля медленно, но неуклонно снижалась, а мы с «Черной Ведьмой» уже находились на противоположном берегу и продолжали обстрел. Зеленое и злобное чудовище в неопикуемой ярости пытаясь добраться до нас, наступило ногой на свою, уже порядком полуразрушенную плотину, и не удержавшись ухнуло в воду. Окончательно разрушив свое, замыкавшее реку каменное сооружение. Дзинькнуло сообщение системы – Игрок Торвик, вы выполнили квест – «Свободная вода», за наградой обратитесь к бургомистру города «Бербург».

В принципе, уже можно было все бросить и бежать от разъяренного Тролля куда глаза глядят, но очень уж мне, не хотелось бросать начатое дело на пол пути. Тем более, что у зелёномордной, неуклюже барахтающейся в освобожденной реке сволочи, которая собиралась нас всех съесть, осталось всего лишь, половина жизни. Я и «Ведьма» отступали уже в лес, посылая свои магические заряды в выползающего на наш берег, уже не зеленого, а скорее очень грязного, и очень – очень злого, Тролля. В последний момент, я прекратил швырять фаерболы и на последнюю, оставшуюся у меня манну, призвал «Лесного Фавна».

Моё козлоное существо, получив команду фас, молнией метнулось к барахтающемуся в береговой грязи и речном иле Троллю и сходу, в два топора, врубилось в чудовищную тушу. Все смешалось, рев Тролля, боевой визг «Фавна», черные молнии Ведьмы и мои азартные крики. Пару раз, я порывался подбежать и рубануть барахтающегося в грязи Тролля, своим посохом с острыми насадками на нем, но потоки прибрежного ила, комьями летящие во все

стороны, вовремя меня остужали. Манны не осталось совсем, а роль наблюдателя, меня очень тяготила.

Палица Тролля, то ли – была окончательно затоптана в грязи, а то ли – была унесена водами освободившейся реки. И теперь обезоруженный, стоящий на четвереньках, он гвоздил по моему Фавну, просто своим огромным кулаком, пытаюсь прибить его, как надоевшую прыгуче – кусачую блоху.

А хитрый, козлобородый «Фавн», совсем не хотел прибиваться, и поэтому прыгал, скакал, и выделявал замысловатые кульбиты, вокруг грязного и мокрого монстра и рубил, рубил и рубил его, куда и как доставал. Все закончилось как-то буднично, ни взрыва, ни какого-то громкого хлопка не было. Просто рычащий Тролля, в какой-то момент, просто упал на землю и растаял, а за ним, почти что одновременно, исчерпав время своего призыва, ушли на респ свои карты, мои – «Лесной фавн» и «Черная ведьма».

И было, даже совершенно не понятно, кто из моих существ, нанес урона по зеленому монстру больше, а кто меньше.

– Дзинь! – мелодично напомнило о себе новое системное сообщение.

– Поздравляем!

– Игрок Торвик.

– Вы получили достижение – «Давид и Голиаф» 1-го уровня,

– Отныне, любой ваш урон, по всем большим существам – увеличен на 1%.

И тут же следом.

– Игрок Торвик.

– Вы получили новый уровень – 17-ый.

Ну и как всегда, дальше по списку, вы получаете 2 единицы интеллекта, плюс 2 свободные единицы развития. Ну, и – приятной вам игры.

А дальше, с небес спустилась большая птица «Обломинго» и сильно клюнула меня в самое темя. Я стоял, как дурак и уныло смотрел на изрытую и перепаханную, как после бомбежки землю, не понимая, а где же лут оставшийся после огромного Тролля? Он же, по всем канонам, должен был, быть здесь! Я рассчитывал уже на что-то уж, совсем феерическое, а тут такой облом. Мое раздражение и разочарование, уже были готовы, прорваться через моральные стены культурного воспитания, и выплеснуться на всех окружающих криком, как я внезапно вспомнил.

Стоп истерика, а что это за большой шалаш, был на том берегу, сразу же за спиной у сидящего Тролля, когда я его первый раз увидел? Плотины на тот берег была разрушена, а моста нигде не было, а я уже был насквозь мокрый. Поэтому ни о чем не жалея, я зашел в реку и поплыл, хотя поплыл – это громко сказано. Течение реки уже давно успокоилось и совсем неторопливо, несло свои воды куда-то вдаль. Десяток гребков и вот я уже на том берегу, радостно бегу, к временному жилью Тролля, чинить дележ и грабеж. И вот оно.

В просто таки огромном шалаше, уже почившего Тролля, собранного здесь из целых деревьев, вырванных с корнями и составленных вместе на подобию шатра, царил полумрак. Я подхватил ветку из горящего рядом костра и прям таки длинным, козлячим прыжком, заскочил в прибежище, убиенного мной монстра. Ага! – радостно возопил, мой внутренний голос. Так вот же она, награда за мои праведные труды, сваленной грудой, лежащая у дальней стены шалаша и терпеливо ждущая меня!

Я подошел ближе и увидел кучу всего, всего, всего. Перечисляю: десяток оловянных тарелок, два бронзовых кувшина – красивой работы, чей-то расколотый щит, погнутый рыцарский шлем, лошадиное седло с одной подпругой, ковер с прожженной посередине дырой, медный нож травника, два ржавых плотницких топора, три пары обуви разного размера, боевой, одноручный меч в хорошем состоянии, но правда без ножен, горсть серебряных монет, четыре гор-

сти медных монет, бронзовый, походный котел, десяток столовых приборов, очень красивый подсвечник – ручной работы на три свечи, несколько шампуров, крестьянские погнутые вилы, две горсти различных пуговиц, потрепанная книга и несколько писем.

Вот это – наследство, вот это – я удачно зашел. Мой внутренний хомяк, просто таки нырнул, в такую кучу добра, перещупывая своими маленькими, жадненькими, мохнатыми лапками – каждую вещь и пробуя на зубок – каждую найденную монетку. А я подумал. Какой сегодня, все-таки выдался день – тяжелый, но плодотворный. Мне казалось, что завалив такого огромного моба, я наконец-то сдал, самый настоящий экзамен, на самого настоящего, полноценного мага! Я отрезал, от валявшейся рядом с костром кабаньей туши, самые поджаристые кусочки, плотно поужинал ими, и расстелив, прямо на земляной пол, мягкую, медвежью шкуру, из своего походного рюкзака, рядом с кучей, присвоенного по праву победителя всевозможного добра, и словно охраняющий его дракон, провалился в сон.

## Глава 14.

### Возвращение – не всегда, бывает приятным

Проснулся я, от внезапно разразившегося птичьего гвалда, солнце вставало из-за леса, быстро прогоняя, неохотно отступающую темноту, коля его копьями своего золотистого света. Темнота, цепляясь за валежины, пряталась в ямах, но постепенно таяла, уступая свое место всепроникающему, солнечному свету. И каждая пернатая сволочь, считала своим птичьим долгом, что-то прочирикать, просвиристеть или даже прокурлыкать по этому поводу. Совсем не думая, что в шалаше под ними, может спать человек, очень, очень, уставший от земных забот и тревог.

Я лежал с открытыми глазами, уютно завернувшись в мягкую, медвежью шкуру, мне было тепло и хорошо, и вставать совершенно не хотелось. Солнце поднялось окончательно и птичий, бешено-внезапный концерт прекратился. Зато теперь, проснулся уже мой, внутренний хомяк, который начал верещать, что-то типа – вставай хозяин, добро пропадает, надо же все пересчитать, все унести, все продать. Накупить нового шмота, карт, оружия и захватить этот мир для себя. Да уж, нужно, что-то делать со своей жадностью, хомяк с комплексом Темного властелина – это страшно.

Но вставать все равно пришлось: во-первых – все равно уже проснулся, а во-вторых – мой внутренний хомяк, как не крути, оказался прав, нужно двигаться вперед. Так как, ни нормальной одежды, ни нормальной бижутерии, ни карт – у меня нет. Срок обслуживания моего мозга в корпорации «Ковчег» составлял, всего лишь – 10 лет, а потом, каждый год, надо будет платить уже по миллиону кредитов, а один кредит приравнен в игре, к одному золотому. И кстати да. Монетная система в «Пангее», была очень простой: сто медных монет – равнялось одной серебряной, а сто серебряных – одной золотой. Всяких полу-грошей или полу-полтийников в игре не было. А это значило, что в год, мне надо будет добывать – где то по миллиону золотых, а я пока даже одного не видел.

И все-таки, я решил устроить себе небольшой и заслуженный релакс, спустился к реке и занялся рыбалкой. Простая рыбка карась, клевала бодро и азартно. Моя душа отдыхала, а я думал о том, в каком хорошем и красивом месте, обосновался погибший Тролль.

По правилам игры, в мире «Пангеи», любой игрок, мог построить свой дом там где хотел. Конечно, нельзя было построить свое жилище посередине дороги или городской площади, а вот в любом свободном месте, так это – пожалуйста.

Собираешь достаточное количество необходимых ресурсов, например – самая простая деревянная хижина – стоила 1000 ед. леса, 200 ед. камня, 100 ед. железа. Затем платишь 1000 золотых монет в ближайший магистрат и вуаля, становишься владельцем своего частного домика. Но, если строишь дом в черте города, то получаешь защиту от городской стражи. Если же ставишь дом в глуши, то ограбить его, может любой прохожий. Самое ценное, хранящееся в сундуке связанного с гостиницей – конечно же не украдут, а вот все остальное: одежду, посуду, мебель, декор, элементы украшения, инструменты – унесут запросто. Поэтому свой дом строят, как минимум двое – и пока один партнер охотится, другой его охраняет. В основном, такой вариант в игре, реализуют добытчики или крафтеры и ставят такие вот свои жилища, возле каменных или рудных жил или чего-то тому подобного.

Так же, очень интересно в игре, было продуманно образование и развитие кланов. И так, выглядело это, примерно так. Если какое-то сообщество игроков, решило создать свой клан, то они выбирали место и строили там свою деревню. Затем, общий, клановый дом, ну или зал, как это любят называть. Где располагался – глава клана, зал для заседаний клана, клано-

вое хранилище и клановая казна. Потом же, когда все вступившие в клан игроки поднакопят ресурсов – то клановый дом, апгрейдят уже до клановой башни.

Ну и так далее по списку – башню до бастиона, бастион до форта, форт до замка, замок до крепости, крепость до цитадели. Ну и соответственно этому, уже и первоначальная деревня, выростала сначала до небольшого поселения, затем заштатного городишки, потом города, ну и под конец, до самой настоящей столицы, очень могущественного клана, держащего под своим контролем целую провинцию.

Затем, город со временем, опоясывался крепостной стеной с башнями, парапетами, машикулями и остальной оборонной прибудой. И все сооружения конечно же стоили немалое количество ресурсов, ну или очень много ресурсов. Это уже, у кого как. И поэтому, все участники клана, покидали его очень редко и очень не охотно, так – как уходя из него, оставляли на месте, все свои ресурсы вложенные в него, и не могли ничего из них забрать с собой.

Я продолжал свою рыбалку, ну и попутно слушал, что же мне на эту тему, рассказывает Вики, совмещавшая в себе компьютерную справку, путеводитель, связь с администрацией и десяток еще, очень нужных и очень полезных, каждому игроку функций.

Итак, клановые войны. Оказывается, что в мире игры «Пангея», кланы не только развивались, но и, как водиться – воевали. И для того, чтобы один клан смог победить своего оппонента, он должен был захватить его столицу. После чего, клановая цитадель поверженного клана, в течении суток исчезала, и клан победитель, мог строить уже свою цитадель, для контроля за городом и провинцией. И что самое интересное, цитадель исчезала, а город нет, ну и сутки давались захватчикам на разграбление вражеской цитадели, ну или поверженный клан за это время, мог успеть отбить свою цитадель обратно. Вот так, это всё было интересно и не просто одновременно.

Солнце стояло уже высоко, пора было прекращать свою рыбалку и возвращаться в город «Бербург» за плюшками. Я сгреб всю кучу добра, оставшуюся от лесного Тролля, в свой походный рюкзак и отправился в путь. Первую свою остановку, я сделал у хижины найденного и спасенного мной, местного ловчего «Грегора». В новенькой, зеленой куртке и коричневых штанах и сапогах из прочной, кабаньей кожи, Ловчий сейчас, просто таки лучился здоровьем и совсем не напоминал мне того, еще вчера, так умирающего человека.

– Великий воин – пафосно обратился, он ко мне.

– Благодарю тебя, за спасение моей жизни и прошу принять в дар, от меня, вот эту карту.

Оба на, целая карта, давай, благодари меня человеке, согласен я на такое. Оказывается, что быть добрым в игре – это выгодно. Карта, полученная от «Грегора», называлась «Лесной Волк», была третьего ранга и, как следовало из её названия, позволяла призывать – самого, настоящего волка.

Затраты манны, на призыв этого существа, она требовала – 230 ед. атака волка составляла – 115 ед. за укус, ну, а время его жизни было – 50 мин. Простая карта, простое существо, ничего особенного, но правда, она со временем, позволяла закачать в себя, в три раза больше энергии и соответственно, призвать стаю из трех волков, а это уже было серьезно.

Я поблагодарил Ловчего за подарок, хоть он и был НПС и в этом не нуждался, но я ни как не мог перестроиться на игровой режим, и продолжал воспринимать всех окружающих меня персонажей – людьми. Уже ближе к вечеру я вышел из леса, и уже предвкушая близкий отдых, быстрым шагом, двинулся к городу, как мне наперерез, из ближайших кустов лещины, вышло три колоритных персонажа.

Орк – Воин с ником «Джеф», Темный эльф – Разбойник с ником «Кокнар» и Некромант «Шала». Просто ось зла, подумал я. Соответственно шестнадцатый, семнадцатый и восемнадцатый уровень.

– Стоять бояться – рыкнул Орк, традиционную фразу всех гопников.

– Проход здесь платный, с тебя сотня серебра – и глумливо при этом улыбнулся, а остальные два пристяжных, подпевая главарю, тут же услужливо заржали.

Вот и повстречались, я с Аграми, уныло подумал я, они же пекашники, они же игровые крысы – убийцы и грабители честных игроков. Эти не отпустят, хоть плати им – хоть нет, и плату заберут, а потом все равно сольют. А дело было в том, что после убийства игрока, с него в случайном порядке, падала какая-то его вещь. А вот если наоборот, игрок убивал агра, то с него падали, уже две вещи, из-за чего даже существовали игроки, которые на этом специализировались – так называемые Охотники за головами. Они кочевали по городам и локациям, и охотились на Агров, получают награду за каждого убитого крысеныша от города, ну и плюс, выпавшие вещички в качестве бонуса.

Говорить, что-либо дальше, не имело смысла. Некромант – уже поднял двух Скелетов вооруженных ржавым оружием и направил на меня, все три ника игроков, застывших мне путь, тут же загорелись красным. А компьютерная Вики взвыла оповещением

– Внимание, вы атакованы игроками: «Джеф», «Кокнар» и «Шала».

Началось мать их, против троих мне не выстоять, но и сдаваться я не буду, подавитесь. Орк с поднятым тесаком, бежал ко мне вместе со Скелетами, темный эльф растворился в воздухе и теперь пока не нанесет свой первый удар, его было не обнаружить..

Я призвал по очереди, всех своих миньонов: «Фавна», «Лесного Волка» и «Полярного Песца» и бросил их в атаку, против Орка и скелетов, «Железноклювого Ворона» же направил против Некроманта, рядом со мной встала «Черная Ведьма», а «Огненного Элементалья» я оставил у себя за спиной. Существа столкнулись, мой «Волк» повалил одного из Скелетов и начал его грызть, Орк тут же нанес ему удар в незащищенную спину, «Фавн» – атаковал второго Скелета и в несколько ударов, разнес его вдребезги.

Я указал своей «Ведьме» на Орка и она начала засыпать его стрелами тьмы.

Но и вражеский Некромант не спал, на перехват моего «Ворона», устремилась огромная, летучая мышь. И на меня дождем, посыпались темные заклинания.

Система запиликала.

– Внимание, на вас наложен дебаф «Пиявка» – вы теряете 10 ед. жизненной силы в секунду,

– Внимание, на вас наложен дебаф «Замедление» – ваша скорость и ловкость уменьшены на 30%.

Полоска моей жизни, начала медленно снижаться, движения сильно замедлились.

Из невидимости, у меня за спиной вывалился «Рога», мой огневик ударил в него, но не смог помешать нанести удар, два кинжала Темного эльфа вошли в мою спину и меня выгнуло от боли. Опять взвыло оповещение

– Вам нанесен критический урон, вы потеряли 500 ед. жизненной силы.

Боль в игре, чувствовалась только на 10%, но ничего себе 10%, а как же будет тогда 100, не хочу этого даже знать. Погрызенный и помятый Орк, вывалился из куча – малы и оказался рядом со мной, я ударил его в живот, острым концом своего посоха и последнее, что увидел в этом бою, был падающий мне на голову его тесак.

Меня окружила темнота, потом – вспыхнул свет, и вот я уже, стою на площади города «Бербург», а перед моими глазами висит оповещение

– Игрок Торвик.

– Вы, пали в бою.

– Вы, потеряли предмет – Амулет ученика мага.

– Вы, потеряли – 10% накопленного за последние сутки опыта,

– У вас произошел откат по уровням, ваш текущий уровень – 16-ый.

– На вас наложен штраф – все ваши параметры уменьшены на – 10% сроком на 1 час.

- Вы, получаете новое достижение – «Терпила» 1-го уровня.
- И теперь, урон от всех агров по вам – снижен на 1%.

Так всё понятно, а что скажет нам Вики? А Вики говорила, что если погибаешь в день второй раз – то теряешь уже – 20% опыта и получишь штраф уже – 20% на 2 часа, а если третий раз – то соответственно теряешь – 30% опыта и штраф уже – 30% на 3 часа и так далее. Пока потери и штрафы не составят 90%.

Снять же, посмертный дебаф, можно было тремя, основными способами. Пройти обряд очищения, в ближайшем храме «Ждуших», попасть под специальные заклинания магии Света – например «Благословение» или «Молитва», ну а третий способ, был – употребить блюда или напитки, которые так же снимали негатив от посмертия. А теперь, что касается воскрешения? Воскреснуть в игре можно было в пяти разных местах на выбор: на центральной площади ближайшего города, в своей комнате в гостинице, в своем доме, в зале воскрешения своего клана и возле руны воскрешения – если такую купил и установил. Ну, чего нет – того нет.

Ещё раз дзинькнуло сообщение:

- Игрок Торвик.
- Вы, получаете дополнительную награду за квест – «Свободная вода»,
- Ваша награда составила 500 ед. опыта и 10 серебряных монет.
- Вы, получаете новый уровень – 17-ый!
- Приятной вам игры.

Ага! Справедливость все же восторжествовала – значит таки растряс «Ловчий Грегор», местного бургомистра, на награду для меня. И теперь мой уровень, как откатился назад после гибели, так и вернулся обратно, а вот амулет – было очень жалко, так как, в моем положении каждой крохе манны будешь рад, а тут целую сотню потерял. Ну да ладно, я внес игроков – «Джефа», «Кокнара» и «Шала» в свой черный список, и теперь если они появятся рядом, то система меня оповестит. Играть я собирался долго, прощать не умел, так что еще повидаемся и посчитаемся с негодьями.

Остаток дня, я потратил на распродажу всего своего лута, что скопился в моем походном вещмешке. Продал всё, что добыл из логова Тролля и то, что поднял с Черных Секачей и даже всю рыбу, что наловил в лесной реке. На местном рынке я устроил, что-то типа аттракциона неслыханной щедрости, и конечно же, если бы можно было починить, то же седло или погнутый рыцарский шлем, то можно было бы, выручить от их продажи на много больше.

Но, ни шорника, ни бронника в маленьком пограничном городке «Бербург» не было. А местный кузнец, восстанавливать рыцарские шлемы просто не умел, и поэтому я, продал все по принципу: кому что нужно и кто – сколько даст. И совершено ни о чем не жалел, став при этом богаче, почти что на две сотни серебра. Да плюс – награда от бургомистра, плюс – монеты найденные мной в логове Тролля. Всё это теперь и составило мой капитал в размере, аж 310 серебряных монет, с которыми я, весело напевая, и отправился в местную лавку под названием – «Все для магов».

Так как мне, все время не хватало манны, я решил пополнить ее запас в первую очередь, так как даже в бою с аграми, после призыва всех своих существ, у меня не осталось манны даже на один фаербол. И такая ситуация, раздражала меня, просто невероятно. А теперь, после потери магического амулета, нехватка манны стала вообще катастрофической. Хозяйка магической лавки – женщина НПС, которая даже не имела имени и над которой просто горела табличка – «Хозяйка лавки», быстро выложила на прилавок, по моему требованию, все самое лучшее.

А самое лучшее здесь было: мантия Выпускника дающая: + 8 ед. защиты, 80 ед. жизненной силы, 115 ед. к запасу манны и +2 ед. к скорости её регенерации. Кстати говоря, магические мантии в мире игры «Пангея», не имели ни чего общего с киношными балахонами. Здесь

же мантия имела фасон плаща, ну или френча – и смотрелась вполне себе красиво и гармонично. И даже моя мантия Адепта, сейчас носимая мной, синего цвета, со стоячим воротником и золотыми пуговицами, предавала мне вид – морского офицера времен адмирала Нельсона.

Порывшись в предоставленной мне бижутерии, как кабан в желудях, я надел на свои пальцы: «Бронзовое кольцо магии» – прибавлявшая мне 50 ед. манны и «Серебряный перстень магии» – добавлявший своему владельцу, еще целых 120 ед. так мне нужной, магической энергии.

Отдал я, за всю эту красоту – 305 своих, потом и кровью заработанных, серебряных монет. И тут же получил, новое достижение – «Буратино» 1-го уровня. Которое гласило, потратьте все свои деньги на улучшение своих параметров 10 раз. А вот, что оно давало, и для чего было нужно, система не объясняла – ну ладно пусть будет, может быть, когда и пригодиться. Ну, а теперь в гостиницу и спать, спать, спать.

## Глава 15.

### Новые возможности

Утром меня разбудило, внезапно пришедшее сообщение, которое гласило:

– «Уважаемый маг Торвик, учитывая ваши заслуги перед городом «Бербург», наш магистрат, хочет предложить вам, уникальный квест – «Развеять тьму».

– Так как. На местном кладбище появился Некромант, который поднимает скелетов и видимо хочет поработить, весь наш город.

– Уничтожьте приспешника тьмы, заберите его некроаулет и передайте его «Великому Инквизитору Бальтазару» из Камелота.

– В случае успеха, ваша награда за выполненный квеста составит: 1000 ед. опыта и 500 серебряных монет».

– Принять квест, да или нет?

Конечно же да, я быстро нажал, кнопку принятия. Уникальный квест на дороге не валяется, плюс знакомство с Великим Инквизитором. Я вызвал компьютерную подсказку, Вики расскажи мне про Камелот? Мелодичный, женский голос зашебетал:

– Город Камелот – легендарный рыцарский замок короля Артура, в нем находится его Круглый стол и собираются все величайшие рыцари и паладины людского королевства. Так же, город Камелот – является столицей всего человеческого королевства и самой сильной, его крепостью. Его высокие, каменные стены, ещё никогда не знали поражения, так как их не смогла взять, ни одна армия континента.

Я засуетился, собираясь в дорогу, это ж надо, настоящий Камелот, король Артур, Гвиневра и остальные всякие Ланселоты. Ну, разработчики, ну порадовали, ну угодили! Нужно быстрее, заканчивать здесь свои дела и напрямик, двигаться в столицу. А сейчас я сидел, в общем зале гостиницы, не спеша завтракал, смотрел на весело пляшущий огонь в камине и никак не мог в голове, выстроить план будущей битвы с Некромантом на местном кладбище.

Так как. Для эффективного уничтожения нежити, все и всегда применяли магию света или серебряное оружие, или оружие – зачарованное жрецами или паладинами. Но в этом, обычном своей простотой городишке, не было ничего подходящего. Все карты, в местной лавке магии, я уже видел и ни одной подходящей, к данному, конкретному случаю, там не было. Так же, ни какого жреца или даже самого захолустного храма, в «Бербурге» тоже не наблюдалось.

И во всей этой ситуации, меня радовало только одно и это то, что я, за счет своих, вчерашних покупок, увеличил свой запас манны почти что, в два раза и который теперь составлял, едва ли не – тысячу единиц. Так что, скорее всего, наш с Некромантом спор, выльется просто в банальную драку – стенка на стенку, то есть все мои существа против всех его. Так, ничего умного и не придумав, я подхватил свой посох и двинулся на местное кладбище. Так как, если бы скелеты восставали сами по себе, то это бы происходило только ночью, а вот повинуясь зову Некроманта, нежить поднималась в любое время суток.

Так как, местный городок, был не большой, я быстро дошел до местного, такого же небольшого кладбища, остановился за его оградой и взглядом стал искать, своего будущего противника. И со стороны это все выглядело, как-то уж очень буднично – по местному кладбищу среди могил, надгробий и памятников, просто ходил беловолосый и белолицый мужчина, в черной мантии и с черным же посохом в руке.

Он, к чему-то прислушивался, потом подходил к понравившейся могиле, протягивал руку и произносил заклинание. Земля на могиле начинала заметно дрожать и рассыпаться, а затем из неё, выбирался на свет божий – обычный скелет с какой-нибудь острой железкой, в

своей костлявой руке. У кого-то это был крестьянский серп, а у кого-то меч или топор. А один скелет, даже был полностью закован в ржавые, рыцарские латы, видимо, когда то при жизни это был рыцарь, ну а теперь стал скелет-рыцарь.

