

Константин Зайцев



ТЕМНЫЙ ДРУИД

становление

Константин Зайцев

Темный друид. Становление

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69587422

SelfPub; 2023

Аннотация

Земли Меча и Магии – много кто начинает играть в эту игру, но далеко не каждому удастся выжить и стать настоящим Лордом. Эта история о парне который рискнул и сумел удержаться на волне надвигающегося цунами.

Содержание

Пролог	5
Создание Персонажа	23
Добро пожаловать!	40
Первый бой	48
Подготовка к захвату	54
Захват Источника	64
Герой	86
Конец ознакомительного фрагмента.	90

Константин Зайцев

Темный друид.

Становление

Темный друид. Становление

Пролог

Шаг назад, и перед лицом тут же пролетает конец тяжелого посоха, направляемый крепкой рукой Димана, по прозвищу Богомол.

Смещаюсь вбок и круговым движением провожу удар ему в печень, вынуждая сместиться влево. Перехватываю посох, бью в правое колено и тут же другим концом в голову, в конце делаю финт и перевожу в копейный укол в живот. Удар в колено Богомол легко заблокировал концом своего посоха, но не успел сам перейти в атаку из-за удара в голову, от которого он шагнул назад, дав мне возможность провести укол.

– Саня, ты давай полегче, чуть не убил, – просипел Диман, придерживая место удара.

– Сколько раз тебе говорил, от этой связки уходят не назад, а вбок.

– Блин, хватит уже нравоучений. И так настроение ни к черту.

– Не кипятись, братан, давай соберем, что осталось, закинем ко мне, и в кабак. Санта и Малыш через два часа уже должны быть на месте.

– Добро, – мрачно сказал Богомол.

Наше не самое радужное настроение объяснялось вполне просто. Сегодня последний день существования школы

ушу¹ “Тигр небесной мощи”. Вчера мы проводили шифу² на ПМЖ³ в Китай, а сегодня последний день аренды зала. Большую часть вещей из школы мы вывезли еще на прошлой неделе, и теперь гараж Богомола стал похож на склад спортинвентаря.

Почти пять лет назад я впервые увидел показательные выступления шифу и загорелся попробовать себя в этом стиле. До этого чем я только не занимался – дзюдо, карате, рукопашный бой. В общем, попробовал многие виды боевых искусств, пока не выбрал шаолиньбан, как боевое искусство с использованием посоха, и муай боран, в качестве боя без оружия.

– Не спи, братан, пора двигаться, – в то время, как я задумался, мой товарищ успел ополоснуться и переодеться.

– Пять минут, бро.

Быстро приняв душ, переодевшись и подхватив сумку с формой и посохом, выдвинулся на улицу, где в машине уже ждал Богомол. По пути попрощался со сторожем, заодно отдав ему ключи. Скинув вещи в багажник, сел в авто. Диман, как всегда, резко стартанул с места, а в колонках заревел голос Макса Кавалера.

Всегда грустно расставаться с уже привычными вещами, а тренировки по шаолиньбан во вторник и субботу были очень хорошей привычкой. Других мастеров уровня шифу в городе нет, так что, думаю, наши посохи будут лежать без дела долго. Жаль, ведь труда в каждую из этих игрушек вложено

прилично. Свой посох я делал сам, и чтобы он стал таким, как сейчас, ушло почти полгода. Нужно было найти хорошее ясеневое древко, просушить в тени, чтобы его не повело, а затем вымочить в подсолнечном масле, от которого дерево станет более прочным. Опять сушка, потом шлифовка, обмотка кожаным шнуром – и верный товарищ готов к бою.

Припарковав машину, мы разбежались по домам забросить вещи – благо живем мы с Богомолем в соседних домах. Через пять минут мы уже шли к нашему традиционному месту сбора – паб “Кухулин”. Отличная кухня, большой выбор крафтового пива, а для таких, как я, у них даже есть винная карта. Выбор не особо богат, но пара сортов португальского красного у них была очень даже ничего. Уютная атмосфера, не очень громкая музыка и удобные диванчики, что еще нужно от места для посиделок?

Стоило только занять наш любимый угловой столик, как через пару минут к нам уже подошла миловидная официантка, судя по всему, из новеньких. Приняв у нас заказ – бутылку красного сухого вина и стейк с кровью для меня, и бокал овсяного стаута, сырные палочки и стейк, но уже с прожаркой медиум, для Димана, официантка ушла.

– Что у тебя на личном фронте, все так же в свободном поиске? – спросил я.

– Как всегда вольная птица. А у тебя с твоей цыпочкой? – уголок рта Димана слегка дернулся. Ему никогда не нравилась моя девушка. – Олей, Юлей? – он наморщил лоб, делая

вид, что пытается вспомнить, как зовут мою девушку.

– Юля, братан. Ее звали Юля. А никак – мы вчера расстались.

– А чего так? – участие Богомола отдавало сарказмом.

– Характерами не сошлись, куча упреков, ревности и прочее. Больше всего взбесили ее слова о том, что я ничего не добился в жизни. Типа тачки крутой нет, весомой должности нет – значит лузер. Как-то так, бро.

– Стоп, а как же твой инет-магазин, он же приносит доход?

– Для неё это слишком мелко, и она не готова тратить свое время на того, кто не рвется к успеху, в ее понимании.

– Что думаешь делать дальше?

– Да черт его знает, возможно, она на самом деле права. Две-три штуки бачинских вроде и немало для жизни, но магазин съедает половину моего времени. В общем, грех жаловаться, но на мечту не похоже.

– Да ты прям мажор! Трех штук ему мало, и времени не хватает! Другие были рады с тобой поменяться местами.

– А ты знаешь, сколько я к этому шел? Сколько часов просидел в поисках поставщиков и сколько ночей просидел над кодом?

– Оу-оу, спокойней, бро. Ты чё завелся?

– К черту, да бесит ее правота. Помнишь, шифу говорил, что если надумаем, то он ждет?

– Было дело, а ты что, значит, надумал?

– Ну почти, да и просто надоело сидеть на одном месте,

хочу мир посмотреть, вот только денег у меня на это нет. Хочется самому крепко встать на ноги.

– Да все, выдыхай, боец, я тебя слышал, – Димка всегда был немного раздолбаем, и о чем-то серьезном с ним можно было говорить только в очень редкие моменты. И сейчас его настрой был не самым подходящим. – Кстати, ты Санту давно видел? Он обещал сегодня подойти, я его еле из сети выдернул, геймер чертов.

– Ну, он на игровых проектах вроде зарабатывает, так что не удивительно, что играет постоянно.

В бар зашли двое парней, разительно отличавшихся друг от друга. Один – невысокий и худощавый, с модной прической, кучей пирсинга и татуировок. Второй – здоровенная машина смерти, наголо бритый амбал, с небольшой, аккуратно выведенной бородкой. Одет он был в классические джинсы, майку и кожаную куртку. Модника звали Володя, он же Санта. Несмотря на внешний вид, он был хорошим бойцом и отличным другом. Здоровяка звали Игорь, по прозвищу Малыш. Он был единственным из нас, кто профессионально занимался спортом. Как-никак уже получил мастера спорта по саньда – китайскому варианту кикбоксинга.

Почти пять часов пролетели совершенно незаметно – треп за жизнь, планы на будущее. Свой зал решили открыть уже ближе к осени, когда все раскидаются со своими делами. Игорь летом едет в Чехию, закрывать себе мастера спорта международного класса. Не завидую нашим славянским бра-

тъям – удар у Малыша поставлен будь здоров. Богомол отправится с родителями на море, а потом думает взяться за ум и дописать кандидатскую. Только Санта молчал о том, что планирует делать, хотя, скорее всего, играть, как и всегда. Да и я все еще не был уверен насчет себя.

– Ну что, еще по бокалу – и по домам? – как всегда, именно Игорь тормозил наши посиделки, чтобы они не превратились в совсем уж адский вертеп.

– Добро, но сегодня плачу за всех я! – что это за неслыханный приступ щедрости напал на Санту?

– Ты у нас разбогател, братишка? – Дима не мог обойтись без ехидства.

– Можно и так сказать. Удачно одну акцию провернул, – его лицо расплылось в широкой ухмылке, тем самым показывая размер “удачи”.

– И что, почем нынче опиум для народа? – решил пошутить я. Про серьезное увлечение Санты виртуальными мирами мы знали давно, но чтобы вот так, угощать на заработанные там деньги – это, пожалуй, было впервые.

– Слышали про “Земли меча и магии”? Вот там и заработал.

– Что, прям много, раз такой щедрый?

– Ну, закрыл сегодня остатки ипотеки и кредит за капсулу. Плюс – теперь есть серьезный запас денег. Завтра снова в бой, опять в игру.

– Слышь, геймер, аккуратнее, чуть пивом не облил, – ак-

тивная жестикуляция Санты рукой, с зажатым в ней бокалом пива, чуть не привела к трагедии, а зная любовь Игоря к шмоткам, подзатыльник – это самое малое, что схлопотал бы Санта.

– И как ты так умудрился? – слова Володи о новой игре меня крайне заинтересовали. Бизнес – это неплохо, но лишние деньги мне бы сейчас не помешали. С Юлей разбежались, но ее слова жгли похуже каленого железа. А если можно заработать, то я не против присоединиться.