Я, начал призыв своих миньонов и Некромант тут же, словно почуяв магию, отвлекся от своих, земляных работ и направился ко мне. Система подсказала:

– Вам противостоит – ученик некроманта «Зело», 18 уровень.

А за ним нестройной толпой, хрустя костями и шелкая челюстями, шли, как собаки за своим хозяином, почти что, два десятка белых скелетов. И в результате, нашего такого сближения. Получилась картина достойная вестерна – две банды стояли, друг на против друга, готовые к схватке, но не решавшиеся сделать первый шаг.

А вот Некроманта, походу дела, это совсем не волновало. Оставив против нас, такой свой, импровизированный, ржаво-железный, костяной заслон, он молча развернулся, подошел к ближайшей могиле и снова принялся за подъем скелетов. Э, только и промышчал я, а где же речь Темного властелина? Типа – трепещи смертный, сейчас ты умрешь, от моей руки и твоя кончина будет ужасной!

Подошел, посмотрел и ушел, мол, хочешь нападать – нападай, а хочешь проходить мимо – так и проходи. Еще один поднятый скелет из разрытой могилы, добавился в костяную армию. Так дело не пойдет, подумал я, так он до вечера, сотню скелетов себе поднимет и тогда его уже точно, будет не удержат.

Я отдал приказ, своим существам атаковать и мы с «Черной Ведьмой», прошлись по неровному строю стоящих Скелетов, огненно- черным дождем энергетических зарядов.

А «Фавн», «Лесной Волк», «Песец», «Ворон» и «Огненный Элементаль» с разгона вломились, в пошатнувшуюся толпу костяных созданий и началось всеобщее месилово.

Так как, по-другому это и не назовешь, кости и черепа скелетов посыпались дождем, но и жизни моих миньонов, стали катастрофически проседать. Я уже второй раз, применил на «Фавна» «Малое исцеление» и размахивая посохом, сам бросился в драку. Не смотря на, как мне ранее казавшийся, большой запас манны, её уже не осталось. Я использовал зелье манны, доставшееся мне от «Красной Шапочки» и так бережно хранимое мной на черный день, но и оно не выправило ситуацию.

Как хорошо, однако, что я предусмотрительно, превратил свой посох, в подобие алебарды и получил умение «Копейщик». Теперь же, описывая им круги и восьмерки, я на раз, разбивал черепа и грудные клетки скелетов. Одно за другим, стали погибать мои призванные существа: «Элементаль», «Песец» и «Лесной Волк» уже ушли на респаун в свои карты. «Железноклювый Ворон» кое-как, еще успевал уворачиваться, от ржавых мечей скелетов.

Я приказал «Фавну» защищать «Черную Ведьму» и он удерживал позицию, сразу же от четырех костлявых. И вот, как раз единственная, кто не пострадала, в этой смертельной карусели и была моя «Черная Ведьма», которая сейчас, стояла на чьей-то могильной плите и раз за разом, посылала во врагов, свои темные стрелы. Обязательно, надо будет купить себе карту в колоду, с каким-нибудь белым существом, какой уже раз, клялся я сам себе. Так как – Ведьма и Скелеты, были порождением одной стихии, то она наносила им на 25% урона меньше, чем могла бы. В то же время, если бы на ее месте было существо, созданное белой магией, оно, как антагонист наносило бы им урона, наоборот – на 25% больше. Но, как говорится, чего нет – того нет.

Некромант, видимо понял, что просто одними Скелетами, нас не задавит и в сопровождении двух, свежеподнятых костлявых, вернулся на поле боя.

Вики, тут же оповестила:

– На ваше существо – «Фавн» наложено заклинание – «Руки мертвеца».

И, из-под земли тут же, выметнулись две костлявые руки и мертвой хваткой вцепились, в козлиные ноги «Фавна». А Скелеты, бившиеся до этого с ним, гурьбой тут же кинулись на

него и стали безжалостно кромсать его, своими ржавыми мечами. В моего «Железноклювого Ворона», из посоха Некроманта, ударила длинная, черная молния и мой – смелый птиц ушел на перерождение. Я же, не дожидаясь от Некроса, уже других, каких-нибудь подлянок, просто и без затей, поднял свой посох и острым концом, как копье, метнул его, в порождение темной магии. И вуаля! Мой посох насквозь, пробил грудь черного мага и свалил его, на чью-то развороченную могилу, я же не дожидаясь от врага новых сюрпризов, подхватил валявшийся у меня под ногами, чей-то ржавый топор и метнувшись, к силящемуся подняться Некросу, опустил его тому на голову. Ржавая железка, без труда, разрубила беловолосую голову прислужника тьмы и Некромант растаял.

А на кладбище наконец-то воцарилась тишина, мои погибшие существа – вернулись в свои карты, а оставшиеся Скелеты – без магии, поднявшего их некроманта, тут же рассыпались в прах. И довольная мной система, тут же пропищала.

– Поздравляем!

– Игрок Торвик.

– Вы выполнили квест – «Развеять тьму».

– И теперь, в качестве награды, вы получаете: 1000 ед. опыта и 500 серебряных монет.

– Приятной вам игры.

Я нагнулся, за оставшимся от ученика некроманта лутом, и посмотрел, что же мне досталось. Итак – Квестовый амулет некроэнергии, Посох ученика некроманта, Обруч ученика некроманта и Бронзовое кольцо магии – такое же, как и у меня. Ну и пусть. Теперь будет еще одно, что с боя взято – то свято, говорил я сам себе, надевая новое, бронзовое кольцо на свой, безымянный палец.

Остальные же, классовые вещи некроманта, пойдут у меня на продажу, так как магу они, по своему классу, совсем не подходили. А вот уже – Квестовый амулет, как раз и нужно будет отнести «Великому Инквизитору Бальтазару» в Камелот. Дабы уже там, получить за него награду.

Я ещё раз, прошелся по месту недавнего боя, надеясь найти еще, что-то ценное, но больше увы, ничего хорошего, под моими ногами не валялось. Только целая куча разнообразного, могильного железа, которое я не брезгуя и не стесняясь, чуть позже и загнал местному кузнецу, всё оптом – за 8 серебряных монет.

**Глава 16.**

## Долгий путь в «Камелот»

Итак! Наконец-то! Закрыв – все возможные квесты и получив – все причитавшиеся мне награды, я распрощался, с гостеприимным городком «Бербург» и отправился, в столицу всего людского королевства – «Камелот». Погода была прекрасной, я шел напрямик, не выбирая дороги, а просто ориентируясь по карте, по разнотравному и разноцветному полю.

Море зеленой травы у меня под ногами, разбавляли разно-размерные острова различных цветочных разноцветий. Вокруг, мирно голубели или даже тускло синели – небольшие колокольчики, извергались ярко-алым цветом, какие-то очень уж крупные бутоны с большим количеством соцветий, а так же очень мелкие и очень часто растущие, желтые цветочки, соперничали с солнцем по золотистости. И все это, буйство красок вокруг, создавало впечатление не дикого поля под моими ногами, а упавшей на землю и растекшейся в разные стороны всеми своими, цветными ручьями – яркой, небесной радуги.

Я призвал «Полярного Песца», просто для того, чтоб рядом со мной было живое существо и дал ему команду на охрану. И вот теперь. Белый лис с черной мордочкой, умильно, бегал вокруг меня кругами, охраняя и попутно поднимая в воздух, стайки разноцветных бабочек – полосатых и пятнистых, красно-черных, оранжево-синих, зеленых и фиолетовых. С прозрачными крыльями или блестящими, маленькие или большие. Всё это создавало впечатление того, что я иду, в середине разноцветного облака, полностью состоящего из порхающих на ветру цветов и, что цветы теперь, растут и подомной и они же порхают вокруг меня.

Неожиданно невдалеке, раздался испуганный, женский крик и звон сталкивающихся клинков. Вот так и закончился – мой релакс, и началась будничная, трудовая реальность. Сейчас всех поубиваю – думал я по этому поводу, бегом, огибая небольшой холм и выходя на проселочную дорогу. Итак, картина маслом.

На дороге стоит, белая с золотыми украшениями всамделишная карета, с запряженной в неё четверкой белоснежных лошадей. По направлению к ближайшему лесу, смазывают пятки конюх и паж, а перед дверцей в карету, защищая ее, рубится рыцарь, один против четверых разбойников. Как я понял, что это именно разбойники? Так над каждым из них, висела полупрозрачная табличка с надписью – «Лесной разбойник» – 17 уровень.

А вот, с противоположной стороны кареты, усиленно стараясь взломать ее другую дверцу, находился уже сам – «Атаман лесных разбойников» – 18 уровня.

Да уж, вот тебе и картина маслом – еще раз, повторил я сам себе и стал спускаться с холма. Неожиданно, из-за розовых шторок с золотыми кисточками, выпорхнула тонкая, женская ручка и неожиданно сильно треснула – атамана лесных разбойников, прямо в лоб, острым каблуком, зажатой в ней туфельки. Атаман взревел, а я от хохота, едва ли не сел на землю, там же где и стоял. Так всё это было – героично и комично одновременно.

Тут же, мне пришло два, взаимоисключающих друг друга, сообщения:

И первое из них гласило:

– Атаман – лесных разбойников, предлагает вам, вступить в их банду, помочь ограбить карету и предлагает – одну шестую часть всей добычи.

А второе:

– Маркиза де Шатоврес, просит вас, помочь ей, отбиться от разбойников и предлагает свою дружбу.

Ух ты, вариативное задание, выбор или-или. Помогать разбойникам, было западно. Поэтому, я принял дружбу Маркизы и со спины атаковал лесных бандитов.

Вызванный «Фавн» – копытным зайчиком, скакнул к ближайшему грабителю и врезал тому двумя своими топорами по спине, сразу же просадив полоску его жизни до половины. Мы же с «Черной Ведьмой», открыли ураганный огонь, своими энергетическими зарядами, по оставшейся банде. Прижатый к дверце кареты безымянный Рыцарь, получив нашу поддержку, неожиданно сделал шаг вперед, своим щитом – оттолкнул одного нападающего, а мечом – рубанул в шею другого.

Банда начала таять на глазах. Но, тут в бой вмешался Атаман, он откуда-то из под плаща, достал большой арбалет и почти что в упор, разрядил его в моего «Фавна», едва ли не положив того на месте.

Система подсказала:

– Вашему «Фавну» – нанесен критический урон, оставшиеся у него жизнь составляет 10%. – Ну ничего себе – заорал я.

– «Ведьма» вали главного, только главного – остальных потом.

Я набросил на раненого «Фавна» – исцеление, возвращая ему 200 ед. жизни. И стал по очереди призывать всех, оставшихся у меня в резерве существ.

Так как, небольшая драка, казавшаяся на первый взгляд незначительной, на самом деле – оказалась едва ли не критичной.

– Ах – неожиданно раздался тихий, женский вскрик за моей спиной, и я повернулся, чтобы увидеть, как моя «Черная Ведьма» растворяется в воздухе.

Чертов Атаман, что у него за арбалет такой бронебойный, как ему удается, с одного выстрела, так ваншотить моих существ. Но все вопросы будут потом, а сейчас нужно, его срочно валить. Рыцарь, в блестящих металлом доспехах, неплохо сдерживал двух оставшихся разбойником. Поэтому я, направил всех своих существ на их главаря и сам бросился вперед, обегая карету по широкой дуге и заходя ему сбоку.

Третий выстрел – «Атаман лесных разбойников» сделать не успел. Выскочившие вместе, из под дна кареты, мой «Полярный Песец» – вцепился ему в руку, а «Лесной Волк» – в ногу. «Железноклювый Ворон» упавший с высоты, ударил его, своим железным клювом, в спину, а «Огненный Элементаль» – бросился в лицо. Полуживой «Фавн» перепрыгнувший через, меланхолично стоящих и спокойно себе жующих траву лошадей, ударил своими топорами Атамана в бок, а я наконец-то обежав, так мешавшую мне карету, запустил Фаербол ему в грудь. Такой массивной атаки – Атаман лесных разбойников уже не выдержал, тут же упал под колеса, стоящей рядом кареты и растаял. Потеряв главаря, оставшиеся два разбойника бросились бежать. А система радостно запиликала:

– Поздравляем!

– Игрок Торвик.

– Вы получаете новый уровень – 18-ый.

– Так же, вы получаете новое достижение – «Шериф» 1-го уровня.

– Теперь, любой ваш урон, по всем разбойникам – увеличен на 1%.

– Приятной вам игры.

Ля-ля-ля-ля! Восемнадцатый уровень – это просто прекрасно! Какой чудесный день, какой чудесный я, и песенка моя! Моё настроение, ужаленной антилопой скакнуло ввысь. А дверца кареты внезапно распахнулась, и мне в объятия свалилось премиленькое создание – «Маркиза де Шатоврес» собственной персоной. И была она среднего роста, имела аккуратненькую фигурку, золотые, сильно-вьющиеся волосы до самого пояса и глаза цвета – гневающегося, как перед дождем, неба. Просто, какая-то китайская, фарфоровая статуэтка – подумалось мне.

– благородный воин – нежно прошебетал, этот ангелочек.

– Я Маркиза де Шатоврес, благодарю вас, за мое спасение и прошу принять, в качестве награды, вот этот перстень, а так же мою дружбу.

– Найдите меня в Камелоте и я смогу вас, отблагодарить посерьезней.

И тут же отвернувшись, громко прокричала.

– Марк, сер Марк, нам пора ехать, поторопите наших бездельником.

Молчаливый рыцарь, на такое её заявление, лишь ударил себя, железным кулаком в свою стальную грудь и тут же все, как по волшебству, пришло в движение. На козлы кареты – забрался конюх и разобрал вожжи, а на запятки – уже вскочил паж, и сэр Марк, благодарно мне кивнув перед этим, забрался внутрь кареты. Затем, захлопнулась её дверца, свистнул кнут конюха, лошади взяли с места, наверное, какую-то реактивно – форсажную скорость, и 10 секунд спустя, кареты и след простыл.

Спасибо – тебе герой, до свидания – тебе герой – простота в мире «Пангеи» меня просто умиляла. Подарком миленькой маркизы оказался – «Золотой перстень жизни» и прибавлял он своему владельцу, аж 300 ед. жизненной силы. Ну, не так уж и плохо, пусть и не манна, но и жизни то же – много не бывает.

Так, я прицельно, посмотрел по сторонам, а где валяется, так удививший меня, арбалет подлого Атамана? Но, как оказалось, ничего удивительного в этом оружии не было – обычный стальной арбалет для класса разбойник. Скорей всего, вся его мощь заключалась в необычных стрелах, может быть крафтовых или да же смазанных, какой-то алхимической гадостью. Ну и ладно, подумал я, пряча его в свой походный вещмешок, продам – тоже польза будет.

Ноги снова, понесли меня дальше по дороге, а я шел и думал, что неплохо было бы завести, как-нибудь, какую-нибудь ездовую живность. И, чтобы ноги не глушить, и увезти на ней, можно будет всякого добра побольше. Но пока это были, просто мечты, так как, даже простой, ездовой скакун стоил – 1000 серебряных монет, а ездовой дракон или василиск, так вообще, под сто тысяч и были доступны, только лидерам самых мощных и богатых кланов.

Прекрасное, природное окружение, снова начала брать своё и моё настроение, вновь легко поднялось, до уровня – безмятежность. А появившаяся, под моими ногами дорога, завела меня, в небольшой, густой лес, где я и устроил себе, небольшой обед и отдых.

А затем, я вышел к добротному, каменному мосту, перекинутому через, вполне себе серьезную реку. И из-под которого сейчас, выглядывала серокожая, крупно-носатая и зубасто-клыкастая рожа Тролля.

Что? Опять Тролля! «Вики» – что это такое? Моему возмущению не было предела. А системная справка, тут же мелодично откликнулась.

– Мостовой Тролля, 19 уровень. Мостовые тролли – меньше своих лесных или скальных собратьев, но и намного хитрее их. Очень часто, они помогают строить хорошие и каменные мосты, под которыми, потом поселяются и начинают взимать плату за переход по ним.

Угу. Всё ясно, этаким местный рэкет.

– Меня зовут Рырык – прогудела здоровая, трех метровая образина, полностью выбравшись наружу и надежно перекрыв мне, подход к мосту.

– Хочешь пройти на тот берег, плати – 100 монет серебром.

Деньги у меня, конечно же были, из «Бербурга» я с собой нес, почти что – тысячу серебряных монет, так же можно было спустить ниже по течению и перебраться на ту сторону вплавь, с моим умением «Пловец первого уровня» это было раз плюнуть.

Только вот, как говорить – это был, не наш метод. Я посмотрел на Тролля, очень тяжелым взглядом, не предвещавшим тому, ничего хорошего и улыбка с его лица, а точнее рожи – стала сползать. Думаю, он начал понимать, что его сейчас будут бить и возможно, даже ногами. Призывать низкоуровневых, своих существ, мне не имело никакого смысла, так как учитывая природную защиту Тролля, они будут наносить ему урон, где-то в размере, всего лишь 5-10 ед. и он его просто не заметит. Пора эти карты менять на что-то более сильное, в «Камелоте» нужно будет полностью пересмотреть свою колоду.

А вот самыми сильными, моими существами были – «Фавн», «Лесной Волк» и «Черная Ведьма», вот их-то я и призвал. Но, хоть Мостовой Тролль, оказался слабей своего, лесного сородича, но, он оказался намного умней и быстрее того. Сразу же поняв, что это я, призываю существ, которые его атакуют, он подхватил, валявшуюся на земле каменную дубину и бросился на меня. Я же, не дожидаясь такой плюхи от него, быстро проскочил у него же между ног и спрятался под мостом. Тролль, разочарованно взревел и отчаянно хлопая своей тяжелой дубиной по земле пытался прибить ею, или «Фавна», или «Волка» постоянно его рубящего и грызущего. Но, оба этих, моих существа, оказались слишком ловкими, для его огромной дубины.

А «Черная Ведьма» постоянно отступая, посылала в Тролля черную стрелу за стрелой. Ну, а я же, до половины, высунувшись из-под каменного моста, стал засыпать большого, серокожего вымогателя, своими – огненными фаерболом. Рычащий и постоянно мечущейся Тролль понял, что попал в окружение и предпринял еще одну попытку, выковырнуть меня из-под моста. Но, получилось, как в поговорке – на кошку широко, а на собаку узко. Так как, в те места, где Тролль мог меня схватить – я не лез, а туда где прятался я, не пролазил уже сам Тролль. И всё это время он находился, под ударами нашей четверки – фаерболы и черные стрелы, боевые топоры и волчьи клыки, всё это неуклонно снижало, полоску жизни серокожего проходимца.

Когда же у Тролля, осталось всего лишь – 10% жизни, он отбросил в сторону, свою каменную палицу и пророкотал:

– Сдаюсь, маг не убивай меня, я сдаюсь.

А вот сейчас не понял, я внимательно посмотрел на него, ожидая подвоха, это что еще за чудеса. Все монстры и mobs в игре, всегда бились до конца, хотя два разбойника, не так давно, напавшие на карету, тоже предпочли сбежать, а не погибать. Так что, бывают в игре прецеденты, бывают.

– Маг, отпусти меня, триста серебра заплачу – Тролль сидел на месте, не делая попыток напасть.

– Тысячу монет, быстро и без торга – прокричал я, ему в ответ, грозно поводя посохом из стороны в сторону.

Побежденный Тролль, не спорил, молча полез под свой мост и начал разрывать берег. А я подумал – может быть, стоило его прибить и самому поискать его захоронки, хотя вряд ли, это всё, было так просто, ведь если, не знаешь где они есть, попробуй их ещё найди. Скорей всего, что тот кто прибьет, этого серокожего монстра, не получит ничего кроме опыта.

К моим ногам звякнув, упал бронзовый котел, доверху наполненный, серебряными монетами, и я, с удовольствием, пересыпал их в свой рюкзак, смотри-ка ровно тысяча, не обманула клыкастая морда.

– Живи пока – бросил, я ему на ходу и двинулся через мост на тот берег, а мои существа, на всякий случай, остались стоять, вокруг пленного Тролля. Я благополучно перешел мост, и уже с другого берега, отозвал миньонов в их карты. А Серокожий Тролль, тут же спрятался под свой мост, то ли думая, что я передумаю и вернусь, а может быть просто, отправился обедать. Я же, заметив вдалеке, крыши каких-то домов, бодро зашагал туда. Вечерело, и пора было думать, о своем ночлеге.

## Глава 17. Вечный город – «Камелот»!

Скоротав ночь, на обычном, придорожном, постоялом дворе. Я ближе к обеду, все-таки добрался, до конечной цели моего путешествия и с радостью, возбуждением и предвкушением, чего-то необычного и фееричного, наконец-то вошел, в ворота славного города Камелот.

И тут же выскочило сообщение.

– «Путник, добро пожаловать в столицу людского королевства – город Камелот.

Город – упомянутый в мифах и легендах, город – овеянный силой и славой, своих благородных рыцарей и мудростью своих королей. Вечный город, белоснежные стены которого, не знали ни одного поражения!»

Спасибо, что-то такого я и ожидал. Новая локация – это всегда новые впечатления и возможности, новые знакомства и достижения.

Город Камелот – меня оглушил и впечатлил, идя вперед по широкой, центральной улице, я вышел на Торговую площадь, ну а что – это ещё могло быть? Раскинувшееся море разноцветных шатров, палаток, навесов, тележек и везде названия, объявления, баннеры, флаги. Всё это колыхалось на ветру, переливалось красками, шумело и гудело. Кто-то что-то покупал, кто-то что-то продавал, кто-то куда-то бежал. Кого-то ловили, а поймав – начинали бить. И всё это одновременно, а так же при этом, ещё – перекрикивая и переругивая друг друга.

– Держите его, стража, где городская стража.

– Продаю мечи, острые булатные – всё рубят, всё пробивают.

– Щиты, щиты – от всего защищают, ни чего их не пробивает.

– Есть рыба, соленая, живая, сушеная – кому под пиво, кому на уху.

– Панталоны, панталоны, женские панталоны – хочешь с кружавчиками, а хочешь с дыркой, хочешь своей жене дари, хочешь чужой – это у кого как.

– Куплю шлем на война, двадцать пятый уровень, с дополнительными стататами в выносливость.

– Продам отвары, на силу и элексиры на ловкость, дешево, качаю профу.

– Эпик продаю эпик, шмот на разбойника.

– Фрукты, какие хочешь фрукты, кто берет кучку – получает штучку.

– Гоблинские бусы, кому гоблинские бусы.

– Икра мурлоков, хочешь – ешь, а хочешь – разводи.

– Нефритовые ласточки мадам Лулу – рады всем гостям, на Орчанок скидка, десять процентов.

– Магически карты, первый, второй уровень, дешево, продам дешево.

И такая дребедень, заливалась в мои уши, со всех сторон. Можно было сказать, что город «Камелот», это город, в котором есть всё и который, никогда не спит. Мне пришла на ум детская считалочка, море волнуется, раз, море волнуется два, ну и так далее. Так как окружающее меня людское море, волновалось и билось, между каменных утесов храмов и особняков. Я решил не отвлекаться, а сверяясь с картой – упорно двигался к Бастиону Инквизиторов. Так как – у меня был квест, а значит – у меня была цель.

Бастион Инквизиторов – мощный, черный, огромный замок, создавал ощущение спящего или притаившегося дракона. Он врезался, в торговую площадь, непоколебимым, каменным утесом, состоящим из двух круглых башен, которые зажимали своими боками, небольшие крепостные ворота, с подъемным мостом и барбаканом над ним.

А перед воротами сейчас, стояли два стража, полностью закованные в рыцарскую, черную броню и с двуручными фламбергами в руках. А, на груди каждого из них, был красиво нарисован герб местной инквизиции – белая роза и поднятый пылающий меч.

Что объяснялось примерно так – «беречь все доброе, как беззащитную розу и уничтожать всё зло – каленым железом».

– Маг Торвик, к Великому Инквизитору Бальтазару, по срочному делу! – отрапортовал я. И Черные рыцари тут же, гулко ударили себя, своими сжатыми, правыми кулаками по своим панцирям, куда-то в район своих сердец. Раздался – громкий, металлический звук, и я услышал быстро приближающиеся шаги. Брутально однако, но действительно, не звонить же суровым инквизиторам в колокольчик, вызывая слуг.

Тут же, в замковых воротах, отворилась небольшая калитка и ко мне подошел, в коричневой рясе послушника, этакий человек–солнце. Улыбчивый, неопределенного возраста, со включенными, непослушными волосами, цвета свежей соломы и такими ясными, такими чистыми, и такими добрыми глазами, что сразу же становилось ясно – такой зарежет и не поморщится.

– Прошу следовать за мной, господин Торвик. – поклонился он мне, развернулся и двинулся вглубь, такой большой и такой страшной, крепости.

Анфилады, колоннады, переходы, галереи, небольшие комнаты и огромные залы всё это слилось передо мной, в одну безликую, каменную вереницу, пока мы не остановились перед дубовыми, двойными дверьми, которые покрывала очень искусная резьба, показывающая ставшего в полный рост, на задние лапы, огромного, скалящего свои загнутые клыки, медведя. Я сделал шаг вперед очень, очень искусная резьба, огромный медведь – застывший в своей ярости был, как живой. Какой на фиг – как?! Глаза зверя моргнули, затем, еще раз моргнули и уставились на меня, как бы спрашивая – ну что посетитель, хочешь моему хозяину вред причинить, хочешь? Я сделал шаг назад и спиной уперся, в руки послушника, приведшего меня сюда.