– Два с половиной месяца игры за мага, получил пару удачных плюшек и грамотно развился. Как границы спали, на меня решил напасть сосед, судя по всему, тот еще школьник – ни тактики, ни стратегии, голая сила орков. И получил от меня обратку, да так, что я на его плечах ворвался в его же замок и захватил себе. А потом начались проблемы. По соседству оказался клан, притом из крепких середняков. Но за счет того, что у меня стало аж два замка, сумел отбиться от их первой атаки. А потом выяснил, что вариантов у них особо нет, кроме как снести меня – на них наседали другой клан. Ну, я и написал ребятам, что либо договариваемся, либо они оставят у меня треть армии – маг я или не маг? – Санта довольно ухмыльнулся. – В итоге я встретился с их лидером – крутой мужик оказался, из бывших военных, и предложил выкупить у меня территории и персонажа. Прикинув плюсы и минусы, продал все с чистой совестью – да и выбора-то у меня сильно не было, на самом деле.

– Красава, и что там много таких, кто денег кучей вливает?

– Достаточно, проект специфический, с реальной симуляцией не только войнушек, но и политики с экономикой. Так что можно встретить разных интересных личностей даже из старшей возрастной категории. Мир на основе какой-то древней, но очень популярной игрушки. Взрослые дяди не любят разносить письма и бегать на побегушках у всяких там игровых уродцев, им подавай свои королевства и власть. Ну и всякие дизайнеры и им подобные тоже любят туда забегать. Так что денег там, на удивление, много крутится. Подобное стремится к подобному. Главное – не напортачить в самом начале, а дальше уже проще.

Добравшись до дома, я первым делом начал смотреть, что пишут про эту игру. Как оказалась, проект существует уже давно, но до сих пор не теряет популярности, хотя и не блистает в первой сотне игр. Сам проект относится к VR ММО стратегии с элементами РПГ⁴. Если про всякие РПГ и стратегии я слышал, и даже играл, то вот такого сочетания еще не встречал.

Тут герой не только развивается как персонаж, но еще и параллельно развивает свое Владение. А его размеры уже будут зависеть от личных способностей: кто-то едва с баронством справляется, кому-то по силам небольшое Королевство. А полгода назад один крупный клан пытался замахнуться на Империю, но попытка провалилась. Да и клан по-

том развалился, но любопытен сам факт. По донату⁵ все оказалось, как и рассказывал Санта. Даже на официальном аукционе висело много заявок за “реал”⁶ – в основном всякая чушь, народ пытался навариться, но как я понял по статистике просмотров, серьезные люди этим интересовались мало. А вот действительно ценные вещи вызвали у меня нешуточный интерес. Почти за три тысячи вечнозеленых шел лот – развитый замок с владениями, хозяин которого смог стать одним из крупных феодалов Империи. И это только то, что лежало на самом верху. Выход на черный рынок я так сходу и не нашел, но думаю, и там много вкусного.

Прикинув так и эдак, я решил все же попробовать. Если все действительно так, как выглядит, то я выгодно конвертирую свое время в звонкую монету. Отписался Санте, чтобы скинул годных гайдов⁷, так как из той кучи, что валялась в сети, я так и не смог выбрать ничего толкового.

Посмотреть было на что, но вот не нравились мне эти шаблонные паладины и прочие маго-воины, какие-то картонные. Через полчаса, когда ответ от него пришел, я серьезно залип. Три дня чтения гайдов, куча расчетов в калькуляторе билдов⁸ и подбор своего варианта игры.

На часах одиннадцать часов вечера, и я наконец-то посчи-

тал все наиболее интересные для меня варианты. При всем многообразии концептов и билдов в этой игре, мне подходят далеко не все. После всех моих расчетов осталось три подходящих варианта. Первый – маг-квартирон джинна, но в отличие от Санты, который выбрал этот вариант, я бы использовал не гремлинов⁹, а магических созданий, по мне, это интереснее. Второй вариант – темный друид из замка Темного леса. И третий – чернокнижник с расщеплением заклинаний и связкой «зверолюди и чудовища». Колоссальная мощь, но очень медленно раскачивается, даже с донатом.

Первым делом откидываем ЧК – чернокнижник слишком дорогой класс, а пока я не взял золотой аккаунт, донатить особо не планирую. А теперь самое сложное – выбрать между магом и друидом. И тот, и тот является магическим классом, но при прочих равных условиях бойцы Темного леса – так назывался замок друида – мне понравились несколько больше.