– Смелее господин Торвик, ничего страшного, обычный фамильяр–охранник, он просто так развлекается – спокойно проговорил вихрастый послушник, неуклонно, заталкивая меня в комнату и тут же, громко объявляя.

– Его магичество Торвик, к Великому Инквизитору Бальтазару, с донесением.

Дверь за мной закрылась и я оказался, в просторной комнате, насквозь пропитанной грубым, спартанским духом. Грубые каменные стены, высокие, дубовые, книжные шкафы – полностью заставленные фолиантами, кровать в углу, заваленная звериными шкурами и огромный, рабочий стол посередине, за которым сейчас, неподвижной статуей и восседал сам – «Великий Инквизитор Бальтазар». Мужчина мощного телосложения, с лицом, более подходящим каменному голему, чем человеку. Как будто, грубо вырубленные горным мастером, из твердого камня, жесткие черты лица, большой, безулыбчивый рот и серые, насквозь пронзающие всё, глаза – завершали его образ.

– Слушаю – голос главного инквизитора, был подстать его лицу, такой же грубый, хриплый и каркающий, предлагающий сразу же рассказать всё, что знаешь и не знаешь.

Я сделал два шага вперед, положил на стол, перед хозяином комнаты, некроамулет – убитого мной, черного колдуна и подробно пересказал все события, едва ли, не приведшие к захвату «Бербурга» – армией скелетов.

– Очень похвально сын мой, это было очень благородно с твоей стороны, сразиться с силами зла.

– Готов ли ты и дальше, не жалея себя, противостоять тьме?

– Готов, Великий Инквизитор – просто и без пафоса, ответил я.

Бальтазар, одобрительно, посмотрел на меня и начал говорить.

– Когда, наш город, был ещё юн, существа ночи, очень часто нападали на его жителей.

– Но, со временем, нам удалось изгнать за его стены, всех вампиров и оборотней, что еще, оставались в живых.

– И они поклялись, больше никогда, не творить свои бесчинства в «Камелоте», и всегда, оставаться за чертой, его крепостных стен.

– Но в последнее время, ночные твари осмелели и всё чаще и чаще, стали проникать, в наш славный город.

– Отнеси мои требования – Князю Вампиров и Патриарху Оборотней, и пусть они вспомнят, судьбу своих предков и одумаются пока не поздно, или наша Святая церковь придет за ними, но уже с огнем и мечом.

Великий Инквизитор – перестал говорить, показал рукой, на два свернутых, пергаментных свитка, запечатанных большими, сургучными печатями и глазами указал на дверь, мол, свободен солдат, ступай.

В коридоре меня ждал, всё тот же, веселый послушник, ну что Вергилий, веди меня обратно, и послушник снова затопал передо мной, а я шел за ним и читал, пришедшие мне на почту, сообщения. Итак.

– Игрок Торвик.

– За доставку некромулета, вы получаете: 100 ед. опыта и 100 серебряных монет.

– Так же:

– Вами открыт квест – «Догмы покорности».

– Вручите главам вампиров и оборотней, требования «Великого Инквизитора Бальтара», и ваша награда составит: 1200 ед. опыта и 600 серебряных монет.

– Так же:

– Ваша репутация в славном городе Камелот, повышена до статуса «Уважение» и теперь вы получаете статус – «Гость города».

Так же:

– Вам доступны новые персонажи, такие как: Архимаг Мерлин и Канцлер Рейнер – обратитесь к ним за новыми, уникальными заданиями.

Моя голова, шла кругом – «Камелот», «Король Артур», «Архимаг Мерлин», вампиры и оборотни. Короче, как говорила Алиса – об этом, я подумаю завтра, а пока нужно было снять, комнату в гостинице, и полностью пересмотреть, свою магическую. Так как. Исходя из того, что я услышал от Великого Инквизитора, мне теперь, просто необходимы будут, существа рожденные светлой магией. Сомневаюсь, что меня так просто, пропустят на прием, к главарям местной нечестии и нежити, думается мне, что скорей всего, придется пробиваться к ним, с боем.

Гостиница, в которой я поселился, называлась «Уставший рыцарь» и, как мне кажется, полностью отражала мое состояние в мире «Пангеи». Еще не было у меня здесь, ни одного дня, чтобы к вечеру я, не валился от усталости. В моей гостиничной комнате было: кровать, стул, стол, ванная и большой сундук – он же сейф, для самого ценного.

Но я был доволен, так как, в данный момент, моей новой, цифровой жизни, большего было и не нужно. Так как, мне даже в сундук на хранение, сейчас положить, пока было нечего. Я поужинал в каминном зале, оплатил комнату на месяц вперед, поднялся к себе и завалился спать. И пусть мне приснятся – орчанки мадам Лулу, про которых я слышал сегодня днем, на торговой площади.

## **Глава 18.**

## Мерлин и все, все, все

Я сидел, за студенческой партой, сделанной из белой сосны, в самом большом лекционном зале Магистериума и внимательно слушал лекцию «Архимага Мерлина» –

«О природе магической энергии в мире Пангеи».

– Итак – голос Архимага, гулко разносился по всей аудитории.

– Все маги в нашем мире, делятся на классы, по видам стихий, которым они служат. Соответственно это – маги огня, воды, земли, воздуха, тьмы и света. Есть еще один класс, маги – нейтралы, которые могут пользоваться заклинаниями всех других школ, но только, до десятого ранга включительно. Ни одно заклинание легендарного уровня, им не доступно. Чем же различаются маги разных школ друг от друга? – Мерлин, внимательно обвёл, взглядом своих желтых, совиных глаз, всех присутствующих и продолжил.

– Маги Огня – самые разрушительные по своей природе, способные выжигать толпы врагов огненным штормом, но не имеющие в своем арсенале – ни одного лечащего заклинания. И поэтому, могущие бесславно погибнуть, даже от одной простой, удачно пущенной стрелы. Все существа красной магии, имеют огненную ауру, которая защищает их и наносит урон в размере десяти процентов всем атакующим.

– Маги Воды – наоборот, имеют в своем распоряжении, самое большое количество лечащих и исцеляющих заклинаний, но – прекрасно сражаясь на воде, увы – теряют половину своей мощи на суше. И, чем дальше они отходят, от своей природной стихии, тем слабей становится их потенциал.

Прекрасно работает магия воды, против каменных гогомов – замораживая их и разрушая. А вот, та же магия огня, например – почти никак серьёзно, навредить ходящим каменюкам, не сможет. А ещё, маг Воды никогда не утонет, потому что его природная стихия, всегда будет удерживать его тело на плаву. Так же, магам воды доступна классовая особенность – Хождение по воде.

– Маги Воздуха – распоряжаются самыми быстрыми заклинаниями, от которых не убежать и не ускакать, так как ветер или молнию обогнать нельзя. Все призванные существа воздушной стихии, имеют крылья и стало быть, могут летать, что позволяет им, невозбранно преодолевать крепостные стены и атаковать врага, внезапно падая с небес. Классовой особенностью магов-воздушников является Левитация, то есть планирование с одного объекта на другой.

– Маги Земли – они, из всех заклинаний, пожалуй больше всего, любят призывать каменных гогомов. Причем структура гогома, зависит от типа местности, на которой он образуется. И, стало быть. В пустыне образуется – песчаный гогом, на поле – земляной или глиняный, ну а в скалах, все зависит каменной породы. Гогом будет не просто каменный, а например – мраморный, гранитный или обсидиановый. Классовой особенностью же земляных магов, является Каменная кожа – то есть, возможность делать свою кожу, практически не пробиваемой, правда только, на небольшой промежуток времени.

– Маги Тьмы или Некроманты – используют в своем арсенале, пожалуй, самые подлые, заклинания, потому что практически, все из них, или отравляют свою жертву, или вытягивают из неё жизнь. Могут не только создавать, но и просто поднимать – скелеты и прочие умертвия из павших в бою или давно захороненных существ. Таким образом, постоянно пополняя свою армию.

– Маги Света или Жрецы. Самые желанные маги поддержки, для любой команды или отряда. Могут лечить сопартийцев и даже – воскрешать павших воинов, накладывая усиления

и ускорения, или снимать отравления и замедления. Все призванные Белые существа имеют ауру света, наносящую темным тварям, дополнительный урон в зависимости от уровня.

– Итак. Всем вам, придется сделать свой выбор, при достижении двадцатого уровня.

Когда это произойдет, все карты в вашей колоде, автоматически поменяются на классовые согласно их рангу. И только, колоды магов – нейтралов останутся без изменений.

Архимаг Мерлин закончил говорить, тут же вокруг него, вспыхнул портал из чистого, синего света и он исчез.

А у меня пикинула система.

– Игрок Торвик.

– Вы выполнили квест – «Знаний много не бывает»

– И теперь, в качестве награды, вы получаете: 100 ед. опыта и 1 ед. интеллекта.

– Приятной вам игры.

Я свернул сообщение. Мелочь конечно, но приятно. А теперь послушаю, что мне скажет, следующую, уникальный персонаж.

«Канцлер Рейнер» оказался, этаким весельчаком – сибаритом, с лоснящимися щечками и улыбающимися глазками. Был полной противоположностью – Великому Инквизитору Бальтазару и возглавлял, как оказалось, не просто канцелярию, а «Тайную канцелярию, двора его Величества короля Артура».

– Приветствую вас, гость города «Камелот», не соблаговолите ли вы, оказать нам, не большую помощь, в борьбе со злом? – просто таки проворковал он, и так добро посмотрел на меня. Что сразу же стало ясно, что по степени опасности, данный тип, далеко обгоняет Великого Инквизитора и такие слова как – нет, не хочу или не могу, вполне может воспринять, как государственную измену. Со всеми вытекающими отсюда, неприятными последствиями.

Я же, выпрямив спину и сделав самое героическое лицо, какое только смог, тут же заявил доброму толстячку, что просто таки жажду, совершить славный подвиг, ради такого прекрасного города, как «Камелот». И было не понятно, поверил «Канцлер Рейнер» в мою браваду или нет, так как моя репутация с ним, никак не изменилась.

Зато, тут же, у меня в чате, выскочило сообщение.

– Игрок Торвик, вам предложен квест – «Ганзель и Гретель».

И тут же, объясняя, зашебетала «Вики» – Ганзель и Гретель, охотники на нечисть, наврное брат и сестра, но точных данных нет, появились в городе Камелот, примерно 25 лет назад и очень успешно боролись с силами зла. Но потом, возалкав власти и богатства, заняли места тех, кого до этого, так люто уничтожали.

«Ганзель» – возглавил Темный двор, подпольную организацию воров и убийц.

А «Гретель» – стала Верховной Ведьмой Конклава и с тех пор, ни одна темная ведьма данной локации, не смеет ей перечить.

Итак. Первая часть квеста гласила.

– Игрок, вы должны сорвать, ежегодный шабаш Черного Конклава Ведьм, собирающегося на Лысой горе – награда: 1400 ед. опыта и 700 серебряных монет.

А вторая часть квеста требовала.

– В Воровском квартале города, найти и уничтожить – 10 убийц и 10 воров. И в подтверждение, сего благородного деяния, собрать их кинжалы и воровские маски, и предъявить в Тайной Канцелярии.

И за это мне, ещё обещали: 1600 ед. опыта и 800 серебряных монет.

Ну, что ж, квесты, как квесты. Только к ним, нужно будет подготовиться.

Так как, сражаться с вампирами и оборотнями, или ворами и убийцами Темного двора, не такое это простое дело думал я, рассматривая волшебные карты, в ближайшей, магической лавке.

И вот это, здесь был ассортимент, почти что – две сотни, разнообразнейших карт – от стихийных до призывающих, от первого ранга до двенадцатого, почти что, всех школ и классов. Наконец-то собрав, разбежавшиеся глаза в кучку, я первым делом, продал все свои низкоуровневые карты, так как, мне казалось, что свой потенциал, они уже выработали и пришло время, с ними распрощаться.

Вьюнок, Тотем-приманка, Полярный песец, Железноклювый ворон и Огненный элементаль – принесли мне, после своей продажи, всего лишь полсотни серебряных монет, что, почти что никак, не отразилось на моем бюджете. А вот покупки новых карт, разорили меня полностью. Но зато, в свою колоду, после долгого раздумья и тяжелой борьбы, со своим внутренним хомяком, я добавил – три серьезные, белые карты.

И первая из них называлась – «Белый Рыцарь». Была самой сильной и мощной. И после пробной активации, передо мной предстал, классический, двух метровый рыцарь, полностью закованный в тяжелые латы белого цвета. А из вооружения, в правой, своей руке он держал – длинный и прямой, одноручный меч. А в левой – небольшой, треугольный щит, на котором была изображена – небольшая, золотистая чаша с падающей в неё хвостатой звездой. Было, это существо – четвертого ранга, на свой призыв брала 305 ед. манны и каждым ударом наносило противнику 150 ед. урон.

Вторая карта, которую я купил была – «Боевая Жрица», можно сказать, что тот же самый рыцарь, но только в женском варианте. Я, произнес команду призыва и передо мной тут же предстала – высокая и симпатичная, рыжеволосая девушка с круглым, металлическим щитом, в одной руке и шестопером на длинной рукояти – в другой.

Всё её тело, было надежно защищено сплошной кольчугой, ноги стальными поножами, руки наручами, а грудь – небольшой, аккуратной кирасой. Было это существо третьего ранга, на призыв требовало 238 ед. волшебной энергии и наносило урон своим шестопером 85 ед. за удар. Плюс, один раз за свой призыв, она могла вызвать – Небесный свет, который наносил урон всем темным существам, в месте призыва или лечил всех своих.

Еще, одним существом третьего ранга, сегодня перекочевавшим, в мою колоду стала – «Послушница». Девушка среднего роста, в светлом балахоне и с длинным посохом в руках. Она, атаквала врагов белыми стрелами или раз в пять минут накладывала – малое исцеление на союзников. Призывалась за 220 ед. манны, а урон наносила, каждой своей стрелой в размере 60 ед.

Так же, в качестве разведчика и на сдачу, я прикупил – «Приведение» – самое слабое и дешёвое существо Черной магии, но было оно, в качестве лазутчика, просто незаменимо. Мало того, что оно было практически невидимо в темноте, но ещё, могло без труда проходить сквозь стены и совершенно не вызывало агрессии, у других существ пока не нападало на них. При атаке на врага, оно проходило сквозь его тело и утягивало с собой 48 ед. его жизни. Убивалось же, это существо, очень легко, всегда почти что, одним ударом и не только заклинаниями, но достаточно было просто удачно, ткнуть в него горящим факелом, чтобы оно, развеялось без следа. Из старой же колоды, у меня остались без изменения, только «Черная Ведьма» и «Лесной Фавн».

А ещё тут же в лавке, отдельно заплатив магу – трансформатору, я улучшил карту – «Малого исцеления», уже до «Среднего», которое стало восполнять уже 400 ед. здоровья.

Карту – «Огненный шар», улучшил до «Огненной стрелы», которая хоть и стала есть – уже 75 ед. манны, но и наносила урон, в полтора раза больше, чем бывший фаербол.

Ну, и конечно же – «Лесного Волка» улучшил до пары и теперь при её активации, из карты появлялись, уже два матерых хищника.

А на оставшиеся деньги, я прикупил себе – «Серебряный амулет Ведьмака» очень красивый, выполненный в форме оскаленной, волчьей головы, с глазами из красных рубинов, раз-

мером в пол, моей ладони и добавлявший, своему владельцу, аж 500 ед. магической энергии. И вот теперь уже точно, я остался с пустыми карманами.

– Дзинь – пиликнула система.

– Игрок Торвик.

– Вы получили достижение – «Буратино» 2-го уровня.

– Опять?

– Вики – чуть не взвыл я,

– Что это вообще такое и с чем его едят?

Женский голосок, в моей голове, послушно зашебетал.

– Достижение «Буратино», позволяет вам, брать кредит, в местном банке, и так как, ваш уровень только второй – значит вам доступен лимит, только лишь, в 200 серебряных монет под 20% годовых.

Вики замолчала, а я отрицательно замотал головой. Не, не, не, господа хорошие, такие проценты мне не надо, я уж как-нибудь сам, разберусь со своими проблемами.

## Глава 19.

### Темный Двор – это не банда, это мафия

Внезапно наступившая ночь, застала меня в Воровском квартале, с поличным и на месте преступления. Так как, выполняя поручение «Канцлера Рейнера» я сейчас охотился, на любые, антисоциальные элементы – города «Камелот», такие какими являлись его – воры или убийцы. Мое «Приведение» неслышной тенью, летело сейчас впереди нас, обыскивая территорию и отыскивая, так нужных мне сейчас, для выполнения квеста, ночных работничков. Я же, «Черная Ведьма» и «Послушница» – еле слышно крались, за нашим разведчиком и как только, Приведение, зависало над каким-то местом, сразу же наносили по нему одновременный удар – огненной, черной и белой стрелами. Ну, а после этого, мне лишь оставалось, только обобратить тело неvezучего, ночного разбойника и вновь двигаться дальше.

Неожиданно, над моей головой, просвистела и звонко ударилась в стену ближайшего дома короткая, черная и скорее всего отравленная, арбалетная стрела. Я, ответил огненной, и за моей стрелой, тут же метнулись, ещё белая и черная – уже от моих, призванных существ. А потом, раздался звук – падающего тела и вновь наступила ночная тишина. Я обошел ближайший, сильно покосившийся, деревянный забор и увидел – недвижимое тело местного вора.

Одетый, во всё черное и облегающее, с маской – такого же цвета на лице и маленьким арбалетом в руке. Я нажал в интерфейсе, на кнопку – подобрать лут и в мой походный рюкзак добавились: маска, черный арбалет, девять стрел к нему и двадцать семь серебряных монет. О, так это рекорд, в предыдущем луте, их было только девять. Я поискал взглядом, своего летающего помощника и увидел Приведение, висающим над каким-то, полуразрушенным домом. И это было не удивительно.

Потому, как почти что – весь «Воровской квартал» Камелота, состоял из таких вот домов и домиков, избышек, сараев и навесов. И всё это строительное безумие, было где-то соединено, а где-то и разъединено, различной длины и ширины улицами, улочками, тропинками, проходными дворами и тупиками.

И в результате, такой бесконтрольной застройки, стихийно образовался самый настоящий лабиринт, правда, не совсем понятного назначения, со своими жилыми домами, барами, бараками, тавернами, магазинами и борделями. Несколько же огромных, каменных особняков, разбросанных по всей территории квартала, были захвачены, враждующими между собой воровскими кланами и превращены ими в свои Штаб-квартиры.

Неожиданно раздался, противный скрип ржавых петель открываемой двери и на улицу, перекрывая мне дорогу, из полуразрушенного, двухэтажного дома, вышли сразу – шесть ночных убийц. Ботфорты, кожаные штаны и колеты, черные плащи и широкие, мушкетерские шляпы со страусиными перьями. Такой типаж, ни с каким другим, не спутаешь. В правой руке, каждый из них, держал длинную, тяжелую шпагу, а в левой – жуткого вида, зазубренный кинжал. Все они были – девятнадцатого уровня, а один, так даже – двадцатого. И это была бы, очень опасная засада, если бы у меня, не было бы одного, белого козыря, который я тут же и разыграл.

И сейчас, ровно посередине, между мной бретерами, прямо из воздуха, быстро соткалась, высокая и железная фигура «Белого Рыцаря» и сразу же двинулась в бой.

Узкая улочка, не позволяла ночным убийцам, обойти моего рыцаря и бить его в спину или напасть на меня. Он же, закрывшись щитом и грозно размахивая прямым и длинным мечом, яростно рубил и колол, бывших ночных охотников, так быстро и неожиданно, превратившихся в дичь.

Один за одним, черные убийцы падали на мостовую, но и их шпаги, все же находили щели, в броне моего Белого рыцаря и все равно – наносили ему урон. Вот у него осталось 60% жизни и четыре брелера против него, вот уже 40% и три противника против. Дело начало пахнуть – керосином. Я быстро накинул на «Рыцаря» «Среднее исцеление», приказал «Послушнице» – так же лечить его и призвал в помощь – двух «Лесных Волков».

Оба серых хищника, юрко проскочив, у «Белого Рыцаря» между ног, яростно бросились в драку и хоть клыки, оказались слабым подспорьем против шпаг и кинжалов, но все равно, сумели оттянуть на себя, внимание ночных убийц. Мой же Рыцарь, получив такую мощную поддержку, смело атаковал и не останавливался до тех пор, пока не положил всех, еще оставшихся на ногах, бандитов.

– Дзинь! – от громко пиликнувшей, в ночной тишине, компьютерной справки, у меня едва не остановилось сердце.

– Поздравляем!

– Игрок Торвик.

– Вы получили новый уровень – 19-ый.

– Согласно вашему, расовому бонусу, ваш Интеллект увеличился на 2 ед.

– Так же вы получаете, ещё 2 свободные единицы развития.

– Приятной вам игры.

Ура! А вот и девятнадцатый! Я был рад, хоть он и подкрался незаметно.

А ведь скоро, мне придется делать выбор – каким магом, я буду дальше играть, хотя правильной, было бы сказать, каким магом – я буду дальше жить.

Я осторожно, зашел в заброшенный дом, так как мне стало очень интересно, что же в нем охраняли, целых шесть профессиональных убийц. Впереди летело «Приведение», мало ли кто, еще мог, там прятаться, но сигнала об опасности не было. И я стал, внимательно осматривать, одну комнату за другой.

А вокруг, царил разгром, дыры – в стенах и потолке, разрушенная или поломанная мебель, битая посуда на полу, порванная одежда, порезанные ковры. А в центральной, самой большой комнате, прямо на старом и грязном паркете, ярко горел костер, в качестве топлива для которого, использовался, тут же зверски разломанный, деревянный комод.

А перед ним, прямо на куче различного тряпья, прикованная длиной цепью к толстой каминной решетке, сидела очень красивая девушка. В порванном платье, с босыми ногами, она, тем не менее, свою спину – держала ровной и смело смотрела, на вошедшего меня.

– «Анабель», дочь герцога Бранденбургского – спокойным голосом, представилась она.

– А вы, сударь кто?

– «Торвик», вольный маг – в тон ей, пафосно, произнес я.

И тут же, сразу же, выскочило два, взаимоисключающих друг друга, сообщения:

И первое из них гласило.

– Игрок Торвик.

– Спасите и защитите персонаж «Анабель» и передайте её в руки, её же отцу – герцогу Бранденбургскому.

– И в случае успеха, ваша награда составит – 1000 ед. опыта.

А во втором сообщении, писалось.

– Отведите персонаж «Анабель», в логово местных бандитов и передайте её – Королю Темного двора «Ганзелю».

– И тогда ваша награда, составит ровно – 1000 серебряных монет.

Чудо, что за игра, если хочешь быть сволочью – будь ею. Я же, не мог отдать девушку в руки местных убийц и воров, и поэтому произнес.

– Герцогиня Анабель, я готов отвести вас, в дом вашего отца.

На измученном лице девушки, расцвела улыбка.

– Благородный сер Торвик, сделайте это и мой отец, вознаградит вас за труды – голос девушки, аж дрожал от возбуждения.

– Что вы, прекрасная госпожа, ваша счастливая улыбка, будет для меня, самой большой наградой – тьфу ты, кажется, я заигрался.

Правда, мне показалось, что маленькая герцогиня, от таких моих слов, захлопала бы в ладошки, не будь они скованы цепью, ключ от которой, нашелся тут же невдалеке.

Мы тихо, как будто нас здесь и не было, вышли на улицу и быстрым шагом, двинулись прочь из Воровского квартала, но уйти так спокойно, нам конечно же, не дали.

Неожиданно, со всех сторон, послышался топот бегущих ног, а затем и гневные крики, и нам стало понятно, что нас окружают. Я призвал пару «Лесных Волков» и пустил их вперед по улице, и схватив девчонку за руку, бросился бежать за ними. В конце улицы, уже были видны ворота со стражей, которые отделяли Воровской квартал от Торгового, когда нам на перерез, из какого-то переулка, выскочила, почти что дюжина разного, воровского сброда.

И мои Волки, были моментально расстреляны из арбалетов, даже не успев добежав, до врага. Были здесь, уже мне знакомые, шпажисты и арбалетчики, а были и совсем новые персонажи, такие большие, с татуировками на лысых головах и тяжелыми, шипастыми дубинами в руках – называвшиеся Вышибалами. И вот сейчас, вся эта масса, просто остановилась, надежно закупоривая собой, такую узкую улочку, не нападая, а просто сверля нас, своими тяжелыми взглядами. А за нашими спинами, уже все громче и громче, слышались топот и крики, и уже мелькали, быстро приближающиеся, горящие факелы.

Ждать дальше, было просто нельзя и я начал призыв, всего, что у меня было.

Из воздуха быстро, появился – «Белый Рыцарь», а затем – «Боевая Жрица» и «Фавн» – их то я и решил, бросить на прорыв первыми, а уже с «Послушницей» и «Черной Ведьмой» их прикрывать. Волки – ушли на респ и участие в драке, принимать уже не могли. И моя колода, ещё утром казавшаяся такой солидной, теперь теряла свою репутацию, в моих глазах, со страшной силой.

Бой начался, без предупреждения, так как мы все, одновременно, бросились на прорыв. И, в живую, черную пробку, закрывавшую нам путь к свободе, со всего своего разбега, первым влетел – «Белый Рыцарь», за ним туда же, скакнул, грозно размахивая своими топорами – «Фавн» и тут же сразу же, кого-то отоварила по голове своим шестопером – «Боевая Жрица». Отставшие, мы с «Ведьмой» и «Послушницей», метали свои разноцветные, энергетические стрелы, в мечущихся врагов, пытаюсь попасть, хоть в кого-нибудь.

А моих первых существ, уже рубили со всех сторон, и если белые мои миньоны, еще держались за счет своей брони, то жизнь «Фавна», просела сразу больше чем наполовину. Видя это, я перестал метать свои Огненные стрелы и скастовал на своего козлоногого бойца – Среднее исцеление и тут же приказал «Послушнице» – лечить наших существ по очереди, начиная с самого пострадавшего.

А сам метнулся вперед, так как мой навык копейного боя, позволял мне, это сделать. Я несколько раз, пырнул в общей свалке, кого-то из темных врагов и тут же, почти что получил по голове тяжелой, шипастой дубиной, если бы тонкие руки маленькой герцогини, не дернули меня, так вовремя, назад.

И всё-таки друзья, Рыцарь в команде – это сила. Как-то извернувшись, наш белый здоровяк, треснул, ближайшего к себе бретера, щитом по голове, мечом – проткнул вышибалу с дубиной и сделав два шага вперед, всем своим корпусом, ударил подвернувшегося ему арбалетчика, свалив того, под козлиные ноги Фавна.

Тот же, высоко подпрыгнув, то ли – от неожиданности, то ли – от осторожности, приземлившись, тут же топором, отрубил бедняги голову. Я приказал «Боевой Жрице» активировать Небесный свет, чтобы подлечит нас всех и под осуждающим взглядом герцогини нагнулся за

лутом. Ну вот, такая я свинья, нет чтобы спасти прекрасную даму, я видите ли обираю тела убитых врагов, посреди боя.

– Дзинь! – победно пропищала система.

– Игрок Торвик.

– Вы успешно завершили, вторую часть квеста – «Ганзель и Гретель».

– И теперь вы, в качестве награды, получаете: 1600 ед. опыта и 800 серебряных монет.

– Приятной вам игры.

Ага, приятной, ещё трое или четверо бандитов, пытались сопротивляться, вяло отбиваясь от моих же, таких же еле живых существ, когда рой арбалетных болтов, внезапно, накрыл нас всех. Меня спасло только то, что я как раз, нагнул за добычей, а герцогиня, не желавшая видеть такого, творящегося на её глазах, мародерства, вообще отошла, на десяток шагов дальше, от нашей бойни.

А всех остальных же, скосило за мертво. Не сговариваясь и с места, мы с благородной девицей, припустили бежать, как говорится во все лопатки, благо, что ворота со стражей были уже, почти что рядом. И как только, мы пересекли пограничные ворота, между двумя кварталами, у меня выскочило сообщение.

– Игрок Торвик.

– Берегитесь!

– Ваша репутация с персонажем – Король Темного двора «Ганзель», теперь уменьшена до статуса – «Ненависть».

– И теперь он, за вашу голову, назначил награду – 1000 серебряных монет.

– Отныне, каждый персонаж, относящийся к фракции Темный двор, будет атаковать вас, без предупреждения!

– Приятной вам игры.

Это что, система так пошутила, на счет – приятной игры. Типа того что, петля вокруг вашей шеи затягивается – приятной вам игры. Хотя, философски подумал я – «Волков бояться, в лес не ходить», зато премиленькую герцогиню спас, вон она стоит, платочек в руках мнет, и краснеет – как маков цвет, то ли от быстрого бега, а то ли от смущения. Просто прелесть какая-то, а не девушка.

– Прощу вас миледи – галантно протянул я ей, свою руку.

– Я отведу вас к вашему отцу.

Анабель, моей руки не приняла, но рядом со мной пошла, косясь на меня своим серым глазом, как дикая, норовистая лошадь, которая только и ждет того шанса, чтобы сбросить наездника, ну или укусить его. Торговая площадь просыпалась, вокруг нас с девушкой, как грибы после дождя, стали возникать и раскрываться, разноцветные и разно-размерные шатры и палатки. А местные торговцы, зевая и потягиваясь, начали выкладывать на прилавки свои товары. Послышались первые, и пока ещё робкие, зазывающие покупателей – речёвки:

– Налетай – покупай, не дремай – раскупей – громко кричал, румяный пекарь.

– Товар лучший у меня, не проживешь ты без него и дня – вторил ему, какой-то аптекарь.

– Хочешь долго целоваться, покупай красивый цаца – включился в переключку, ювелир.

– Скидку дам я много раз, подходи ко мне сейчас – а это уже драл горло, торговец фруктами.

И сразу же, как прорвало и понеслось со всех сторон:

– Моя рыба – ням, ням, ням. Моя рыба вай, вай, вай!

– Покупай, ты мой платок девица – будешь выглядеть, как царица.

– Все вокруг вам, много брешут – я один вам, всё правильно взвешу.

Фольклор однако, сходил на рынок и в театр уже не надо и товар купил и частушек послушал, два в одном так сказать.

Герцог Бранденбургский – мне понравился сразу, этакий – старый солдат, который не знает слов любви. Крепкий, высокий, седовласый мужчина, с примесью эльфийской крови, в рыцарском панцире и мечом на поясе. Прижал к себе Анабель, выслушал ее рассказ, как мужественно я её защищал и всячески спасал. Пожал мне руку и увел дочь, внутрь своего особняка, со стороны, больше всего похожего, на маленькую крепость. Двери герцогского дома, закрылись передо мной, а в интерфейсе, прямо перед моими глазами, открылось сообщение.

– Поздравляем!

– Игрок Торвик.

– Вы передали персонаж «Анабель» её отцу.

– И теперь вы, в качестве награды, получаете: 1000 ед. опыта.

– Так же, ваша репутация с домом герцогов Бранденбургских, улучшена до статуса «Уважение».

– Приятной вам игры.

Вот так, девицу спас – спас, награду получил – получил, ну и все герой – давай до свидания.

**Глава 20.**

## Ведьминский Шабаш

После расставания с семьёй герцогов, я зашел в книжную лавку, но не ту, в которой продают рыцарские романы, а в ту, где продают книги навыков. Так как, чтобы чему-то научиться, в мире игры «Пангея», было всего лишь два пути. Первый – это найти Мастера – наставника, который научит тебя полезному ремеслу. И второй – купить или найти книгу навыков, изучив которую, ты и получишь, нужное тебе умение. С самого начала игры, меня дико раздражала не возможность понять, что же за растения, растут вокруг меня, чтобы это вокруг сорвать и продать. И вот теперь, я решил это изучить. Всего две книги по Травничеству, обошлись мне в 500 серебряных монет, которые впрочем, я отдал без сожаления. Так как, деньги приходят и уходят, а знания остаются, со мной навсегда.

Так же, по дороге в свою гостиницу, я завернул в скупку и продал всё, что скопилось у меня, в походном вещмешке. А скопилось там всего не мало – воровские маски, черные, одноручные арбалеты и стрелы к ним, кинжалы и шпаги ночных убийц, несколько склянок с ядом и даже пара ботфорт, хотя я и не помню, чтобы их, с кого-то стягивал.

Итак, в результате я стал богаче, почти что, на 400 монет серебром, что практически компенсировало, все мои затраты на книги навыков. Конечно же, если бы я продавал добычу, так сказать заинтересованным лицам, например шпаги кузнецу, а арбалеты оружейнику, то выручил бы, примерно на 10-15% больше.

Но, пересекать Торговый квартал, из конца в конец, ради дополнительной горсти монет, мне совсем не хотелось. А еще, можно было бы, поставить на рыночной площади свою палатку и торговать там уже самому, и тогда прибыль бы уже увеличилась до 30-40%, но очень уж это было для меня скучно. Я хотел, как можно скорей и больше, исследовать этот, такой прекрасный и дивный, новый мир.

В своей гостиничной комнате, я удобно уселся за стол и с интересом стал изучать обе, купленные сегодня книги. Красочные иллюстрации, полезная информация, время летело не заметно, и теперь я знал, самые часто-встречаемые, полсотни растений, грибов и ягод данной локации. С чувством, честно выполненного долга, я завалился в кровать и такой счастливый, продрых до наступления сумерек.

Ночь, в мире «Пангеи», как я уже понял, являлась совсем другой, стороной медали.

И если, например, взять двух игроков, один из которых будет играть днем, а второй только ночью и расспросить их, то вы услышите два, совершенно разных рассказа. Так как, ночью распускаются цветы, которых вы не увидите днем, прилетают ночные бабочки и огромные светляки, воздух рассекают простые, ночные мыши и гигантские нетопыри, из нор и логовищ, выбираются ночные животные, с которыми одинокому путнику, лучше вообще не встречаться.

Я еще не успел, толком отойти от крепостной стены, как на меня напал «Саблезубый Барсук» 19-го уровня, размером с хорошего кабана. Я тут же, призвал себе на подмогу пару «Лесных Волков», которые тут же вцепились в огромного барсука, пытаюсь его загрызть. Ночной саблезуб завертелся не месте, пытаюсь их скинуть, а я, выбрав удачный момент, всадил ему в голову – Огненную стрелу, а спустя пять секунд, еще одну. Ночной барсук упал и волки его добились.

Лут оказался хорош: мясо саблезубого барсука, жир, печень, сердце, два саблезубых клыка, шкура, одна склянка с кровью и одна с желчью. Какой добрый и хороший барсучёк – думал я, надо таких, набить побольше. Дальше я уже, двинулся во всеоружии, впереди летело «Приведение» и разведывало местность, за ним шел уже я, с боков охраняемый своими волками. Света двух, местных лун хватало с избытком, чтобы заметить опасность из далека, а вот

то, что скрывалось за бугорками, или в ямах, или в различной пушистости кустарниках, как раз и показывало мне, моё полупрозрачное и парящее над землей существо.

Следующий «Барсаб», как назвала его «Вики», оказался уже 20-го уровня, и внезапно выскочив из густого кустарника, одним ударом, своих ужасных клыков, убил одного из моих волков. И пока второй волк, кружился вокруг него, выбирая место для атаки, я успел призвать «Черную Ведьму» и в два посоха, мы буквально расстреляли, такого опасного зверя, своими, энергетическими стрелами. Да, таким темпом, я до Лысой горы, сегодня не доберусь – подумал я, но тогда, хотя бы поохочусь.

Но, как оказалось, Барсабы – очень ревностно, охраняли свою территорию от чужаков и никогда не жили стаями, и поэтому завалив одного из них, можно было быть уверенным, что на этой территории, больше ты – Саблезубого барсука, уже не встретишь. Я подошел, к раскидистому кусту, в котором была лежка, такого странно-большого барсука и над растением тут же, загорелось название – «Ночная рябина».

Я, радостно присвистнул. Вот оно, как получилось, просто два в одном. Под кустом зверь, а на кусте ягоды, черные, какие-то полутвердые, размером с женский кулачок, и по одной штуке на ветке, так что много, их просто не соберешь.

Двигаюсь дальше, и меня охватывает, просто какой-то азарт, типа, а что я найду дальше, а сколько, а где? И следующей моей находкой, был – «Лунный цветок», чем-то он напоминал озерную кувшинку, только на твердой, не высокой ножке, которую практически, невозможно было сломать руками.

Пришлось доставать, из своего рюкзака, завалявшийся там нож – травника и пилить стель. Затем я, в густой траве, заметил какое-то сияние, и чем ближе подходил, тем ярче оно становилось. Это оказались грибы размером с ладонь, вернее один гриб, разделяющийся в своей верхушке на три, почти что одинаковые, шляпки и источающий сам собой – холодный и голубой, очень тусклый свет.

Я так увлекся, изысканием чего-то полезного под ногами, что совершенно не смотрел вверх, и поэтому упавший с неба, прямо на моё «Приведение», огромный, черный нетопырь с красными, зловещими глазами и размахом крыльев почти что, в метр, устроил у меня в душе, просто таки, свинячий переполох.

Но, в конце концов, обломались все, и гигантская летучая мышь, которая вместо того, чтобы схватить добычу, своими огромными, когтистыми лапами, пролетела ее насквозь и неуклюже шмякнулась в траву. И я, не понявший, кто нападает и сколько их, и поэтому швырнувший свою Огненную стрелу, куда-то вверх. И моя «Черная Ведьма», почему-то проспавшая такую атаку, хотя я, и приказывал ей, меня охранять. Огромный нетопырь же, быстро смекнув, что сейчас его будут убивать и возможно, что всякими жестокими способами. Часто – часто захлопал своими огромными, перепончатыми крыльями и метнулся над землей, куда-то вбок, быстро растворившись во тьме, на фоне черной, ночной травы.

Кое-как успокоив, своё перепуганное сердце, забившееся куда-то под ребра, я решил, что хватит уже на сегодня, заниматься охотой и собирательством, а пора наконец-то заняться делом – ради которого я, и вышел сегодня на такую странную, ночную прогулку.

Лысая гора – была уже, почти что рядом и казалось, что я вроде даже, как вижу фигурки местных ведьм, собравшихся на свой шабаш. Но, по правде говоря, данная гора, оказалась лишь, просто большим холмом. А называлась Лысой – потому что, какое-то древнее строение, стоявшее на нем в далекие времена, сейчас было варварски разбито и своими белыми камнями, крошкой и осколками, засыпало всю верхушку такого интересного холма. И да, изда-лека, высокий и зеленый холм, действительно из-за этого, казался покрыт, как бы лысиной.

Отозвав всех своих существ, обратно в их карты, я, где на четвереньках, а где и ползя на животе, от одного крупного камня до другого, стал подбираться, к так интересовавшему меня месту – Ведьминому шабаша. Изрядно ободравшись при этом, но всё-таки достигнув, самого

большого и самого близкого к веселой поляне камня, я перевел дух и аккуратно выглянул из-за него.

– Вот это да! – восхитился я увиденным.

– Вот это номер!

На тщательно очищенной, от крупных камней поляне, сейчас в середине, ярко горел большой костер, который нагревал поставленный в него, большой и пузатый фарфоровый котел, красиво изукрашенный голубой глазурью. А вокруг него, встав в круг и положив свои руки, друг другу на плечи, двигались, припевая какое-то – то ли заклинание, а то ли песню, три десятка прекрасных женщин.

У меня перехватило дыхание, все высокие, идеально фигуристые, с развевающимися на ветру, разноцветными гривами волос. Все затянутые в черные, кожаные, плотно облегающие одежды, с такими глубокими декольте, что из них, чуть ли не выпадали, сильно развитые груди прекрасных, спортивных тел. Обуты все ведьмы, были в такие же кожаные и очень высокие сапоги, доходящие им аж до середины бедер.

А немного в стороне, от общего хоровода, на кресле с высокой спинкой, обитой красным бархатом, сидела сама – Верховная Ведьма «Гретель» и внимательно наблюдала, за всем происходящим. От своих подруг по цеху «Гретель» отличалась более сильным, даже можно так сказать, атлетически сложенным телом, хотя совсем не утратившим женской привлекательности. Такие тела, были в игре у орчанок, сильные, тренированные с накачанным прессом и хорошо развитой грудью. А вот своим лицом Верховная ведьма, была похожа больше на вампирицу, чем на человека.

Совершенно белое, очень красивое с тонкими, благородными чертами и зелеными, как у кошки, глазами. Завершали образ этой странной женщины возглавлявшей Черный Конклав Ведьм, её огненно-рыжие, просто таки кричаще-горящие, насыщенным красным цветом, волосы. Да ещё, в отличие от других женщин на поляне, Верховная Ведьма была одета, в кожу красного цвета, которая разрезанная на десятки полос и скрепленная золотыми пряжками, создавала в купе с ее прекрасным телом, дико возбуждающее впечатление. Все ведьмы на поляне были двадцатого уровня, а «Гретель» – аж двадцать второго.

Мой план, по которому я, хотел устроить на шабаше бойню и для чего купил три новых, белых существа, начал трещать по швам. Вот не хотел я убивать, этих красивых женщин и всё тут, тем более, что запах от варившегося зелья, шел вкусно-травяной и не создавал впечатления, варящейся там, страшной отравы.

– «Вики» – позвал я справку.

– А когда Шабаш считается законченным?

– Когда будет сварено магическое зелье и разделено между всеми участницами – тут же отозвался тихий женский голосок, у меня в голове.

Вот оно значит как! Ключевая фраза – сварено зелье, а если оно не будет сварено!?

Я начал вновь, пересматривать свою колоду, так как для моего нового плана, нужен был кто-то быстрый, ловкий и сильный. И лучше всего, всем этим требованиям, отвечал – «Лесной Фавн». Но его одного в бой, пускать было нельзя, так как ведьмы порвут его, на сотню маленьких фантиков ментально. И поэтому, нужен был план. Итак.

Первым делом, из-за моего укрытия, выметнулись два серых волка и бросились к танцующим и поющим женщинам играть в игру, под названием – кто укусит стройную ножку в черном сапожке, тот и молодец. Тут же раздались, испуганные визги и возмущенные крики, карусель вокруг большого, бурлящего котла распалась и началась кутерьма.

Ведьмы стайкой метались по поляне, не понимая откуда, здесь взялись волки и сколько их? А лесные же хищники, повинаясь моему приказу, хватили своими зубами, суесящихся и повизгивающих женщин за их сапоги и каблуки. А вот уже, никем не замеченный, в такой

суете «Фавн», пронесся напрямиком, к теперь уже всеми забытому, котлу и со всей дури врезал по нему своими топорами.

Будь, ведьмин котел чугунным, такой фокус бы не за что, не прошел, а вот на фарфоровом, сразу же после удара, зазмеились трещинки. Чтобы усилить суматоху, я призвал теперь уже – Белого Рыцаря и направил его вперед, с приказом поймать любую из ведьм. И вот всем было хорошо, вот это большое и железнобокое существо белого цвета, но вот только не скоростью, так как, самая быстрая форма, его передвижения был обычный, парадный шаг.

– Кто посмел!?! – грозным раскатом, разнесся по верхушке Лысой горы, голос Верховной Ведьмы. И в своем, праведном гневе, «Гретель» была прекрасна, словно языческая богиня. Мечущие молнии глаза, дрожащие от гнева губы и волнующиеся на ветру, горящие багряной зарницей, волосы. У неё в руках, как по волшебству, появился черный и очень красивый, резной посох из которого тут же вылетела, ослепительно-белая молния, моментально испарив, одного из моих волков.

Ого, вот это мощь – подумал я, пора отсюда валить и внутренний голос тут же поддакнул – давно пора хозяин, давно пора. Мой «Фавн» наконец-то добил такой стойкий, фарфоровый горшок, который громко лопнув, развалился на две не равные половины и недоваренное зелье, потоком хлынуло в костер, тут же туша его.

– Дзинь! – комариным писком пропиликала система.

– Поздравляем!

– Игрок Торвик.

– Вы выполнили квест «Ганзель и Гретель».

– И теперь вы, в качестве награды, получаете: 1400 ед. опыта и 700 серебряных монет.

– Приятной вам игры.

Сначала, наступила тишина, а потом небо расколол женский, истеричный гнев. Моего «Белого Рыцаря» шагающего к ним, с широко раскинутыми руками, как бы для объятий, Взбешенные ведьмы, накрыли дождем из молний и энергетических шаров, разного цвета и размера. Бедный, белый бедолага, даже крикнуть от такого не успел, вот он был рыцарь, а вот уже от него остались, только его железные сапоги, медленно истаивающие в ночном воздухе, вслед за своим хозяином.

Я метнулся в темноту, если так вообще, можно назвать, эти белые ночи, мира игры.

А камень, за которым я прятался, тут же разлетелся на куски. Я ускорил свой бег до предела. Ведьмы гнали меня, как стая питекантропов, гонит бурого мамонта. То есть, с воем, визгом, матюгами и бросаясь всем, чем только не попадая, например молниями всех цветов и фаерболами всяческих размеров.

Понимая, что просто так, уйти мне не дадут, я призвал всех, ещё оставшихся у меня существ – «Послушницу», «Боевую Жрицу», «Черную Ведьму» и бросил их в самоубийственную атаку. И пока разъяренные ведьмы их кромсали, успел от них оторваться. Ну, и в завершение этой, такой суматошной ночи, я вместе со своими призванными вновь Волками, вновь завалил, ещё одного – Саблезубого барсука и наконец-то получил свой, такой долгожданный 20-ый уровень!

Восток – уже начинал алеть зарей, ночь неохотно, но всё быстрее и быстрее, уступала свои права дневному светилу. А я весь, такой уставший, разбитый и совершенно не выпавшийся, медленно подходил к воротам «Камелота». Когда в мою почту, упало письмо:

–Таинственный, ночной гость, приветствую и благодарю вас за то, что вы, в результате своих, дерзких действий, не навредили ни одной, из моих подруг. Так же, благодарю вас, за то, что так нас развеселил, ибо такой шабаш, мы будем помнить, очень долго. Вы, не представляете себе, какая это скука, каждый месяц, из года в год, повторять один и тот же ритуал.

Верховная ведьма Черного Конклава – Гретель.

P.S. До новых встреч. Красавчик!

Черте что, ругался я про себя, мерно топая в свой гостиничный номер. Весело им, значит было, гонять меня по ночному лесу и швыряться молниями. Бдсм – игры у них такие, хотя если вспомнить их кожаные наряды, то может быть и в правду бдсм.

Тут мой мозг переключился на то, что было бы со мной, если бы они меня всё-таки поймали? И не желая больше думать на эту тему, я завалился в свою кровать и провалился в сон.

**Глава 21.**

## Князь всех вампиров – Носферату

Я подошел к зеркалу, окинул оценивающим взглядом, отразившегося в нем Высшего эльфа и остался собой, полностью доволен. Ибо, продав всё лишнее и купив всё нужное, я наконец-то теперь, имел на себе – полный одежно-обувной сет Адепта. Полностью небесно-голубого цвета с крупными, блестящими, серебряными пуговицами.

В который сейчас входило:

– Мантия Адепта, дающая мне +13 ед. защиты, 130 ед. жизни, 140 ед. манны и +3 ед. к скорости её регенерации;

– Рубаха Адепта +12 ед. защиты, 120 ед. жизни, 130 ед. манны;

– Штаны Адепта +11 ед. защиты, 110 ед. жизни, 120 ед. манны;

– Сапоги Адепта +10 ед. защиты, 100 ед. жизни, 110 ед. манны;

– Перчатки Адепта +9 ед. защиты, 90 ед. жизни, 100 ед. манны;

– Посох Адепта +10 ед. защиты, 50 ед. жизни, 300 ед. манны и +1 ед. к скорости её регенерации;

Кроме того, за каждый предмет сета, система прибавляла мне, ещё по 10 ед. магической энергии.

Из бижутерии же, у меня на пальцах, сейчас блестели, только:

– «Серебряный перстень магии», прибавлявший 180 ед. манны и «Золотой перстень магии», дающий еще + 220 ед. магической энергии.

Итак, теперь, произведя сложные, математические вычисления и не учитывая второстепенные для мага характеристики, я имел в своем распоряжении, примерно 2600 ед. жизненной силы и 1900 ед. магической энергии. И теперь я, действительно выглядел, как – Ваше магическое, а не, как – бомже-клоун, еще несколько дней назад вошедший, в ворота «Камелота».

Оставшихся денег едва хватило, чтобы установить на мой, новый посох острый, копейный наконечник из посеребренного металла, способного наносить усиленный урон нежити и нечестии в размере 120 ед.

А так же, с приходом двадцатого уровня, я сделал свой выбор и теперь моя специализация, официально называлась «Маг-нейтрал». Пусть я и не смогу в будущем, пользоваться легендарными заклинаниями, вызывать Армагедон или Цунами, зато сейчас могу пользоваться заклинаниями всех школ, что для мага-странника имеет первостатейное значение.

Снова наступила ночь и снова я, за крепостной стеной, иду по своим делам. А дело у меня сегодня, было к князю местных вампиров, обитавшему в старом, заброшенном замке, носящем гордое название – «Шпиль Черной смерти». Вчерашняя ночь меня многому научила, в плане того, что расслабляться, за крепостными стенами нельзя и надеяться здесь, я могу только на себя. Поэтому вперед на разведку, снова взмыло моё «Приведение», а «Лесные Волки» – уже привычно заняли свои места, по обеим бокам, от меня.

Луны – мирно освещали всё, своим белым, неверным светом, а ночные сверчки – мерно стрекотали, убаюкивая мою бдительность. Впереди над травой, загорелось несколько блуждающих огоньков – это местные светлячки начали свой, ночной танец.

А вот это, уже хорошо, это уже добыча – я призвал «Послушницу» и приказал ей стрелять в кружащих светляков, так как сам я, не хотел тратить свою манну на Огненные стрелы.

А призванное существо, имело ее, неограниченное количество.

С конца посоха «Послушницы», раз за разом срывались мелкие, белые стрелки, поражая одного за другим, мерцающих желтоватым светом, насекомых. Крупные, размером почти что с мой кулак, медленно кружащие, они были прекрасной мишенью. Не прошло ещё и пяти минут, как я стал богаче, на восемь мешочков пыльцы от Желтых – ночных светляков. А ведь в округе,

есть ещё и красные светляки и зеленые, главное внимательно смотреть по сторонам и не подходить к ним близко. Ибо хитрые насекомые, при приближении опасности, тут же тушили свой свет и прятались в черной, ночной траве, в которой их уже, ни за что, не найдешь. Вообще-то ночная охота, начала мне очень нравиться, мало того, что ночная добыча у торговцев, ценилась в два раза дороже, чем дневная, так ещё и ночной мир «Пангеи» открывал все новые, удивительные и не познанные грани – мира игры.

Первое, нападение на меня, произошло тогда, когда я уже увидел вдалеке, острые шпили замковых башен. Внезапно и почти бесшумно, на мою голову, свалилась огромная летучая мышь с метровым размахом крыльев и острыми когтями, каждый из которых, был длиною с мой палец. Меня спасли мои миньоны, «Послушница» быстро выпустила в атакующего врага, одну за другой, три белые стрелы, которые при попадании тут же начали разъедать плоть темного существа. И черный, красноглазый нетопырь, неуклюже кувыркнувшись в воздухе, словно подстреленная утка, неуклюже шмякнулся на траву. Мой ближайший волк, тут же сомкнул на упавшем враге, свои мощные челюсти и я пошел подбирать лут – когти огромного нетопыря и две склянки с его кровью.

И чем ближе, я подходил к замку главного вампира, тем чаще на меня, нападали эти ночные, крылатые охотники. Было такое чувство, что они выполняют роль, этаких сторожевых, крылатых псов, показывая своему хозяину, где и как далеко находятся, хотящие его побеспокоить, незваные гости.

Мой походный рюкзак – наполнялся лутом, а мое чувство опасения – наполнялось тревогой, всё больше и больше, и как оказалось, совсем не зря. Внезапно послышалось, более громкое и частое хлопанье крыльев и в десятке шагов впереди меня, приземлилось странное существо – несомненно когда-то раньше бывшее человеком.

Высокий, очень худой, с серой кожей – больше похожей на пергаментную бумагу, с лысым черепом, красными, ничего не выражающими глазами и двумя белыми клыками, выступающими из под верхней губы. Над ним ярко вспыхнула табличка – «Молодой Вампир», 19-ый уровень.

– Еда – глухо прохрипел, только что приземлившейся Вампир, взмахнул своими кожистыми крыльями и бросился на меня. «Лесные Волки» – бросились на него и с разных сторон, вцепились ему в егобольшие, нетопыриные крылья, белые стрелы от «Послушницы» и Огненная стрела от меня – ударили ему в грудь. Но, всего этого оказалось мало, чтобы остановить атакующее, кровососущее существо.

Один из моих волков, получив удар когтистой лапой, мгновенно растаял в воздухе, а второй, от мощного рывка, сорвался с кожистого крыла и отлетел в сторону. Я резко сделал выпад, посеребренным наконечником своего посоха вперед и Вампир, уже готовый впиться мне в горло, со всего маха напоролся на него. Одной рукой удерживая посох за другой конец – я отталкивал скалящегося монстра от себя, а вот уже второй рукой, быстро сформировав в ней – Огненную стрелу, почти что в упор, пробил ею череп вампира насквозь. Затем подобрал, упавшие в траву клыки – такого агрессивного, ночного гостя и осмотрелся по сторонам.

Передо мной был парк обнесенный каменной оградой, верней это был лес, ещё вернее – раньше, это был несомненно парк, который из-за не ухоженности, за несколько веков, превратился в густой лес. А вдалеке, из-за крон деревьев, уже вздымались каменными скалами, несколько замковых башен. Итак, перебравшись через полуразвалившуюся, парковую, каменную ограду, я углубился в чащу, удивляясь абстрактному соседству, деревьев разных несочетающихся пород. Сосны росли рядом с яблонями, а вязы среди груш, дубы соседствовали с вишнями, а хвойные ели с кустами калины.

Теперь меня охраняли – «Послушница», «Приведение» и один оставшийся после схватки с вампиром «Лесной Волк». Я двинулся вперед, смотрел по сторонам и удивлялся, как быстро природа, может отвоевать себе назад место, оставленное человеком. Корни вековых деревьев

вздыбили, разломали и перемешали с землей парковые дорожки, которые раньше состояли из яркой, разноцветной брусчатки. Теперь эти, искусно ограненные, разного цвета булыжники – валялись тут и там, изрядно затрудняя, моё движение вперед.

Кое-где образовались ямы, промоины, а то и вовсе – небольшие овраги, которые приходилось огибать. Валялся сухостой, валежник и коряги, часто встречалась различная парковая атрибутика, такая как – красиво-резные, каменные лавочки или различной красоты и целостности – вазы. А в одном месте, я даже заметил обширную, земляничную поляну с выросшими на ней красно-белыми мухоморами.

Внезапно раздалось, какое-то подозрительное шуршание, или даже наверное – громкое шкрежетание. А висящее надо мной «Приведение» метнулось куда-то вправо, показывая надвигавшуюся на нас, пока не известную, опасность. Раздвинув ближайшие кусты, одичавшей и поэтому какой-то совсем уж, мелкой и невзрачной розы, передо мной предстало огромное и отвратительное насекомое. Почти что двух метровая многоножка, коричнево-земляного цвета, с огромными жвалами, с которых капала на землю, какая-то ядовитая гадость и длинными усиками-антеннами на уродливой голове. И над этим, хищным насекомым, горела надпись – «Бурая сколопендра» 19 уровень.

Ни минуты не раздумывая, этот сегментировано-бронированный монстр, помахал своими острыми и длинными усами в воздухе, как бы принимаясь ими, и уверенно перебирая десятками своих, когтистых ног, быстро направился ко мне. «Приведение» – слетело вниз, прошло сквозь тело монстра, утаскивая за собой 40 ед. его жизни, но такую каплю урона огромная сколопендра даже не заметила.

«Лесной Волк» – бросившийся защищать меня, как своего хозяина, был схвачен страшными жвалами и буквально перекушен ими пополам. Мы с «Послушницей», почти что одновременно, метнули в голову атакующего нас монстра, свои энергетические стрелы. Которые бессильно ударились, о толстый хитин насекомого, почти не нанося ему, никакого урона. Уж, слишком бронированной была, эта сегментно-многоногая сволочь. Уже не жалея, ни каких резервов, я призвал своё, самое сильное существо, то есть – «Белого Рыцаря» и сказал ему – фас.

Здоровая, полностью закованная в светлые, металлические латы фигура война – защитника, тут же материализовалась из воздуха, полностью закрыв меня от опасности.

И, огромные жвала страшного насекомого, тут же вцепились ему в ногу, раздался металлический скрежет, рыцарь пошатнулся, но устоял. Двумя руками, он перехватил свой меч за рукоять, направил его острием вниз и нанес мощный удар, пробив насквозь, такого агрессивного монстра и буквально прищипив, того к земле. Но даже в таком состоянии, огромная сколопендра не отпускала ногу «Белого Рыцаря», продолжая своими ядовитыми жвалами, грызть его металлический сапог.

Я не зевая, тут же подбежал, к прищипленному и всячески дергающемуся монстру и в упор, прямо в его уродливую голову, стал выпускать одну Огненную стрелу за другой. Уже после четвертой, хитин треснул и следующая Огненная стрела, легко вошла далеко вглубь, безжалостно выжигая монстра изнутри.

Такое противное насекомое, дернулось в последний раз и растаяло, оставив после себя, лут бурой сколопендры: десять когтей, четыре куса хитина, жвалы и две склянки с ядом. Надо увеличивать свою колоду различными существами, думал я, убирая хитин в свой рюкзак. Так как здесь, лучше всего бы, подошел кто-то, вооруженный каким-либо боевым молотом, ну или кувалдой, тот, кто одним ударом, сможет проломить хитиновый панцирь огромного насекомого.

Я уселся на ближайшую, более-менее целую, парковую, мраморную скамейку и чтобы восстановить силы и нервы, начал небольшой перекус. А сам думал. Когда я брал квест у «Канцлера Рейнера», в его особняке, я видел спарринг двух магов. На тренировочную пло-

щадку, выложенную мраморной плиткой, в виде шахматной доски, соперники призвали по шестнадцать своих миньонов и управляя непосредственно ими – вели бой. Вот как примерно, должен вести себя – настоящий маг, а я все тыкаю своим посохом, всех подвернувшихся, и тыкаю.

Дальше я, двигался в компании с «Белым Рыцарем» и «Приведением». И теперь уже я, охотился на длинных, мерзких насекомых, а не они на меня. Ведь, как только, наш летучий разведчик засекал врага, туда сразу же, направлялся мой большой и железный друг. Потом происходила сшибка, раздавался скрежет хитина по металлу, несколько ударов, треск расколовшегося насекомого панциря и я спокойно шел собирать выпавший лут. «Белый Рыцарь» успел забить для меня четырех больших сколопендр, а затем, срок его призыва закончился и он растаял, уйдя на респ в свою карту. Ну а я, наконец-то продравшись, через, такой опасный и непредсказуемый, этот лесопарк, ну или парколес, все же выбрался на широкую, при замковую площадь.

## Глава 22. «Шпиль Черной смерти»

Итак. Крепость – «Шпиль Черной смерти», резиденция Верховного Князя всех вампиров – Носферату, если смотреть на неё сверху, имела вид круга, вернее вид эдакого огромного, каменного колеса. Так как. В центре кольца каменных стен, гордо стояла и грозно грозила небесам, своим очень высоким и острым шпилем, очень высокая, одинокая башня. Вокруг которой, на одинаковом от неё расстоянии, находилось еще шесть башен поменьше, соединенных с центральной, крытыми переходами анфилад. Вид все это, имело величественный, но от созерцания сего, архитектурного ансамбля, меня отвлек звук, скребущихся по камню когтей. Ну – сейчас начнется, сказал мне, мой внутренний голос, ну – оно и началось.

Из-за груды камней, раньше несомненно, бывшей фонтаном, сейчас выскочило, сразу три мерзких существа. Имевшие, бывшие когда-то человеческими тела, теперь очень худые, с неестественно длинными руками, заканчивающиеся впечатляющими когтями и рты – полные длинных, острых зубов. Над каждым монстром, красным цветом горела надпись – «Упырь» 20 уровень.

Три зубасто-когтистых существа, бледно-мерзких словно трупные черви, неуклюжими прыжками, помогая себе руками, не сговариваясь, сначала медленно, а потом всё ускоряясь, двинулись ко мне. А мне не вовремя подумалось. Какие в этой локации водятся, все же простые существа. Вампир увидел – напал, Сколопендра увидела – напала, Упыри увидели – тоже напали.

Так как, мой «Белый Рыцарь», всё ещё не отреспанился, поэтому его законное место, тут же заняла «Боевая Жрица», вооруженная шестопером и в кольчуге полностью закрывающей всё её тело. Она вполне могла противостоять голокожим мертвецам, что тут же с успехом, им и доказала, сильно и без затей, захав своим шестопером на длинной рукоятке, первому добежавшему к ней упырю, по зубам.

Неудавшегося нападанца, аж развернуло, от такого, железного приема и бросило под ноги второму, такому же торопыге. Оба Упыря, свалились на каменную площадь, запутавшись в своих конечностях, а «Боевая Жрица» не разбирая, удар за ударом, стала вколачивать их в брусчатку, по самые ноздри.

Третьего монстра, я взял на себя, так как – четыре Огненных стрелы, уже вошли в его тело, а сейчас удачно, попала в голову, ещё и пятая, прошел крит и мерзкая нежить растаяла, оставив после себя когти упыря и склянку с трупным ядом. А умница, в железной кольчуге, забив своих монстров, стояла и смотрела на меня в ожидании дальнейших приказов. Я махнул ей рукой, показывая вперед и мы двинулись дальше.

Как оказалось ворот, у замка князя Носферату, почему-то не было, то ли сгнили от времени и превратились в труху, то ли их просто выбили, при каком-нибудь, очень далеком штурме. Стражи тоже не было, но она, была и не нужна. Так как, во дворе крепости, вокруг каждой из башен, просто таки роилось, несколько туч разнокалиберных, летучих мышей. И даже если, только половина из них, набросится на нас, то нам и этого будет больше, чем достаточно.

Я достал из своего, походного рюкзака – свиток с печатью Великого Инквизитора, которая тут же, ярко засветилась золотистым светом, и держа его в руке, как факел, смело подошел к ступенчатому крыльцу, ведущему ко входу, прямо в центральную башню.

А, на верхней ступени которой, нас уже ждали.

Молодая, нечеловечески красивая вампирша, с бледной, просто таки алебастровой кожей, не прикрытая, почти что ничем, если не считать двух одинаковых полосок из черной ткани и черных же, высоких сапог, заканчивающихся намного выше её колен. Поравнявшись с ней и смело глядя, в её черные, антроцитовые глаза, я твердо произнес – посланник Великого Инквизитора Бальтазара к Князю Тьмы Носферату. Вампирша, на такое моё, грозное заявление, лишь слегка кивнула и без, каких-либо эмоций в голосе, произнесла:

– Хозяин ждет вас, следуйте за мной.

А затем развернулась и идеальной походкой манекенщицы, быстро пошла внутрь башни. Я не рассуждая, последовал за ней. Мы миновали, несколько проходных комнат и наконец-то вошли, в очень большой зал, у дальней стены которого, на небольшом возвышении, стоял трон. На котором сейчас, вальяжно сидел, совершенно не похожий на вампира, человек, к которому больше всего подходило, слово – очень.

Очень красивый, с очень правильными, просто таки математически выверенными чертами лица, с очень атлетически развитой фигурой и белоснежными, длинными волосами. Он своими красными, даже наверное алыми глазами, внимательно смотрел на меня.

А вот, остальной зал, уже был полон, самыми, что ни на есть – натуральными вампирами, серая кожа, лысые головы с острыми ушами, черные и серые перепончатые крылья, выступающие из под верхней губы белые клыки. Почти что сотня – разно-уровневых и разновозрастных кровососов, разбившись на несколько кучек, кто с ненавистью, а кто и с безразличием, сейчас откровенно, пялились на меня.

Я, высоко над головой, поднял свиток, сделал шаг вперед и пытаюсь говорить твердо, произнес – «Великий Инквизитор Бальтазар» шлет «Князю Тьмы Носферату» послание. Приведшая меня вампирша, протянула ко мне руки, взяла свиток и передала его своему господину. Главный вампир, тут же сломал печать и быстро пробежался взглядом, по строкам на бумаге. Поднял голову и властным голосом произнёс:

– Люди, вольного города «Камелот», недовольны нашими, частыми визитами, в их жилища и напоминают нам о договоре, заключенном ими, ещё с нашими предками – О границах владений. И если мы не одумаемся, то Великий Инквизитор угрожает, прислать сюда армию в 10 000 мечей, чтобы напомнить нам о Догмах Покорности.

Князь Тьмы замолчал и обвел всех присутствующих, кинжальным взглядом своих кроваво-красных глаз.

– Что мы ответим людям, на их требования, кто из вас вновь, подпишется под Древним договором?

Черные, крылатые существа, разбившись на кучки, зашептались друг с другом. Я, если честно думал, что после слов князя, все вампиры здесь, начнут кричать, что-то бравурное, типа.

– Мы принимаем бой, людишки – наша законная добыча, мы должны править всем миром, ну и тому подобное.

Но, кровососы молчали, думали и перешёптывались. Видно, в свое время, люди из Камелота, хорошо так «на втыкали», далеким предкам нынешних вампиров, что они до сих пор, так хорошо помнят это. Наконец, наступила полная тишина, шорох и шёпот прекратились, а от каждой группы кровососов, отделился кто-то один, самый важный из них и подошёл к трону правителя.

- Клан Медечи – готов подписать договор,
- Клан Бруджа – принимает Догмы покорности,
- Клан Треми – согласен с договором,
- Клан Робене – подпишет договор с людьми,
- Клан Луминар – чтит договор наших предков,

– Клан Гангрел – против договора, мы никогда не примем Догмы Покорности! – Один из старых вампиров, гордо поднял свою голову и прямо посмотрел в глаза своему правителю. А затем, одна из групп вампиров, едва ли не самая многочисленная, развернулась и с гордыми спинами, ушла в свою башню.

«Князь Тьмы», поднялся со своего трона и произнес, как отрезал.

– Клан Носферату – принимает договор, между нами и людьми, больше ни один вампир, из всех согласившихся кланов, не пресечет крепостные стены «Камелота». Всё же остальное, что находится за его стенами, является нашей, законной добычей.

Тронный зал опустел, оставшиеся вампиры, разошлись по своим башням, а «Князь Носферату» взмахнув своими, огромными, черными крыльями, взлетел куда-то ввысь, в непроглядную тьму, клубящуюся под самым потолком башни. Прекрасная вампирша, приведшая меня сюда, протянула мне свиток Великого Инквизитора обратно, но теперь, под текстом договора, там красовалось шесть маленьких, черных печатей, с разными гербами на них.

– Дзинь – а вот и проснувшаяся система.

– Игрок Торвик.

– Князь всех вампиров «Носферату», предлагает вам квест – «Смерть непокорным».

– Полностью уничтожьте, мятежный клан Гангрел, посмевший восстать против воли своего сюзерена.

– И вы, получите на выбор: 3000 ед. опыта или магическую карту «Вампир».

– Принять – Отказать.

Я задумался. В принципе, с уничтожение мятежного клана, можно было и не связываться, так как задание от Великого Инквизитора я выполнил. Но, очень уж мне хотелось, получить новую карту в свою колоду, тем более такую сильную. Я взглядом нажал, кнопку принять, и тут же, одна из шести дверей, ведущая из общего зала, загорелась красным. А откуда-то сбоку, появилась моя прекрасная проводница и проговорила:

– Как только будете готовы к атаке, мой господин, откроет вам двери, в башню мятежников, убейте их там всех, до единого – кровожадно закончила она и вновь отошла в сторону, незаметно растворившись, в блуждающих по залу тенях.

На острие удара, я поставил «Белого Рыцаря» и «Боевую Жрицу», за ними «Фавна» и двух «Лесных Волков», а в третью линию, встал уже сам, с боков прикрываемый «Черной Ведьмой» и «Послушницей». Я даже призвал «Приведение», пусть будет, если даже и не нанесет урон, то хотя бы отвлечет. Затем, я кивнул вампирше и все началось, двери ведущие в башню мятежников, внезапно распахнулись и мы атакующей колонной, бросились вперед.

Несколько Молодых вампиров, попавшихся нам на пути, даже не сумели оказать нам сопротивление, как были зарублены, загрызены и растоптаны. Но, проскочив анфиладу комнат и ворвавшись в круглый, общий зал, мы были атакованы со всех сторон, уже Старшими вампирами, уровня 20-21, а сам Лорд Гангрел – так и вообще имел 23-ий. Казалось, что весь зал, был заполнен мечущимися во все стороны, темными и клыкастыми существами, с горящими красной яростью глазами. Я приказал, всем своим существам, образовать тесный круг и отбиваться сколько можно.

Как хорошо, что перед походом сюда, я купил целых три существа белой магии, именно они, сейчас образовав, этакий своеобразный треугольник, наносили бешено атакующим нас вампирам, самый большой урон. Кровососы, бешеным колесом, кружили вокруг нас, то, все вместе, бросаясь вперед и нанося удары своими когтями, то, так же внезапно, отлетая на безопасное расстояние, вновь продолжая крутить, свое смертоносное колесо.

Потеряв, после первой, безумной схватки, половину своего состава и перебив всех моих существ, кроме белых, вампиры клана Гангрел, вдруг стали очень рассудительны, подобно вол-

кам, ждущим, когда подраненная ими добыча, истечет кровью и сама свалится с ног. Время призыва моих существ, подходило к концу и поэтому, нужно было что-то делать.

Развернувшись к выходу, я приказал всем, своим миньонам отступить. Все вампиры, тут же последовали за нами, разочаровано шипя, но сохраняя небольшую дистанцию. Если я выйду за дверь, все убитые кровососы тут же отреспанятся и всё придется начинать сначала. Моя рука, уже легла на дверную ручку, как я тут же, приказал всем своим существам, атаковать вновь.

«Белый Рыцарь» и «Боевая Жрица» метнулись вперед, если такое определение, вообще могло подходить, фигурам, обвешанным с ног до головы, латным железом. Вампиры, плотно скучившиеся в узкой анфиладе комнат, образующих своеобразный коридор, не смогли увернуться с линии атаки. Белые фигуры с силой ударились, в грозное облако черных существ и разразилась смертоносная буря.

Когти скрежетали по железу и высекали искры, меч и шестопер врубались в черную плоть, мои Огненные стрелы и белые стрелы Послушницы, прожигали кожистые крылья насквозь. Я приказал «Боевой Жрице» применить свой скилл – Небесный свет и тут же, в самом центре безумной драки, на три секунды, вспыхнул шар ослепительного света, подлечивший всех ближайших союзников, на 20% от жизни Жрицы, а черным вампирам, нанесший настолько же урона.

Из безумной свалки, внезапно вывалился сам «Лорд Гангрел», мощный вампир 23-го уровня, сейчас выглядевший просто ужасно, с одним оставшимся у него крылом и несколькими ранами от энергетических стрел в груди. Он одним ударом, своей когтистой лапы, буквально оторвал голову, стоящей рядом со мной «Послушнице», и тут же вцепился уже в меня, пытаясь сделать то же самое, но уже со мной. Посеребренный наконечник моего посоха, всё глубже и глубже, погружался в живот Лорда-Вампира, а его когтистые лапы, почти что уже дотянулись до моей шеи, когда из его груди, внезапно, острым, стальным языком, высунулось острие меча «Белого Рыцаря».

И вот этого, глава вампирского клана, уже не пережил, его тело выгнулось, руки заканчивающиеся ужасными когтями упали и он растаял. А у моего спасителя, стоявшего за ним, в полностью измятых и погнутых доспехах, сейчас оставалось меньше пяти процентов жизни. И, из-за обилия черной, вампирской крови, покрывавшей его с ног до головы, он теперь казался не Белым рыцарем, а скорее уже Черным. Тут же пропищал, зумер таймера отсчитывающий время призыва этого существа, и мой отважный рыцарь вернулся на отдых в свою карту, а я остался совершенно один.

- Дзинь! – победным горном, пропела система.
- Поздравляем!
- Игрок Торвик.
- Вы, получаете новый уровень – 21-ый.
- И теперь, согласно вашей расовой способности, ваш интеллект – увеличен на 2 ед.
- Так же, вам доступны – 2 свободные единицы характеристик.
- А ваше достижение Ван Хельсинг улучшено до 2-го уровня.
- И теперь, любой ваш урон, по Оборотням и Вампирам – увеличен на 2%.
- Приятной вам игры.

Я накинул на себя – среднее исцеление, всё-таки главный вампир клана, успел меня здорово почикать, своими огромными и кривыми когтями, когда только успел сволочь и двинулся обратно, внутрь башни, собирая по пути, валявшийся везде лут и рассчитывая найти, что-нибудь ещё более ценное, к примеру, как минимум – казну вампирского клана. Но, увы, то ли – её вообще не было, то ли – вампиры клана копили не золото, а что-то ещё, но ничего ценного, мне найти так и не удалось.

И чтобы, хоть как-то, успокоить моего, внутреннего хомяка, я загрузил в свой походный рюкзак – полный, рыцарский доспех, скромно стоявший до этого, в своей стенной нише, наверное, уже не одну сотню лет. А затем, ещё раз, пройдясь по разрушенному гнезду бывшего, вампирского клана Гангрел, я вышел в тронный зал.

Где меня дожидалась, всё так же, неестественно прекрасная вампириша, сейчас удобно устроившись, на каком-то стульчике с мягкой, бархатной обивкой, она самозабвенно, полировала свои когти обычной, маникюрной пилочкой.

А у меня, при виде её, пиликнуло сообщение.

– Поздравляем!

– Игрок Торвик.

– Вы выполнили квест – «Смерть непокорным».

– Вы, полностью уничтожили, мятежный клан Гангрел, посмевшийся восстать против воли своего сюзерена.

– И теперь, отдайте вампирише Милалулиандре, амулет главы клана Гангрел и выберите свою награду: 3000 ед. опыта или магическую карту «Вампир».

– Приятной вам игры.

– Вот жмоты – про себя, возмутился я, даже амулет заныкать не дали.

Я передал запрошенный, квестовый предмет в холодные и белые, женские руки и тут же получил в свою колоду, новую карту.

Существо Черной магии «Вампир» – 5 ранг.

Стоимость призыва 506 ед.

Наносит атакой урон 200 ед.

Время, на которое призывается 40 мин.

Откат до следующего призыва 50 мин.

Способности: «Кровопийца» – 25% нанесенного другим существам урона, переводится в жизненную силу, самого вампира.

И, на данный момент, это оказалось, самое сильное существо в моей колоде, но и манна на свой призыв, оно ело не мерено. Да, за такое количество энергии, я мог призвать вместе «Белого Рыцаря» и «Боевую Жрицу», а уж эти двое, могли раскатать в тонкий блин, любого вампира. Да, и жить будут дольше, Рыцарь – сорок пять минут, а Жрица – вообще пятьдесят. Вот, такие это были шахматы – быть магом, в мире игры «Пангея». Хотя, какой к черту игры? Теперь, это мой дом. И, или я найду средства, чтобы через 10 лет, продолжить оплачивать обслуживание своего мозга, в системе Ковчега, или мой умный мозг, пойдет на удобрение, для самых простых растений, а цифрового аватара просто сотрут. И пока я любовался новой картой. Ещё раз, пиликнула система.

– Игрок Торвик – ваша репутация, с персонажем – «Князь Вампиров Носферату», улучшена до статуса – «Уважение».

– И теперь, «Князь Носферату» предлагает вам, стать одним из его подданных, то есть полноценным Вампиром.

– Принять – Отказать.

– Ну, ничего ж себе!? – я аж, впал в ступор, от такого предложения.

– Вики, что значит – стать вампиром?

И игровая справка, тут же защебетала:

– Чтобы стать вампиром, вам нужно будет пройти, обряд инициации у – Князя Ночи «Носферату». После чего, вы сможете принимать ипостась вампира, в которой 25% нанесенного вами, другим, живым существам урона, будет переводиться, в вашу жизнь.

– Важно! В ипостаси вампира, вы не сможете применять заклинания.

– Так же. Все ваши показатели днем, будут уменьшаться на 20%, а ночью наоборот, уже увеличиваться на 20%.

– Так же. Ваша репутация, с фракциями Нежить и Нечисть – поднимется до статуса «Дружба», а со всеми остальными фракциями, живых существ, опустится до статуса – «Ненависть».

Не, не, не, господа хорошие, такого счастья мне не надо, я аж замахал руками, как бы отталкивая от себя такое, нелестное предложение. Так как, получить ненависть, от всех условно хороших фракций в игре, да это мазохизм какой-то. Да, и играть я хотел, именно что – магом, а приняв ипостась вампира, мне уже придется сражаться в ближнем бою когтями, а про заклинания, совсем забыть.

Правда, мелькнула в моей голове, интересная мыслишка, типа того что, в начале боя, призвать всех своих существ, а потом обернуться Вампиром и сражаться уже так.

Но, большая птица «Обломинго» тут же меня осадила. Вики, выслушав мой запрос, тут же ответила, что при изменении моей ипостаси, все мои призванные существа, вернуться обратно, в свои карты и сражаться мне, уже придется именно, как – Вампир.

Вот и нечего тогда метаться, я нажал кнопку – «отказать» и пошел на выход, из такого мрачного и уже ставшего надоедать, замка. Да и вообще, чтобы играть за любое, темное существо, нужно было очень любить ночь, подземелья и одиночество. А я же наоборот, хотел каждый день, видеть – все краски этого мира и беспрестанно исследовать его – от края и до края.

### **Глава 23.**

## Суета сует

Наконец-то выбравшись, из-под темных сводов Черного замка на улицу, я окунулся в море солнечного света и ярких красок. Оказывается, здесь уже давно наступил день. Ещё раз, похвалив себя, за то, что отказался становиться – Вампиром, я бодро зашагал домой. Такой развороченный и страшный ночью, замковый лесопарк днём, оказался совершенно безопасен. По крайней мере, ни одной гигантской сколопендры на своем пути, я не встретил.

Постепенно набивая свой рюкзак изученными грибами, ягодами и растениями, я уже в полдень, уверенно вошёл в ворота, славного города «Камелот». Продвигаясь через Торговую площадь и постепенно распродовывая лут из своего рюкзака, всем заинтересованным лицам, я внезапно остановился. Ибо, сейчас передо мной был, развал больших и очень красивых, фарфоровых горшков, точно таких же, как тот, что я недавно разбил, на шабаше у местных ведьм, доставив этим им, просто истеричное удовольствие. Ну, и почему бы теперь, не сделать дамам, ещё более приятное.

Я открыл почту и начал писать письмо.

«Приветствую наикрасивейшую женщину – Верховную ведьму Черного конклава «Гретель». Несколько дней назад, я имел неосторожность, разбить горшок с зельем, на вашем ежемесячном шабаше. О чём горько сожалею. И хоть вы, на такой мой дерзкий поступок, не обиделись, а даже наоборот, получили удовольствие. Я считаю своим долгом, возместить вашу утрату. И поэтому, прошу принять, от меня в дар, то есть безвозмездно, самый лучший горшок для зельеварения, который я смог, только найти».

С уважением и почтением Маг Торвик.

Ну да, немного конечно пафосно, но зато, как красиво, женщина должна оценить. Затем я выбрал, как мне казалось, самый красивый, фарфоровый горшок, на белом фоне которого, расплескалось яркое, земляничное поле. Расплатился за него, тут же закинул его в свой рюкзак, прикрепил к, только что, написанному письму и отправил адресату.

Вот такой вот, магический мир – вот такая в нем, магическая почта! Моя посылка ушла, а вскоре, взамен её, пришло письмо.

«Мой милый маг Торвик, благодарю вас, и за подарок, и за приятные для каждой женщины слова. Удивлена и польщена. Не часто, в наше безумное время, встретишь такого образованного и благородного человека. Можете навестить меня, в любое для вас, удобное время».

Ваша Гретель.

Вот, я же говорил, что ей понравится. Дзинькнуло – открываясь сообщение.

– Поздравляем!

– Ваша репутация, с персонажем – Верховная ведьма Гретель, улучшена до статуса – «Дружба».

А вот это, уже очень, хорошо. Хватит с меня и того, что я, в Воровской квартал, теперь сунуться не могу, а так, хоть одним врагом будет меньше. Моё настроение тут же, поднялось до статуса – «Безмятежность», и решив устроить себе, сегодня выходной, я уверенной походкой двинулся, в местный бордель мадам Лулу, с броским названием – «Нефритовые ласточки».

И сие заведение, меня не разочаровало, так как оказалось, вполне себе на уровне.

На его первом этаже, как и водиться, был большой, общий зал, с ярко пылающим каминном и длинной, дубовой, барной стойкой. Дабы не выделяться, я заказал себе, местный, фирменный коктейль и отошел к свободному столику с одним стулом, одиноко стоящим, возле высокого окна, до половины занавешенного красными, бархатными, тяжелыми шторами. Уселся за него и стал осматриваться.

Несколько диванчиков викторианского стиля, по краям общего зала, были сейчас заняты, молодыми и красивыми девушками разных рас. И кого там, только не было. Обычные, человеческие девушки, эльфийки – причем на выбор лесные или темные, зелёнокожие орчанки и даже низкие, коренастые гномки. И все они, в тонких, можно даже сказать, что невесомых одеждах, одна за одной, время от времени вставали и красивыми походками, как бы совершенно не смотря на клиентов, дефилировали по залу.

Этак прилично и достойно, как будто они здесь, просто прогуливаются, и им нет, никакого дела, до всевозможных посетителей.

Кстати, а ведь и правда, все девушки оказались прелесть, как хороши, скажем так своей, расовой красотой. И если их сравнивать, то лучше всего тут, подойдет спортивная классификация. Эльфийки – это такие легкоатлетки, худощавые и подтянутые, с маленькими, аккуратными грудками и очень длинными и стройными ногами.

Орчанки – это уже спортсменки, занимающиеся единоборствами, с хорошо развитыми мышцами и накаченными до кубиков пресса, животиками.

Гномки же – это конечно же, этакие плавчихи, с такими же широкими спинами, но только низкого роста. Ну, а человеческие девушки, скажем так, всего по не многу, от всех и каждого.

Следуя канонам жанра, словно какой-нибудь классический попаданец в фэнтезийные миры, я конечно же выбрал, очень эффектную эльфийку, пусть и с маленькой грудью, но зато с большими, очень пронзительными глазами, цвета молодой листвы и роскошной шевелюрой огненно-рыжих волос.

Я – протянул ей стакан с коктейлем, она же – очень мило и призывно улыбнувшись, просто взяла меня за руку, и призывно двигая бедрами, повела по широкой лестнице, на второй этаж. Звали её – Армиана и была она – игроком, и как выяснилось в дальнейшем, все девушки в этом борделе, то же были игроками. Вот уж действительно, ещё один удивительный, игровой класс.

Армиана – оказалась девочкой горячей и старательной, помогла мне быстро раздеться, тут же покрыла, все мое тело поцелуями и потянула на кровать.

Где ласково извиваясь и артистично постанывая, чутко реагировала на все мои движения, вплоть до самой кульминаций. Да так, она своими действиями мне понравилась, что я в конце концов, плюнув на полсотни серебряных монет и загнав своего внутреннего хомяка далеко под лавку, решил провести всю эту ночь здесь.

А вот уже, утром следующего дня, я уже сидел, в своей гостиничной комнатке и внимательно слушал мелодичный голосок – «Вики». Волшебная ночь, проведенная мной, вместе с чудесной эльфийкой, наполнила мою жизнь здесь, совершенно новыми красками. Но, пора было готовиться, и к ночному выходу, в логово местных Оборотней. Так как квест, от Великого Инквизитора, сам себя не выполнит.

– Итак – продолжала нежно щебетать, заумная, компьютерная справка.

– Оборотни Алых холмов – называются так, потому что живут, в своем древнем, извечном, но разрушенном Великой войной, городе. Раньше, на данном континенте, людей, как таковых не было, но после Всемирного Раскола, они появились и начали интенсивно его осваивать.

Жившие здесь до них, другие коренные расы, появление людей, просто проспали, да и заняты они были, своими извечными, местечковыми войнами. Люди же, собравшись с силами, железной волной, двинулись с побережья, вглубь континента и сразу же оттяпали себе, почти что – четвертую его часть. Коренные расы, наконец-то заметив, такой беспредел, сразу же забыли про все свои разногласия и наверное впервые, за всё время своего существования, объединились, чтобы дать людям бой.

И вот, как раз это, грандиозное сражение и произошло на том месте, где раньше и был – город Оборотней. Так как, местных Вервольфов, старые расы не любили и считали их наравне с вампирами, существами подлежащими уничтожению. А вот люди наоборот, сразу же оценили,

боевой потенциал оборотней и предложили им почетное место, как в своей армии, так и в своих, далеко идущих планах.

Грандиозная битва, случившаяся примерно, в оном дне пути на север, от стен нынешнего Камелота, бушевала несколько дней и позволила объединенной армии эльфов, гномов и орков, все же остановить продвижение людей на их земли, но не более.

Так как, люди отошли с поля боя, перестроились, и на следующий день, были готовы, уже к следующей. А вот, воевавшие против них, объединенные армии, уже не совсем.

Тогда-то и произошли, те самые, исторические переговоры, закрепившие за людьми, все их завоеванные земли. И все участвовавшие в той Великой битве стороны, поклялись больше никогда, не вступать с оружием в руках, на земли друг друга, и назвали этот договор – Великой Хартией.

Ну, а на месте же, грандиозной битвы, где было разрушено, примерно с десятков старых городов. Все маги, воевавших там армий, провели совместный ритуал, в результате которого, вереск – растущий в данной местности, приобрел насыщенно красный цвет.

И с тех далеких пор, всё то, место Великой битвы, называется – Алыми холмами.

Оборотни не захотели, покидать земли своих предков и остались жить, в своем полуразрушенном городе, по совместительству выполняя роль – передовой заставы.

Люди же, отошли немного назад и на руинах огромного, древнего города, названия которого никто не помнил, даже в те старые времена, построили нынешний «Камелот» – свою столицу и самую мощную крепость своего королевства.

Вики замолчала, а я, заслушавшись её, даже не сразу это уловил, ведь какую красивую однако легенду, она мне рассказала. Собрать в дорогу, мне особо было нечего. Поэтому, запасясь бутербродами с жареным мясом, из гостиничной столовой и пустыми склянками, под алхимические ингредиенты, я уже в полдень двинулся в путь. Правильно рассчитав, что пока дойду, как раз и наступит ночь – время бодрствования всех Вервольфов.

#### **Глава 24.**

## Оборотни «Алых Холмов»

Шел я легко и даже весело, разнотравье и разноцветье успокаивало и наполняло душу безмятежностью. Прокаченный навык «Травничества», позволял мне теперь, время от времени, находить и срывать, какое-либо полезное и несомненно очень дорогостоящее растение. Без копейки нет рубля – повторял я себе при этом, не ленись наклоняться за очередным цветком.

Денег опять, катастрофически не хватало, особенно теперь, когда появился такой великолепный выбор магических карт, различного шмота и атрибутов – так необходимых любому магу. А ещё, хотелось средство передвижения и портал, чтобы возвращаться домой мгновенно, а не тащиться к родной гостинице полдня или больше.

Видел я такие карты, которые назывались Короткий портал – позволявший телепортироваться в точку привязки, с расстояния в один день пути, который ты проскачешь на лошади. Средний портал – увеличивал это расстояние, уже до двух дней пути, а Длинный – уже до трех. А ещё были, масштабируемые карты порталов, позволявшие прыгать куда угодно, и всё расстояние там зависело, только от количества энергии, которую ты в них закачаешь.

Но всё это мечты – мечты, как и даже, простенькая лошадёнка для ускорения передвижения. Потому что, при выборе между боевой картой и вспомогательной, я всегда выберу – боевую. Конечно же, в игровом интерфейсе, была предусмотрена кнопка – принудительной смерти. На случай, если игрок проваливался куда-то в яму или пещеру, из которой никак не мог выбраться, он нажимал эту кнопку и летел на ближайшую точку возрождения. Но, соответственно к нему тогда применялись все штрафы, как к павшему в бою, то есть – потеря части опыта и снижение всех характеристик, на какое-то время. Что мне, совсем не нравилось, нажмешь такую кнопку 5-6 раз и уровень потеряешь, а набирать их в игре ой, как не просто.

На горизонте появилась багряная полоса, которая при дальнейшем моем приближении, разливалась во все стороны, морем ало-красного вереска. Да уж, грандиозная тут, когда-то бушевала битва, так как сейчас всё видимое расстояние, от одного края горизонта и до другого, всё было покрыто этим, кровавого цвета растением.

Впереди начали вырисовываться, очертания разрушенного, средневекового города. Разбитая и основательно осыпавшееся крепостная стена, которая теперь, выполняла функцию декоративного забора, но никак не защитного сооружения. А за ней открывалось поле разрушенных строений, которые были разбиты, раздавлены или раскиданы, какими-то чудовищными, неизвестными силами. Белый камень храмов, серый камень простых домов и черная, тротуарная брусчатка, всё это было перемешано, в различной величины и формы груды и кучи. Порой образующие, просто таки невообразимые и не проходимые, завалы.

Понимая, что за каждым каменным препятствием, сейчас может таиться враг, я призвал себе в помощь «Приведение», «Фавна», и двух «Лесных Волков», и теперь немного осмелев, двинулся вглубь разрушенного города. Мой внутренний хомяк подкинул мне неплохую идею, как можно здесь, немножко разбогатеть, бедному страннику.

Так как, иногда, среди всех этих, каменных завалов, попадались более-менее целые, красиво вырезанные из цветного камня, колонны или барельефы. И тогда, вполне можно было предположить, что раньше на этом месте, мог быть дворец, храм или богатый особняк. А это, в свою очередь означало, что в подвалах таких строений, вполне могло остаться, что-то ценное. Вот только, разгрести такие завалы сейчас, не представлялось никакой возможности, хотя, если вернуться сюда, как-нибудь потом, хотя бы с парой Каменных Големов, то они вполне, смогут расчистить эти каменные курганы.

Вот только, кто же мне позволит, так нагло хозяйничать в чужом городе, а то, что здесь есть хозяева, ну или хотя бы охранники, не вызвало у меня, ни какого сомнения. Так как, уже почти час, я замечал вокруг, маршрута своего движения, мелькавшие неясные тени или слышал звук, как будто бы случайно, скатившегося камешка.

Нападение, произошло внезапно. Я только, несколько минут назад, вышел из более-менее целого, каменного дома, в котором устроил себе и своим существам отдых. Подошел к древнему, высохшему и на половину засыпанному, всяким мусором, фонтану, чтобы полюбоваться его античными скульптурами, как со всех сторон, внезапно раздалось воинственное тьяканье. И белая молния, вылетевшая даже не понятно от куда, ударившись в мою «Приведение», моментально испарила его.

И тут же, полтора десятка фигур, воинственно размахивающих разным режуще-рубящим оружием, со всех сторон побежали ко мне. Гиеноподобные и прямоходящие существа, вполне себе человеческого роста, в своих передних лапах, они сжимали сабли, топоры и другое убийственное железо.

– «Гноллы», 16 штук, уровень – 20 плюс – прозвучал в моей голове, голос компьютерной справки.

Кто есть такие, эти самые Гноллы, меня сейчас интересовало, в последнюю очередь, так как уж слишком много было этих, напавших на меня существ. Мои «Лесные Волки» бросившиеся на мою защиту, успели загрызть, только одну прямоходящую гиену, как тут же, были буквально разорваны, всей остальной, подбежавшей бандой.

Я бросил в бой «Вампира», а рядом со мной встала «Черная Ведьма». Белых существ, я решил не призывать, пусть пока будут в резерве, мало ли что. Тем более, что мой «Вампир», показывал себя в этой схватке – очень хорошо.

Быстрый и сильный, он метался от одного Гнолла к другому, нанося им ужасные раны, своими длинными, когтистыми пальцами. Гиеноподобные существа в ответ, не стесняясь рубили его своими саблями и ятаганами, но простое железо, плохо подходило для войны с темным существом. Здесь надо было бы посеребренное или зачарованное белой магией оружие, которого конечно же, у прямоходящих гиен не было. А вот уже опять, прилетевшая откуда-то из темноты, ослепительно белая молния, ударившая моего «Вампира» точно в грудь, посадила его здоровье сразу до половины.

Мы все взвыли – я от досады, Вампир от боли, а Гноллы видимо, предвкушая смерть такого опасного врага. Да, что же это такое, моей ярости не было предела, что там за сволочь, так точно швыряется молниями.? Я отозвал из боя «Фавна» и указав ему, примерное место вражеского снайпера, приказал его искать.

– Ищи его, ищи, как хлеб ищешь! – кричал я ему в след, указывая пальцем в самое перспективное направление. А сам же вместе с «Ведьмой», бросился в обход.

Моё козлоное и козлорогое существо, не стало утруждать себя долгим бегом, наоборот «Фавн» ловко прыгая по каменным глыбам, быстро взобрался на кучу битого камня и спрыгнул в низ, в темноту. Раздались звуки боя, рев и тьяканье.

Он его нашел, мы с «Черной Ведьмой» неслись вокруг каменного холма, не разбирая дороги и ежесекундно боясь, переломать свои ноги. Звуки схватки нарастали, еще один рывок и мы, вскидывая свои посохи, выскочили на открытое место. На котором мой «Фавн», рубился с каким-то не правильным Гноллом.

Меньше своих сородичей, почти что на голову, серого, а не пятнистого цвета, весь обвешанный какими-то костяными бусами и оберегам, вооруженный одним лишь кривым посохом, он не производил впечатление грозного бойца. Но, тем не менее, он успешно, хоть и с трудом, отбивался от наскоков Фавна, раз за разом теснившего его в нашу с Ведьмой сторону.

– «Гнолл-шаман», вожак стаи, 22 уровень – пришла подсказка от Вики.

И тут же, прямо у нас на глазах – мелкий и подлый Гнолл, протявквал какое-то заклинание и с конца его посоха, моментально сорвалась белая молния, точно вонзившаяся в моё козлоное существо, без устали атакующее его. Мой, и без того уже, изрядно израненный «Фавн», такого удара уже не перенес и тут же растворился в воздухе. – Ну, всё – прошипел я

– Капец тебе, маленький гадёньш.

Мы с «Черной Ведьмой» синхронно подняли свои посохи и окатили гиеноподобного шамана, ливнем из огненных и черных стрел. И теперь, такого массивного удара, уже не выдержал неправильный Гнолл и, что-то жалобно твякнув, свалился на камни, скатился по крутому скату холма к моим ногам и тут же растаял, оставив после себя, такой интересный посох и кучку различных, костяных оберегов.

Жаль только, что всё это, было заточено для класса – Шаман и мне совсем не подходило, но вот для продажи, было самое то. Такой хороший, шаманский посох принесет мне не мало серебра, а вот железное оружие, оставшееся от гноллов – войнов придется продавать на вес, так как слишком уж оно было плохого качества, всё какое-то ржавое и в зазубринах. Ну и наконец, пять, ещё оставшихся в живых гиеноподобных бандитов, после смерти своего вожака, тут же развернулись и, как по команде, бросились бежать в темноту.

Раз и наступила тишина, я отозвал своих существ, порожденной черной магией, в их карты, взамен вызвал отреспаневшихся, за время драки, «Лесных Волков» и уже вместе с ними двинулся дальше, к цели своего сегодняшнего путешествия. Готовый в любой момент, призвать уже свою Белую гвардию. Но, то ли, разгромленная мной стая обитала здесь одна, то ли другие обитатели разрушенного города, решили не связываться с такой опасной добычей.

Только, до единственного сохранившегося в этом городе целым здания, я дошел без приключений. И им оказалась, бывшая королевская канцелярия и спасло её от разрушения только то, что находилась она в самом низу холма, на котором в незапамятные времена и стоял Королевский замок. Во время Великой войны, которую некоторые историки называют ещё и Ужасной, весь дворцовый комплекс на вершине холма, был превращен воюющими магами в груды оплавленных камней. А небольшое, по меркам дворца, здание Канцелярии с красивыми витражными окнами, жило до сих пор. Вот оно то и являлось сейчас, штаб-квартирой местных Обратней.

## **Глава 25.**

## Оборотень – Оборотню Волк

– Что привело тебя, чужестранец, в нашу скромную обитель?

Я моментально обернулся, за моей спиной, там где секунду назад, ещё никого не было, сейчас стояли трое мужчин, в простой, домотканой одежде и совершенно без оружия. Хотя, зачем им надо было оружие, если они сами являлись им. Так как, над каждым из персонажей, так внезапно возникших у меня за спиной, сейчас висела табличка – «Оборотень» 22 уровень.

Чтобы не портить важность момента, я выпрямил спину и пафосно произнес:

– Посланец «Великого Инквизитора Бальтазара» к «Вожаку Вервольфов», с посланием!

– Послание мира или войны, ты нам принес Эльф? – уточнил, как мне показалось, самый старый из троицы Оборотней.

А над каждым из персонажей, стоящих сейчас передо мной, их таблички мигнули, и поменяла свою информацию.

– Раск – Вожак стаи д, Раск.

– Злок – Вожак стаи д, Злок.

– Арк – Вожак стаи д, Арк.

Теперь стали гласить они.

– Я принес вам выбор, уважаемые, какое будущее для своих стай вы выберете – таким оно и будет.

Троица стояла и молчала, а затем Вожак Раск шагнул вперед и хрипло произнес.

– Пойдем с нами, посланник Великого Инквизитора, расскажешь всё это старому Ларсу.

– Надеюсь, хоть тебя, он услышит.

Мы вошли в здание и поднялись на второй этаж, где нас уже ждали. Во главе стола, несомненно оставшегося здесь, ещё с древних времен, сидел самый крупный, из присутствующих здесь и очень старый, даже по меркам своего вида – мужчина, с полностью седыми волосами и бровями. А вот желтые, волчьи глаза смотрели на меня молодо, дерзко и хищно, как бы говоря – мой возраст это не старость, мой возраст – это мой опыт, я пережил, всех своих врагов и тебя переживу.

Над ним висела золотая табличка – «Ларс» Старший Вожак Оборотней, 25 уровень.

А слева от него сидели, ещё трое вожаков – Вольф, Сад и Грим. Мои провожатые, заняли свои места, с правой стороны стола и теперь они все вместе, уставились на меня, в семь пар, поволчьи желтых глаз. Я немедля, и так же молча, как и они, достал свиток с посланием Великого Инквизитора и передал его Старшему Вожаку. Ларс же, лишь мельком, пробежал его взглядом и презрительно отдал ближайшему соратнику.

– Бальтазар хочет нас запугать – прорычал он.

– Оборотни всегда брали, что хотели и где хотели.

– Великий Инквизитор сидит в своей крепости и дрожит, как ягненок, мы же правим ночью, как короли.

Трое левых вожаков, на такие слова своего старшего, забили своими ладонями по столу, выражая свое согласие, другие же трое – угрюмо молчали.

– Люди из Камелота, могут выставить армию в 10 000 мечей, мы не сможем ей противостоять – поворчал Раск.

Старший Вожак, аж подскочил, как ужаленный.

– Ты беззубый щенок, ты позор для нашей расы, иди к людям и служи им, за миску похлебки, как дворовый пес – голос Ларса сорвался на визг.

А я подумал, что похоже, Верховный Вожак совсем краёв не видит, если «Камелот», действительно пришлет сюда свою армию, здесь не останется уже никого, ни Гноллов, ни Верволь-

фов. Но говорить об этом старому, выжившему из ума Оборотню не было, никакого смысла – всё равно не услышит.

Наверное, то же самое, думал и «Раск», ну или его просто достали оскорбления от Старшего Вожака. Он, что-то прорычал и начал принимать звериную форму. За ним тут же последовали и его товарищи, против них вскочили подпевалы Вожака и тоже стали меняться. Кажется, я попал!

– Дзинь! – пришло сообщение от оборотня «Раска».

– Помоги нам, убить Старшего Вожака и мы подпишем договор с людьми.

И тут же опять, пиликнула система.

– Игрок Торвик.

– Вам предложен квест – «Человек волку – друг»

– Помогите восставшим Оборотням, справится со своим Старым Вожаком и вы получите на выбор: 2 500 опыта или магическую карту – «Оборотень».

– Принять – Отказать.

Конечно же, принять, я быстро нажал нужную кнопку, и квест Великого Инквизитора закрою и карту получу, ну и опыт за драку тоже капнет. Тут же, фреймы моих союзников окрасились в зеленый цвет, а противников в красный, и началось. Оборотни сшиблись, заработали клыки и когти, во все стороны полетела шерсть и капли черной крови. Я в экстренном режиме, стал призывать, всех своих существ, так как завалить Вожака 25-го уровня против моего 21-го – это нужно будет, ещё постараться. Что он только что и доказал, схватив одного из подручных Раска, он так его шандарахнул о стену, что бедняга, просто кучей мокрого тряпья, свалился в угол и затих.

И хотя его фрейм и не потух, что говорило о том, что он ещё живой, но в драке он уже был не участник, я бросил на него – среднее исцеление и осмотрелся. Двух моих оставшихся, стоять на задних лапах союзников, зажали в угол, четверо наших общих врагов и уже собирались их свежевать, как в бой вступила моя гвардия.

«Белый Рыцарь» материализовавшись, тут же огрел, ближайшего к нему противника, своим щитом, по его волчьей голове, а мечом, прочертил кровавую полосу, уже на шкуре другого. «Боевая Жрица» – встала справа от него, а «Фавн» – слева, затем я призвал «Вампира» и в зале, сразу же стало тесно, от его черных крыльев. Призывать «Лесных Волков» я не стал, так как составить конкуренцию Оборотням, они никак не могли. И вот теперь, уже наши силы, загоняли врагов в угол, чтобы там с ними покончить.

Но, здорового, старого Вожака, так просто было не взять. Он внезапно, толкнул одного, своего подручного, прямо на меч «Белого Рыцаря», а сам прыгнув вперед, ударил его всей своей тушей, повалил на пол и тут же, не думая не секунды, просто оторвал ему голову.

– Ну, ни фиги ж себе! – заорал я, от переизбытка чувств.

И забыв, про все свои тактически рассуждения, тут же призвал «Лесных Волков» и бросил их в атаку, не загрызут кого, так отвлекут. Но все же, от полного разгрома нас, спас «Вампир», он огромной, черной, рассерженной тучей, налетел на Старшего Вожака и стал его безжалостно рвать своими когтями. Старый Оборотень переключился на новую опасность, и бой закипел с новой силой.

Шкала жизни моего Вампира, проседала быстрее раза в два, чем шкала жизни его противника. И видя это, я призвал уже свой последний резерв в виде Черной Ведьмы, а потом уже не скупясь, ещё и «Послушницу», а затем встал, с ними рядом. И мы в три посоха, стали методично метать свои энергетические, разноцветные стрелы в такого опасного и живучего врага.

Несколько стрел, в такой кутерьме, попали в нашего же Вампира, но все равно, львиная доля их, всё же летела в главного Оборотня. Сообразив, что под таким плотным огнём, он долго не протянет, Ларс просто вышвырнул, в разбившееся окно, вцепившегося в него кровососа и бросился уже ко мне.

– Я вырву твоё сердце и съем его – не смотря на убивающие его стрелы, рычал он приближаясь. И вид огромного Оборотня, действительно был страшен.

Меня спас «Ракс», бросив добивать своего соперника, он пулей, метнулся обратно ко мне и со всего размаха ударил Старшего Вожака в бок, опрокидывая его на пол и тут же вцепляясь своими клыками ему в горло. Старый Оборотень всё ещё силился подняться и даже сумел два раза, хорошо так пройтись своими когтями по ребрам напавшего, но Ракс всё сильнее и сильнее сжимал свои челюсти. Пока старый Вожак не замер и не растаял в воздухе, оставив после себя крупный, золотой медальон, в виде скалящейся волчьей головы в короне. Шатающийся от усталости победитель, тут же схватил его и по праву одел на себя. Табличка над ним, сначала пропала, а потом появилась уже новая, гласившая всем, что перед ними – «Ракс» Старший Вожак Оборотней.

И последний, из оставшихся противников, тут же опустился на все четыре лапы, признавая его главенство. Товарищи Ракса, поддержавшие его бунт, никак на это не отреагировали. Так как, они сейчас, еле живыми, поломанными куклами, валялись на полу и пытались регенерировать, хотя бы самые сильные, свои повреждения. Желая помочь им, я по откату, стал кастовать на них по очереди, своё среднее исцеление и бедолаги оживая зашевелились.

## **Глава 26.**

## Кто такие «Гноллы»?

- Дзинь! – победным горном протрубила система.
- Поздравляем!
- Игрок Торвик.
- Вы получаете новый уровень и теперь, ваш текущий уровень – 22.
- И теперь, согласно вашему расовому бонусу, ваш Интеллект увеличивается на 2 ед.
- Кроме того, вам становятся доступны, ещё 2 свободные единицы развития.
- Так же:
- Вы выполнили квест «Человек волку – друг».
- Вы помогли восставшим Оборотням, справится со своим Старым Вожаком и теперь в качестве награды, на выбор получаете: 2 500 опыта или магическую карту – «Оборотень».
- Так же:
- Ваше достижение «Ван Хельсинг», улучшено до 3-го уровня.
- И теперь, любой ваш урон, по Оборотням и Вампирам – увеличен на 3%.
- Приятной вам игры.

И как только, я дочитал до конца, все эти радостные сообщения. Я тут нажал кнопку – взять карту, так как опыт – это дело наживное, а карты – денег стоят и больших денег.

Итак. В мою колоду тут же, добавилась новая, магическая карта – Оборотень.

И я вчитался, в её характеристики.

Существо черной магии – 4 ранг.,

Стоимость призыва 336 ед.,

Наносит атакой урон 166 ед.,

Время, на которое призывается 45 мин.,

Откат до следующего призыва 40 мин.,

Способности: «Животная регенерация» – в ипостаси волка-оборотня, регенерация жизненной силы, этого существа, ускоряется на 30%.

О да, моя колода растет, значит растет и мой потенциал, как мага. Теперь я мог разбить своих существ уже на три отряда, а не призывать их всех вместе, просто кучей, и теперь это будет вот так:

Белый отряд – Рыцарь, Боевая Жрица и Послушница,

Черный отряд – Вампир, Оборотень и Черная ведьма,

Лесной отряд – Фавн и два Лесных волка хотя, как только я доберусь до Камелота, то трансформирую эту карту и смогу призывать уже трех Лесных волков.

Так, а что там дальше? Я открыл новое сообщение.

– Игрок Торвик.

– Вы выполнили квест – «Догмы покорности».

– Отнесите свитки, заверенные «Князем Вампиров» и «Вожаком Оборотней» – «Великому Инквизитору Бальтазару», чтобы получить от него награду.

Ну, это понятно, а вот ещё одно сообщение меня удивило.

– Старший Оборотень «Раск», предлагает вам, стать Вервольфом и возглавить одну из стай, лишившиеся вожака.

– «Вики» – позвал я, компьютерную справку, что это такое и с чем это едят?

Женский голосок затараторил.

– Чтобы стать Оборотнем, вам будет нужно, пройти обряд инициации у Вожака Стаи. После чего, вы сможете принимать ипостась Оборотня, то есть получеловека – полуволка, в которой скорость вашей регенерации будет увеличена на 30%.

– Важно. В ипостаси Оборотня, вы не сможете применять заклинания.

– Так же, все ваши показатели днем, будут уменьшаться на 20%, а ночью наоборот увеличиваться на 20%.

– Так же. Ваша репутация с фракциями – «Нежить» и «Нечисть», поднимется до статуса «Дружба», а со всеми остальными фракциями, опустится до статуса – «Ненависть».

Что-то подобное, мне уже предлагал Князь Вампиров, вспомнил я, так что, отказался я там – откажусь и здесь. Не хочу я менять свой игровой класс, на какой-либо другой. Хотя, сама возможность, стать в игре Вампиром или Оборотнем, конечно же завораживала и открывала большие возможности, для людей любящих экспериментировать.

– Посланник, тебе надо уходить, стая может не простить убийство Старого Вождя – прохрипел мне шатающийся Ракс.

– Я уже поставил, нашу печать под договором, передай его Бальтазару и скажи, что Оборотни Алых холмов, чтят память своих предков, поклявшихся не вредить людям из «Камелота».

Ну и ладно, ну и пожалуйста. Я пожелал Раксу и его товарищам скорейшего выздоровления, попрощался с ними, засунул свиток с договором в свой рюкзак и быстрым шагом, двинулся прочь из разрушенного города. А навстречу мне, всё чаще и чаще, стали попадаться мужчины и женщины, поодиночке, парами или группами спешащие к оставленному мной, только что зданию. Действительно, надо спешить, ведь неизвестно, как подданные относились к своему Старому Вожаку. По слухам он здесь был, кем-то вроде легенды, единственный выживший Оборотень, который сражался в Великой войне, это вам не шутки.

Надеюсь Ракс, сумеет им всё правильно объяснить и они не устроят на меня облаву. А еще я опасался Гноллов, которые могут устроить мне засаду где-то в развалинах, но уже наступило утро и они должны были уйти спать. Так или иначе, но все мои опасения оказались напрасными, я благополучно выбрался из заброшенного города и радуясь, свалившемуся сегодня на меня звездопаду достижений, бодрым шагом двинулся в Камелот. Попутно набивая свой походный рюкзак, всевозможным полезным и дорогостоящим гербарием, я слушал Вики, которой заказал перед этим, короткую справку по Гноллам.

Итак, я мерил своими ногами, раскинувшееся передо мной, цветущее поле, а девичий голосок в моей голове, приятно щебетал:

Гноллы – появление этой расы, окутано тайной. Хотя, скорее всего, пока они не лезли к другим расам, не мешая им жить, они их, просто не замечали. Но, как только эти – гиеноподобные существа, активно стали соприкасаться с обитаемым миром, они начали тут же, попадать в летописи и хроники – получив название «Гноллы». По всем признакам, прямо скажем, это до сих пор, довольно дикая раса. И история их появления, до сих пор довольно туманна.

Одни ученые говорят, что это остатки деградировавшей расы. И в подтверждение своих слов, приводят многочисленные, древние захоронения, со статуями хранителей с головами шакалов или гиен. Другие же наоборот говорят, что Гноллы – это генетические мутанты, которые обрели свободу, уничтожив своих создателей. Ну а третьи ученые, настаивают на том, что Гноллы – всегда были такими. Этакие, очередные дикари, идущие по лестнице своего развития.

Итак, на сегодняшний день – это очень дикая и агрессивная раса, по большей своей частью занимающаяся разбоем. И для нее, все живые существа, являются просто добычей и пищей, в не зависимости от разумности. Но, при этом, надо отметить, что разумные существа, для них предпочтительней. Так как, перед приготовлением пищи, они подвергаются довольно изощренным пыткам и все из-за того, что Гноллам просто нравятся осознанные крики жертв.

По образу своей жизни, Гноллы – разделены, на множество независимых стай, каждая из которых, возглавляется своим вожаком. И все их стаи, постоянно соперничают друг с другом за территорию, на которой могут жить и охотиться. И особенно лакомыми кусками считаются те из них, на которых есть фермы, деревни или даже города.

Так как, Гноллы буквально притягиваются к ним, устраивая безумные, по своей кровожадности, ночные налеты, при этом, всё поджигая, грабя и убивая всё живое.

Внутри стаи у Гноллов, царит соперничество за лучшие места. Так как, вся их добыча и еда, распределяется по старшинству силы. И поэтому, за каждое место в стае, постоянно идет жесткая схватка. А иногда даже, особенно сильный Гнолл, может бросить вызов даже вожаку и если он победит – то возглавит стаю. Если же проигрывает – тогда умрет.

Но, не смотря, на внутренние конфликты внутри стаи, когда она идет в налет на обжитые поселения, то все Гноллы объединяются и забывая старые споры, выступают единой, монолитной силой. Еще час назад враги, сейчас в бою, они надежно прикрывают друг другу спину. Но, как только их налет закончится, внутренние конфликты между ними, тут же возникают снова.

Культура Гноллов не слишком богата и она находится на уровне дикарей. Если бы не грабежи и захваченная в них добыча, их оружием до сих пор, оставалась бы простая заостренная палка, а защитой – содранная с оленя шкура. Из захваченной добычи они часто не осознают ее ценности. В основном ценят, не золото или серебро, а сталь, железо и бронзу – так как из них, делается оружие и доспехи.

Поэтому в их логове, может быть свален абсолютный хлам, чем-то понравившийся какому-либо Гноллу, а может встретиться – великий артефакт, поразивших всех своим блеском и полировкой. Но, надо отметить, что несмотря на внутренние конфликты, все члены стаи очень преданы ей и всегда за неё, готовы умереть. И пока жив вожак или самый сильный из них Гнолл, они будут сражаться до конца. Но с их смертью, разбегутся в разные стороны.

Так же нужно отметить, что если не найдется, достаточно сильный Гнолл способный победить соперников, то стая распадается на множество семей, погружившись в анархию и деградацию. А иногда, для окружающего мира, может создаться глобальная проблема со стороны Гноллов. И бывает это, когда среди них, появляется – Великий Вожак, подчинивший себе, своей силой и волей, других вожаков стаи.

И вот тогда, объединенная армия Гноллов, из множества стай этих геноподобных существ, подобно половодью, сметает любое сопротивление, берет штурмами города и замки, полностью сжигает деревни и разоряет целые провинции. И только смерть – Великого Вожака может остановить, таких вот «безумных Гноллов», вновь погружив их в анархию и междоусобицу.

Из-за постоянных споров, за место в своей стае, Гноллы довольно жестоки, сильны и по звериному ловки. Они носят любой доспех, который только смогут добыть и одеть.

И оружие, которое только могут поднять.

Ремесла им даются – очень трудно и даже ими презираемы, разве, что только выделка шкур, считается у них чем-то полезным. И это только из-за того, что из них делают довольно хорошую и прочную броню.

С оружием, эти гиеноподобные существа, обращаются мастерски, обучаясь этому с детства. Оружие они носят непрерывно, готовые в любой момент его применить, чтобы отстоять свое место в стае или отбить нападение врага.

С Гноллами, редко кто сотрудничает. Так как, разговаривать с ними нужно всегда, только с позиции силы. Ведь, как только ты – проявишь слабость, ну или, если мечей за твоей спиной окажется меньше, то Гноллы – буквально порвут и загрызут. Пустив затем на пытки и в котел.

Магия у Гноллов, всегда была представлена, в виде развитого шаманизма. Гнолл – становящийся шаманом, получает очень большое уважение в стае. Но, стоит только, возникнуть проблемам, с которыми он не сможет справиться, то стая расправится с ним тут же, ну или хотя бы попытается.

Шаманы Гноллов, в основном знают только основы – Артефактной магии. Причем у них, при создании оберегов и амулетов, из подручных материалов, в дело идет всё – листья, кора, ветки деревьев, перья птиц, черепа и кости животных. И они делают из них, довольно сильные магические предметы и инструменты. Причем ими, могут пользоваться не только шаманы, но и любой, заслуживший его доверие, член стаи.

Вера к богам, у Гноллов – извращена. Надо отметить, что чаще всего, они обращаются к демонам, ну или к богам Бездны. Поклоняясь им, Гноллы приносят кровавые жертвы. Причём по своей традиции, очень часто, с очень долгими мучениями. Правда раньше – говорят, они поклонялись Богу Охоты, но затем сочли его слишком мирным и переметнулись к более жестоким сущностям.

Постоянное место проживания Гноллов, будь то лес или горы, всегда полны смертельных опасностей, для всех путешественников, неосторожно забредших туда.

Так как Гноллы, буквально знают там, все тропинки и тропы. И постоянно, устраивают засады и ночные налеты, на любые лагеря, любых исследователей. Так же, Гноллы могут развешивать, на своей территории, любые предметы устрашения, чтобы путешественники в ужасе бежали, попадались в ловушки и становились легкой добычей для них.

Иногда так бывает, что некоторые маги, способны подчинить себе Гноллов. И для этого, существуют целых два способа. Первый из них – это подавив волю Гнолльского вожака и тем самым, взяв под свой полный контроль, уже всю стаю. И второй, более сложный путь – это самому, воспитать щенка Гноллов.

Причем при этом, применив на нем – различные, генные изменения, сделав его более сильным, ловким, и достаточно умным. И тогда, такой вот, посланный Гнолл, уже легко берет под контроль любую стаю, без особого труда, убив их вожака. Но, при этом, воспитанный магом Гнолл, даже являясь вожаком, остается предан своему создателю – считая его своей настоящей семьей, причем – старшим её членом.

Изгнанные из стаи Гноллы, очень сильно страдают из-за этого, так как без стаи, они просто не могут жить. Поэтому чаще всего, такие изгнанники, прибывают к различным бандитам и авантюристам. А ещё чаще, просто к обычным, разбойным бандам, где становятся довольно сильными и уважаемыми бойцами.

А ещё Гноллов, так же можно – попробовать нанять. Вот только, если долго не будет грабежей и убийств, а вместе с ними и добычи, то они быстро взбунтуются. А так же ещё, если какому-нибудь Гноллу покажется, что лидер их группы слаб, то он может напасть на него, да же несмотря на то, что ему хорошо платят.

Вики замолчала, молчал и я, обдумываю полученную информацию. Какие оказывается это не простые, эти гиеноподобные ребята, со своей верой и своеобразным кодексом чести. Идея вырастить янычара, заслать его в стаю и подчинить её себе таким образом, сначала воспламенила мою фантазию, но потом я решил – да ну их нафиг. Постоянно проявлять силу и постоянно ждать клинка в спину, больше намаешься с ними. А на горизонте, уже появились белые стены «Камелота» и я, бросив заниматься ботаникой, ускорил свой шаг.

## **Глава 27.**

## Барон Торвик

Сказать, что «Великий Инквизитор Бальтазар» – был доволен, это не сказать ничего вовсе. Небольшая улыбка, игравшая в уголках его губ, наконец-то раскрошила каменную маску его лица. Он внимательно перечитал каждый, из доставленных мной, ему свитков и пальцами пощупал каждую из печатей, проставленных на них. Затем откинулся на высокую спинку своего кресла и своим неподражаемым, каркающим голосом произнес.

– Сын мой, ты совершил великое дело, напомнив нечестивым порождениям тьмы, где их истинное место. Готов ли ты и дальше, так же преданно служить, светлым идеалам людского королевства «Камелот»?!

Я вытянулся во фронт и тут же заявил, что я, как есть, самый геройский герой и готов жизнь свою положить, на служение всему человеческому людству. А Инквизитор, лишь слегка кивнул головой, принимая такой вот, мой ответ.

– Ну, тогда слушай – начал он, свой рассказ.

– Почти что, десять лет тому назад, один из местных лордов, продал свою душу тьме и занялся нечестивым колдовством.

– И в результате своих, темных ритуалов он уморил всех, его окружающих. Свою семью, охрану, слуг и даже крестьян, из ближайшей деревни.

– Наш сводный отряд из рыцарей, паладинов и инквизиторов, сумел его уничтожить, хоть и потерял при этом, в том бою, половину своего состава.

– Но, прошли годы и вот опять, в Проклятом замке, вновь горят факелы, а по ближайшему кладбищу, бродят неясные тени.

Инквизитор замолчал, а в моем интерфейсе открылось сообщение.

– Игрок Торвик.

– Вам предложен квест – «По следам ушедшего зла».

– Узнайте, что за странные и ужасные дела, происходят в Проклятом замке и тогда.

– Часть 1. За доставленную информацию, вы получите: 800 ед. опыта и 500 серебряных монет.

– Часть 2. Если же вам удастся, самому остановить распространение зла, то вы дополнительно получите: 2000 ед. опыта и 800 серебряных монет.

Принять – Отказать.

Конечно же – принять, я даже и думать не стал, в общей сложности 2800 опыта и 1300 монет, такого жирного куша у меня ещё не было.

Великий Инквизитор, на такое мое действие, лишь кивнул, своей мудрой головой, встал со своего кресла, взял со стола свиток и протягивая его мне торжественно и очень величественно произнес:

– Маг «Торвик», гость нашего, великого города, за верную и самоотверженную службу и по рекомендации маркизы де Шатоврес, награждаю тебя титулом – Барон!

Ого, моя душа внутри меня, аж подпрыгнула от радости, это же надо – настоящий, дворянский титул!

– Ступай сын мой, возвращайся с победой и да пребудет с тобой, благословение ушедших Богов.

Резные и высокие, дубовые двери, в келью Великого Инквизитора, закрылись за мной.

Зато в моей почте, открылась целая пачка, новых, системных сообщений.

– Поздравляем!

– Игрок Торвик.

– Вы выполнили квест – «Догмы покорности».

– И теперь в награду, вы получаете: 1200 ед. опыта и 600 серебряных монет.

– Так же. Ваша репутация с городом «Камелот», повышена до ранга – «Дружба» и вы получаете статус «Друг города».

– Так же. Вам доступны новые, уникальные задания, от персонажей: «Архимаг Мерлин» и «Канцлер Рейнер» – обратитесь к ним, за разъяснениями.

– Приятной вам игры.

И сразу тут же, в мою почту, упала посылка из канцелярии. Ого! Ну-ка, ну-ка посмотрим, что там?

– Золотая, дворянская цепь – «Гланфорт» прибавляет вам – 100 ед. к жизненной силе и – 100 ед. к запасу манны, и по 1 ед. к скорости их регенерации. Я тут же нацепил её, себе на шею, Барон я или не Барон.

Попасть на прием к Канцлеру, было легко, все такой же светящийся, веселящийся и лоснящийся человек – солнце, приветливо встретил меня, в своем, роскошно обставленном, кабинете.

– Проходите Барон, проходите – сразу же взял он, быка за рога, а у меня для вас дельце.

– Не далеко за городской стеной, чуть в стороне от Большого Королевского леса, располагается роща.

– Обычная такая роща, ни чего особенного, но местные, заблудшие души, почему-то считают её – Священной и проводят там свои ритуалы.

– Вот и сходите туда Барон, посмотрите, что там, да как, вокруг да около, что там есть, а чего там нет и что нам всем за это будет.

– Хрен едучий или леденец липучий?!

Последние слова, он проговорил мне уже в спину, настойчиво выталкивая меня из своего кабинета, где своим пузиком, а где и своими пухлыми, но как оказалось сильными, руками и пропуская внутрь, на моё место, какую-то расфуфыренную даму. И как бы говоря мне при этом. Мол, дела у меня дела, а вы идите, идите. Чудо, что за человек, не здравствуйте вам, не до свидания. Двери, за моей спиной, захлопнулись, а в почте сообщение – открылось.

– Игрок Торвик.

– Вам предложен квест – «Запретная Роща».

– Узнайте, что за странные дела, происходят в Странной Роще и стоит ли из-за этого бояться, за ближайшую Королевскую охоту.

– Выполните это и за доставленную информацию, вы получите: 1000 ед. опыта и 500 серебряных монет.

Ладно – подумал я, прогуляюсь, посмотрю на то, что там она, из себя представляет, погода хорошая, да и самому интересно. Тем более, что после последнего, моего общения с Вампирами и Оборотнями, мне нужна психологическая разрядка, да и не только психологическая. Но сначала Архимаг Мерлин, ну а девочки, а девочки потом.

Итак. Главный волшебник, всех волшебников города «Камелот», не заморачивался с каждым посетителем в отдельности. Ибо, сейчас нас всех, примерно два десятка соискателей, пришедших за квестом, провели всех скопом, в свободную аудиторию Магистериума. И только мы расселись, как тут же, очень эффектно, выходя из пламени голубого портала, появился сам – «Архимаг Мерлин» и тут же сходу, начал свой рассказ.

– Отроки, мало кто из вас знает, что раньше наш мир, был единым, огромным континентом. Но, пришла беда, с пролетающей мимо, очень высоко в небе, кометы спустились демоны, которые уничтожили свой мир и решили поработить наш.

– Но Боги, защитники всего живого, на нашей планете, воспротивились этому. Они поднялись в небо, на своих летающих кораблях, чтобы дать бой захватчикам. Десять дней подряд, небеса горели огнем, а затем произошел взрыв. И на землю посыпался – огненный дождь,

гигантские цунами обрушились на сушу, землетрясения рвали планету на части. Три дня – продолжался безумный ад, а затем всё стихло.

– Произошел Великий Раскол, наш общий континент, разломился на четыре части.

А с небес на землю, не спустился уже никто, ни пришедшие демоны, ни ушедшие Боги. Но, пророчицы и провидцы, всех рас и по всему миру, в своих видениях, до сих пор слышат голоса Богов и Богинь из Великого Ничто. И нам думается, что они просто заблудились, и не могут найти дорогу домой.

– И вот теперь, чтобы вернуть ушедших Богов в наш мир, нужно собрать необходимые предметы и провести нужный ритуал. В награду же вы, получите возможность призвать одного, любого Бога, который вас и вознаградит, за свое возвращение.

«Архимаг Мерлин», закончил свою лекцию, открыл магический портал и исчез в нем. Так сказать, архимаг сделал свое дело – архимаг может уходить. А вы думайте сами – решайте сами, нужно вам такое приключение или нет.

В интерфейсе открылось в сообщении:

– Вам предложен квест – «Светоч Богов».

– Соберите все необходимые предметы и проведите ритуал – Возвращение Бога.

– Необходимые предметы это:

– Святой Грааль;

– Первокамень мира;

– Корень жизни;

– Кровь Бога Осириса;

– Слезы Богини Изиды;

– Первоогонь Прометея;

– Молнии Тора;

– Принять – Отказать.

Я нажал – принять, пусть будет, всё это выглядело очень заманчиво, но прочитав список предметов, я понял, что весь этот квест, рассчитан на очень далекую и далекую перспективу. Плюс искателю, должно ещё было, очень сильно повезти, в поисках таких редких предметов. Но пусть будет, как красивая сказка или несбыточная мечта, к которой нужно стремиться, так сказать – «звезда пленительного счастья».

**Глава 28.**

## Священная Роща и Озерная Дева

Не откладывая в долгий ящик квест от «Канцлера Рейнера», я уже сегодня утром шёл посмотреть, что же из себя представляет, вся эта – такая Запретная или даже Священная Роща. Ничего менять в своей колоде я пока не стал, так как, дело это было серьезное и кропотливое, и нужно было очень хорошо подумать, перед покупкой какой-либо карты, уж слишком большой был их выбор. И зачастую, разные карты, просто дублировали друг друга или незначительно отличались. Да и прогулка в ближайший лес, не казалось мне, чем-то очень сложным.

Поэтому, перед выходом, я посетив мага-трансформатора, улучшил свою Огненную стрелу до Огненного копья, наносящего уже 200 ед. урона за 100 ед. манны.

А так же, развил призыв «Лесных Волков» до трех особей за раз, и который обойдется мне теперь, аж в 690 ед. магической энергии. Но оно, того стоило.

Степное разнотравье вновь, покорно ложилось мне под ноги, а компьютерная Вики мелодично бубнила:

– До пришествия в эти земли «Камелота» и произошедшего Ужасного Раскола, все местные племена, поклонялись – Великой Матери Природе. Вот жриц, всегда проводивших, эти священные ритуалы и называют ещё с тех самых пор – Друидками или Друидессами. Они верят во взаимосвязь всего сущего, в природу, что даёт жизнь, которую они ценят превыше всего, в любом её проявлении. И сама природа для них, есть Жизнь. Кроме того, они всячески стараются защитить природу, но это вовсе не означает, что Друидки беззащитны.

– Так как, Друидессы могут общаться с животными, на основе эмпатических волн, проще говоря, принимая и передавая эмоции животным. И чтобы стать Друидкой, необязательно обладать силой, поскольку друидство сродни жречеству и даже очень близко ему. И поэтому, наиболее сильные Друидки, получают из одарённых.

– Кроме того, доподлинно известно, что у Друидесс, процветает культ деревьев, и одно из них – «Древо Жизни» является для них священным и почитается ими, как земля свободная от войн и разногласий, как место, где каждый может почувствовать свою связь с природой, её гармонию и спокойствие. Так же считается, что у каждого дерева в Священной Роще есть своя дриада. А ещё, вход в Запретную Рощу запрещен всем, кроме посвященных Друидесс.

«Вики» замолчала, а я похвалил себя за хорошую традицию – прежде чем куда-то лезть, узнавать об этом куда-то, всю доступную информацию. Был уже полдень, когда я решил устроить себе небольшой привал. Сидя на медвежьей шкуре и жуя бутерброды, я со своего холма, осматривал ближайшие окрестности, подобно опытному полководцу поле битвы, перед сражением. Итак. Вдалеке виднелось два лесных массива: один – который побольше, так и назывался – Большой Королевский лес, а второй – поменьше, и судя по отметке на карте, туда-то мне было и надо. Рощу, с правой стороны огибала неширокая, но очень извилистая река, которая впадала в озеро, примыкавшее вплотную к большому, лесному массиву.

Закончив свой перекус я двинулся, по прямой, к намеченной цели. Невысокие холмы вокруг, перемежались с ложбинами и небольшими болотцами в них. Антилопы и зайцы то появлялись, то исчезали в высокой траве, преследуемые волками или большими лисицами. В воздухе скользили дрофы и куропатки, парили журавли и дикие гуси. А ведь, если задаться целью, здесь можно неплохо так поохотиться – бубнил мой внутренний хомяк, по-хозяйски осматривая всё это разнообразие.

И, как только я, подошел к цели своего, сегодняшнего путешествия, я тут же поверил в то, что данная Роща – священна. Так как, множество редких, плодовых и ягодных, кустов и деревьев, росло на её опушке. Королевский шиповник, Теневая рябина, Золотистый боярышник, Семилестная черемуха, Большая актинидия, Вороний глаз, Волчье лыко и Небесная купена –

мой рюкзак заполнялся, ботаническим лутом, со страшной силой, да я, на одних этих ягодах и плодах, заработаю больше, чем за выполнение самого квеста.

Остановился я только тогда, когда сунутая мной в походный рюкзак горсть ягод выпала обратно – так как, он был полон, а карманов на игровой одежде, предусмотрено, почему-то, не было. Смеркалось. На небосводе, пока ещё не ясными тенями, прорисовывались обе луны, скоро стемнеет, нужно было спешить.

Я, представив себя, индейцем на тропе войны, бесшумно двинулся вглубь рощи. Ну как бесшумно, ну, слон бы точно, производил бы больше шума чем я. Успокоив себя такой мудрой мыслью, я двигался вперед зигзагом. От дерева к дереву, от дерева к дереву, прячась за их стволами и плевать, что за частую они были толщиной, всего лишь, с мою ногу. Впереди показалась поляна, на ней ярко и сильно, пылал большой костер. Я выбрал дерево, с самым толстым стволом, и спрятавшись за ним осторожно выглянул, затем выглянул уже не осторожно, а потом вообще, чуть ли не выпал из-за него.

Так как, на поляне, вокруг костра, водило хоровод, по меньшей мере, полсотни полностью обнаженных женщин и девушек. Часть из них, в стороне от общего хоровода, играла на каких-то свирелях. А в центре круга из женских тел, одетых только в свои длинные волосы и цветочные венки, стояла Верховная Друидесса. С самым развитым, так сказать, плодовитым телом и отмахивала такт танца, полностью цветущей ветвью Омелы. При этом, её тяжелые груди, как минимум пятого размера, колыхались в такт, её размеренным движениям.

Остальные женщины, образовавшие круг, положив свои руки друг другу на плечи, синхронно притопывали, делали несколько шагов, слегка приседали и снова продолжали движение. Затем, по отмашки Верховной Друидессы разворачивались и не размыкая круга, двигались в обратном направлении. Передо мной постоянно мелькали, то – женские спелые ягодицы, то – крепкие наливные груди с вишенками соском, а то и – курчавые полоски коротких волосков, внизу их подтянутых животов.

– Ай! – мне в лоб ударила шишка.

Я поднял голову кверху и увидел, невысоко над собой, до половины высунувшуюся из цельного, древесного ствола, небольшую и очень аккуратную, зелёноволосую и зелёнокожую, полностью обнаженную девчушку, которая обвиняющее, молча показывала на меня пальцем. Так вот они какие – дриады лесных деревьев. Музыка на поляне стихла, словно обрезанная и раздался строгий голос – Верховной Друидессы.

– Девочки, мужчина.

И тут же, со всех сторон, раздалась возмущенные крики

– Потаскун, на дармовщинку облизнулся?!

И в мою сторону, светящимся, убийственным роем, тут же полетело, с десятков огненных шаров и молний. Я метнулся в сторону, затем перекувыркнулся, затем раздавшимся взрывом меня подбросило и отбросило. Я бежал по лесу, а за мной бежали голые женщины.

Какая-то однако, нездоровая, вырисовывается тенденция, думал я, с разбега перепрыгивая через поваленные, древесные стволы или быстро пролазая под ними. Уже второй раз в игре, я убегаю от толпы красивых девиц, толком, не сделав им ничего плохого. Но, не убивать, же их, в самом-то деле, тем более что в квесте, точно было написано – пойдти и узнать, а не кого-то прибить. Тем более что, в разъяренной толпе грудастых красоток, сейчас мчащихся за мной, были не только нпс, но и игроки, я точно видел несколько женских ников. Так что, славы, ещё и пэкашера, мне было не надо.

Я покрутил головой по сторонам и побежал кратчайшим путем к реке. Молнии и огненные шары, свистели над головой. Я же с разбега, с круто обрывающегося вниз берега, даже не оборачиваясь, сиганул, в прохладные воды быстрой реки и тут же нырнул. Вот где мне пригодились, мои прокаченные умения – «Ныряльщик» и «Пловец», кто бы мог подумать. Ныряльщик – позволял мне полторы минуты находиться под водой, а Пловец – 5 минут плыть на мак-

симальной скорости, не получая усталости. Когда я всё же обернулся, то поворот реки, уже надёжно скрыл меня от голых, разъяренных красавиц, а несильное течение реки вынесло меня в озеро.

Настал час заката, красный, медлительный и коварный свет, пронизывал глубину, ставшего уже черным, леса. Дневные животные замолкали, кое-где слышался вой волков, собиравшихся на охоту. Солнце, окончательно умирало вдалеке, за океаном деревьев. На востоке поднялись две луны, заливая всё вокруг своим, бледным светом. Я осмотрелся. Невдалеке от меня, было несколько островков, на одном из них горел костер и я поплыл на его свет. Перед костром, на поваленном дереве, сидела печальная девушка и тихо, что-то пела, над ней висела табличка «Озерная Дева».

– Здравствуй красавица, не помешаю – бесцеремонно перебил её песню я.

– Позволь, у твоего костра, погреться.

Печальная девушка, лишь кивнула головой и рукой указала, на место возле себя, а потом все же, грустно произнесла.

– Выслушай мою историю путник, это и будет твоей платой, за моё гостеприимство.

Я придвинулся поближе к костру, протянул к нему руки и внимательно уставился на девушку. Мол, начинай красавица, я весь во внимании. И та начала.

– Давным-давно, в одной обычной деревне, жила обычная, юная девушка вместе со своей младшей сестрой и матерью. Они вели небольшое хозяйство, жили дружно и спокойно. И конечно же, как и любая другая, юная девушка, в её возрасте, она была влюблена. И ее избранник, то же её любил. Но беда пришла – откуда её не ждали.

– Как-то, проезжал через их деревню, знатный и богатый дворянин. И тут у него случилась беда, у его лошади отвалилась подкова. И направился он к местному кузнецу, тому самому парню, избраннику – юной девушки. Подковал парень лошадь, причем так ловко и умело, что богатый дворянин предложил ему, переехать к нему в замок, но с условием, что кузнец поедет один. А через год, если он и дальше, будет так же хорошо работать, он сможет привести, уже семью.

– Задумался тогда юноша. Ведь работать в замке, было куда лучше и выгодней. Порадовалась за него и его избранница.

«Год – пройдет быстро, обернутся не успеешь» – сказала она.

С легкой душой, уехал юноша-кузнец, а на прощание, взял с девушки обещание, ровно через год, ночью, приплыть на островок в центре озера, на их любимое место, и зажечь там большой костер. И тогда, он будет знать, что пламя ее любви не угасло по нему и что она ждет его. Простая девушка радостно согласилась.

Озерная Дева помолчала не много, как бы что-то вспоминая, и продолжила:

– Прошел, почти что год. Скоро должен был прийти, конец разлуки. Но младшая сестра, не радовалась – счастьем старшей. Она тоже, любила молодого кузнеца и не хотела, чтобы он достался ее сестре. Весь год, она готовила коварный план, ко дню приезда юноши. И вот, когда наступило утро оговоренного дня, младшая сестра, увела старшую в лес, собирать грибы, да ягоды. И увела так далеко, что обратно, можно было вернуться, лишь к следующему утру.

– Но и этого ей было мало, она сделала вид, что подвернула ногу. Конечно же, добрая и честная, старшая сестра, не могла ее оставить одну. Когда же к вечеру, дочери не вернулись домой, их мать, не на шутку забеспокоилась. Попросила она тогда односельчан и все взрослые ушли на поиски. Перед этим, запретив своим детям, открывать кому-либо дверь, и даже звуки не издавать, если кто-то снаружи их позовет. Люди разные ночью ходят, вдруг разбойники нагрянут, а взрослых то и нет.

Снова грустная девушка замолчала, смотря куда-то вдаль и как бы вспоминая события давно прошедших дней, а потом медленно растягивая слова заговорила.

– А тем временем, возвращался в деревню молодой кузнец. Изменился он за год, повзрослел и возмужал. Шел он, не спеша, специально подгадав время так, чтобы выйти к озеру поздним вечером. Уж очень ему хотелось знать, ждет ли его суженая?

И вскоре после того, как стемнело, вышел он, к так хорошо знакомому ему озеру.

Вышел, посмотрел и не увидел костра. Значит, не дождалась его любимая.

Неужели, не так сильно его любила, как говорила?

– Расстроился кузнец, но все же, решил разобраться во всем. Дошел он до родной деревни, но и тут ждало его разочарование. Так как, все дома в ней, были пусты.

Не горел, ни в одном окне, свет. Не издавалось оттуда ни звука. Сколько не стучал он в закрытые двери, сколько не кричал, что он тот самый, молодой кузнец, но ответом ему была только мертвая тишина. А дойдя до дома любимой, он увидел только, настежь распахнутую дверь и пустой дом. И решил тогда парень, что по деревне прошел мор. И что все, кого он знал, погибли. И что любимую свою, он уже никогда не увидит.

Я уже стал догадываться, чем закончиться, вся эта, грустно-печальная история, но перебивать странную рассказчицу не стал. Пусть выговорится девушка, тем более, что до утра мне, всё равно никуда, отсюда не уплыть. А Озерная Дева – продолжала говорить, даже не смотря на то, слушаю я её или нет.

– Охваченный нестерпимым горем, взял он тогда веревку и лодку. Уплыл на озерный островок, где некогда был так счастлив, закинул веревку, на единственное дерево росшее там и повесился. И только жалобно скрипело дерево, по его судьбе, раскачиваясь под весом его тела.

– Наутро же, когда селяне нашли сестер и вернулись с ними к своим домам, дети рассказали им, что приходил какой-то чужой человек и назывался знакомым кузнецом. А потом ушел. Услышав про это, старшая сестра сердцем поняла, что это был ее любимый и сердце же ее повело на их озерный островок. Но, когда же вечером, она вернулась домой, односельчане ее не узнали. Вместо цветущей, молодой девушки уплывшей утром на остров, вечером из лодки вышла, полностью седая женщина, с совершенно пустыми глазами, в которых не отражалось уже ничего. И лишь, когда они, вытащили из лодки тело кузнеца, то все поняли ее горе, но помочь ей уже ничем не могли.

– Вскоре, убитая горем девушка, выстроила шалаш на одиноком, озерном островке. И жила там. Каждую ночь, она зажигала на нем высокий костер и жалобно пела, проклиная свою горькую судьбу. И её, полная горя и печали песнь, разносилась над озером, долетая до соседних деревень.

– Так продолжалось ровно год. Никто не знает почему, но однажды, костер не загорелся ночью, и грустная песня, не разнеслась на своих, тоскливых крыльях над озерной гладью. Когда же на утро, жители деревни приплыли на озерный остров, узнать – в чем же дело? Они не обнаружили ничего – ни шалаша, ни костра, ни девушки.

«Озерная Дева» замолчала, а затем, как бы собравшись с силами, заговорила вновь.

– Только раз в году, я могу покинуть мир мертвых и вернуться на наш, с моим любимым, остров. Чувствую я, что надвигается на мир живых, опасность страшная и неотвратимая и хоть я уже, больше мертва – чем жива, но не желаю миру живых, такой участи. Возьми вот этот меч воин и передай его Королю Артуру, с ним он сможет сразить зло и защитить всех живущих под ясным солнцем.

Её холодные и бледные, но сильные руки, протянули мне длинный и очень красивый, рыцарский меч. Затем, печальная девушка встала, по доброму мне улыбнулась и пошла по воде, прямо по лунной дорожке, пока полностью не растаяла вдаль, подобно утреннему туману.

– Дзинь! – от тихого звука системного сообщения, я чуть ли не подпрыгнул.

– Игрок Торвик.

– Вам предложен квест – «Подарок Озерной Девы».

- Передайте меч «Экскалибур», персонажу «Король Артур».
- И тогда в награду вы получите: 2000 ед. опыта и 2000 серебряных монет.
- Ограничение. Для выполнения этого задания, вам будет необходим дворянский титул, не ниже звания – «Виконт».
- Приятной вам игры.

Клянусь грудями Верховной Друидессы, вот это моя, простая прогулка в рощу – завершилась! Всё, а теперь спать, так как голова уже ничего не соображает, от калейдоскопа сегодняшних событий. Моя одежда у костра, за время рассказа Озерной Девы, полностью высохла. Я достал из походного рюкзака свою верную, медвежью шкуру, завернулся в неё и тут же заснул.

## **Глава 29.**

## Трудная дорога домой

Солнце взошло. Его яркие лучи разлились над озером, проникая в прибрежный ил, и осушая, окружающую степь. И в них была, вся радость утра и свежесть растений. Вода в озере, казалась теперь более легкой, менее вероломной и опасной. Она серебрилась, среди медно-ржавых островов, она покрывалась легкой зыбью из малахита и жемчуга, она словно расстилала чешую из слюды. Сквозь прибрежные заросли ивы и ольхи, доносился ее тонкий запах. В игре светотеней сверкали водоросли, лилии, желтые кувшинки, мелькали водяные касатки, болотные молочайники, вербейники и стрелолисты.

Заросли лютиков с аконитовыми листьями и узоры из мохнатой, заячьей капусты чередовались с диким льном, горьким крессом и росянками. В зарослях кустов и камышей, кишмя кишели – водяные утки, чирки, ржанки и зеленокрылые чибисы.

А на берегах маленьких, рыжеватых бухточек стояли, как на карауле цапли, а на мысу же хлопая крыльями, резвились журавли. В воде, зубастая щука охотилась за карасями. А разноцветные стрекозы, сверкая зелеными огоньками, металась над озерной гладью.

Я лежал завернувшись в медвежью шкуру и смотрел на всё это великолепие, встать и идти куда-то, совершенно не хотелось. Интересно, я если бы голые, бешеные Друидки не загнали меня в реку, кто-нибудь вообще, получил бы этот квест?

«Озерная Дева» сказала, что только раз в году разводит свой костер. Значит, чтобы получить «Экскалибур», нужно ждать целый год? Солнце припекало, пора было от дум переходить к действиям. Я запихал, такую мягкую, медвежью шкуру обратно в свой рюкзак, ещё раз взглядом окинул островок, ставший мне ночным прибежищем, зашёл в прозрачную, озерную воду и поплыл к берегу.

Вода была просто великолепной, теплой, хрустальной, смешанной с солнечным светом. Плывя, я разглядывал под собой дно и разные, новые, не известные мне виды водорослей и речных моллюсков, которые так и наталкивали меня на мысль, понырять за ними и по собирать, такой доступный хабар. Но тут же, я вовремя вспомнил, что мой рюкзак уже полон, всяческим гербарием из Священной рощи. Когда покупал его себе думал, что 200 ячеек в нем, это очень много, а вот теперь, уже так совсем не казалось.

Теперь я начинал понимать, почему некоторые игроки развивают в себе только силу и выносливость, покупают самые вместительные лутохранилища и превращают себя просто в контейнеры для переноски всего-всего. Пусть таким аватаром нельзя полноценно играть, зато можно очень хорошо зарабатывать. И пусть таких игроков и называли презрительно «ишаками», но ни один, мало-мальски серьёзный рейд, не мог без них обойтись.

Не успела моя одежда, еще полностью высохнуть, от купания в чистой, озерной воде, как в мою спину вонзились два клинка.

– Уё! – меня выгнуло от боли, а за моей спиной, появился темный эльф с ником «Хиба», 21-го уровня, тут же отпрыгнул в сторону и исчез.

Система, тревожно пиликнула.

– Вам нанесено 500 ед. урона.

И не успел я ещё, даже толком выматериться, от всей души, как новые два кинжала ударились в мою спину, и еще один темный убийца, уже с ником «Рогарой», 22-го уровня, метнулся в сторону и исчез.

– Вам нанесено 520 ед. урона.

Я тут же призвал всех трех «Лесных Волков» с приказом атаковать любого, кого они только увидят. Вот только видно, никого не было. Степная трава, волнами колыхалась под ветром, бабочки – разноцветными лепестками, порхали над этой изумрудной рябью.

Вдруг слева, в десятке шагов от меня, появилась фигура с одноручным арбалетом в руке, тонко тренькнула тетива и силуэт убийцы исчез. Мои волки, метнувшиеся к нему, беспомощно закрутились на месте. А короткая и черная стрела – вонзилась в мою грудь и система вновь оповестила.

– Игрок Торвик.

– Вам нанесено 100 ед. урона, вы отравлены, вы будете терять по 10 ед. жизненной силы в секунду, сроком в 1 минуту. Я накинул на себя – Среднее исцеление и начал пятиться обратно к озеру.

В чат пришло сообщение. «Ничего личного чел, просто за твою голову Темный двор назначил очень хорошую награду». Вот и ответка, от местной мафии прилетела. А я уже и забыл, что Ганзель – местный король всех воров и убийц пообещал за меня награду, когда я увел у него, миленькую герцогиню Бранденбургскую.

Игроки, выбравшие в игре класс «Разбойник» или «Роги» – если по простому, имели в своем арсенале способность – «Стелс», то есть могли быть невидимы при передвижении и проявлялись только во время своей атаки, ну или при получении урона. Кроме того, каждый их удар, нанесенный из Стелса в спину врага, всегда был критическим, то есть наносил в два раза больше урона, чем обычный.

Вооружённые, зачастую отравленными, короткими клинками, одноручными арбалетами, метательными ножами или звездочками, эти ниндзя игрового мира, просто таки заклевывали своего противника, чередой подлых атак. Конечно же, были в игре и специальные заклинания для выявления таких ассасинов, например – «Свет разгоняющий тьму» или тот же – «Орлиный глаз», но когда они ещё появятся в моей колоде?

Ещё одна черная стрела, вонзилась мне в спину и снова мои Волки, не успели перехватить стрелка. Так они меня быстро заключают. Я призвал еще и «Фавна», если мои миньоны не могут поймать таких шустрых тварей, то пусть, хотя бы будут – живым щитом. И тут же, в только что призванное, козлоное существо вонзились две отравленных стрелы. А я короткими перебежками, пытаюсь сбивать прицел темным эльфам, уже двигался назад к озеру, если быстро доберусь до него, то уйду от преследователей по воде. Так как, вряд ли убийцы, решаться преследовать меня в плывь.

Темные ассасины же видя, что их цель ускользает, начали ошибаться, уже несколько раз их черные стрелы, летели мимо цели, а мои Волки, почти что успевали в них вцепиться. Озерная вода, уже нетерпеливо, плескалась о мои щиколотки, когда я резко поменял свой отступательный план, на атакующий. Так как, оба Роги, поверив во всеильность своей невидимости, в азарте погони, видимо забыли, что их следы то, никуда не исчезают и прекрасно видны на прибрежном песке.

И теперь, две цепочки мелких и частых следов, шли, двумя параллельными линиями, относительно моих. Я тут же, призвал «Черную Ведьму» и «Послушницу», и приказал им, бить своими, энергетическими стрелами в те места, где следы обрываются и сам то же присоединился к ним.

Красные, черные и белые сгустки энергии, ударили в песок, поднимая его бурлящими столбами вверх. И тут же, один из неудавшихся ниндзя, сразу же вывалился из Стелса и даже не успел подняться, как был просто таки завален серыми, волчьими, очень взбешенными телами. Раз, два, три и он отправился на перерождение – это был «Хиба».

Второй же его собрат, по подлому ремеслу – «Рогарой», оказался умней, он тут же бросился бежать прочь, с такого предательского песка, спеша достичь спасительного, травяного

моря. И цепочка его следов, моментально заюзила из стороны в сторону, но уйти от трех стрелков, на такой короткой дистанции, было просто не реально. Сразу же две, разноцветные, энергетические стрелы, ударили его в ногу и темный эльф Рогарой, кубарем полетел на песок, взрыв его своей головой.

Теперь к нему, первым успел Фавн, сразу же погрузивший один из своих топоров, в его тощую спину. Попавшийся ассасин, попробовал каким-то, просто таки немислимым прыжком выскочить, из под падающего на него второго топора Фавна. Но тут, уже сразу три разноцветные стрелы ударили его в бок, буквально испарив в воздухе.

Я перевел дух и скастовал на себя ещё одно – Среднее исцеление. Да я от Вампиров получал меньше урона, чем от этих двух мелких, подлых сволочей. От отправившихся на перерождение ниндзей, местного разлива, как от агров, мне достались – три кольца и один наруч – все дающие прибавку к ловкости и поэтому для меня, почти что бесполезные. Ну, и ничего – будет, что продать, серебро лишним не бывает. Я вышел, с перерытого битвой песчаного, прибрежного пляжа и быстрым шагом двинулся в «Камелот». Солнце уже перевалило за полдень, а до белокаменного города, нужно было ещё топтать и топтать.

### **Глава 30.**

## Кто такие – «Нежить»

«Вики», а что ты знаешь про нежить? Следующим моим квестом был штурм «Проклятого замка» и поэтому мне хотелось знать, что или кто меня там ждет. Тут же нежный, женский голосок компьютерной справки, пулеметом зашебетал:

– Нежить – это существа, которые после прекращения своей нормально жизни, всё равно продолжают активную деятельность. Все они являются созданиями черной магии, вернувшись в наш мир, по каким-либо причинам: например – призыв от некроманта, магия или наложенное проклятие. Так же у всех них полностью отсутствует душа. Вся «Нежить» в мире Пангеи делится на три класса – низшая, средняя, высшая и две категории – материальная и бесплотная.

– Низшая нежить – это самые простые представители данной расы, которые вернулись к жизни слишком поздно, потеряв при этом не только свой внешний вид, но и разум. У них почти полностью отсутствует интеллект, а действия основаны исключительно на рефлексх или приказах хозяина.

1). Зомби – часто называемые кадаврами, мертвяками или ходячими трупами. Зомби являются самым известным и распространённым видом нежити. Изначально Зомби – это просто мертвец разной степени испорченности, которого по каким-то причинам подняли из земли. Самый большой их плюс – это очень высокая степень «живучести». Так как они очень плохо горят, а удары холодным оружием просто вязнут в их мертвой плоти. Очень часто, отрубленные от зомби конечности, продолжают целенаправленно двигаться, что делает его расчленение не слишком надежным способом для уничтожения данного вида нежити. Также в зависимости от способа поднятия, зомби могут быть как агрессивными убийцами всего живого, так и послушными слугами. Их делят на:

## **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.