Начало игры в лесу у друида гораздо чаще, чем у кого-либо еще, кроме эльфов, во всех этих тактиках я не настолько силен, так что лес дает кучу плюсов в обороне. Но главное, что меня зацепило – это способность темного друида, все юниты¹⁰ стоят на пять процентов дороже, но получают на пять процентов больше опыта.

Кто-то скажет «фигня», но закон больших чисел говорит иное, мои войска к открытию границ будут куда более прокачаны, чем от них ожидают. Назывался навык “Мудрость От-

да Лесов” – пафосно, и помимо увеличения опыта давал возможность пробудить древнюю кровь – открыть редкие умения у воинов и магов, но быстрый набор опыта куда важнее.

В выборе расы аватара я долго сомневался. Жалко, нельзя взять джинна, пусть и квартерона¹¹, как в случае с магом. Воздушность и возможность с рукопашной атаки ударить молнией меня очень заинтересовала. Можно было взять человека, эльфа или же полукровку. Еще был вариант взять родную расу для Темного Леса – аранья, что с одного из эльфийских наречий значит “неподконтрольные”, “освободившиеся” или же “непокорные”.

Все решили бонусы расы. Эльфы хороши со своей ловкостью, магией природы и прочими примочками, но у араньи были свои плюсы. На каждые десять уровней их сила магии прирастает на три единицы, а ментальная выносливость и устойчивость к откату на единицу. Да и есть книга, усиливающая особенности аранья, и она отлично вписывается в мой билд. Правда, была и своя ложка дегтя – куча репутационных штрафов, в частности с темными расами стартовая репутация минус десять, правда, тут исключение сделано для лунных эльфов и оборотней. Ну а с демонами и нежитью вообще вражда, также почему-то были напряженные отношения с Церковью Единого.

Зато “вишенкой на торте” были два умения: “кошачий глаз”, позволяющее мне видеть и днем, и ночью, а также игнорировать простые иллюзии, и “шепот леса”, при котором

лес будет направлять меня и помогать — я не понял как, но звучит загадочно. Восточные техники учат жить в гармонии с собой и природой, и мне была близка эта философия.

Как бы ни был крут маг, связка аранья плюс темный друид мне кажется очень интересной. Что, кстати, подтверждают и гайды, правда, формулировка “не для новичков” несколько меня смутила, но думаю, по ходу дела разберемся. Загружаю данные калькулятора в капсулу и вперед навстречу виртуальным приключениям.

Ага, вот прямо сейчас, вот только настроился, и тут Санта звонит.

— Привет, давай колись, что ты себе там насобирал, буду насмехаться и наставлять тебя на истинный путь, Нуб¹², — с экрана на меня смотрела довольная “морда лица” моего товарища.

— Ну держись, прочитал я гайды от Стаса, плюс кучу еще множество разных, и вот что выбрал. Смотри мои расчеты, а я пока кофе попью — одним щелчком манипулятора весь мой билд полетел к Санте. То, как менялось его лицо, стоило потери моего настроения. Прошло минут семь, прежде чем он начал говорить.

— Слушай, я знал, что среди моих друзей психов хватает, но всегда считал, что шальной у нас Богомол, а ты адекватный парень. Ты как этим играть будешь? Это же наркоманский билд. Ещё поди и на невозможном играть будешь?

— Не, я что, псих совсем, по-твоему? Вероятность выжить

новичку на невозможном близка к нулю. А по остальному ладно тебе, давай разберем. Да, все физ статьи по единице, будет крайне сложно, и сдохнуть в начале – это самое простое, что я могу сделать. Но смотри, я тут посчитал, что если буду тренироваться, то в течение первого дня подниму их до тройки – тоже мало, но хоть что-то.

– Вопрос: и зачем тебе это?

– Ну, я освобожу пару единиц на маг параметры.

– Повторяю, зачем?

– Смотри, я так прикинул, что для убийства большинства того, что я встречу на этом уровне сложности, мне надо иметь сорок плюс силы магии, если меньше, то результат не гарантирован. Ну а в дальнейшем – мощные бафы¹³, усиливающие войска, в одиночку тут много не повоюешь.

– Ваншот¹⁴ и бафер¹⁵?

– Ну да, что-то в этом духе.

– Ну тогда может и проканиает, но ты же понимаешь, что рискуешь, и рискуешь сильно? А если нормальных заклов не выпадет сразу?

– Чтобы не рисковать, возьму себе золотой акк и куплю заклинание “Призыв волка”, при силе магии в сорок плюс этот волк будет начальных врагов просто в ключья рвать. Тут я подстраховался, не люблю от удачи зависеть. А на случай совсем непредвиденных обстоятельств куплю еще и “Рой” себе.

– А устойчивость чего такая мелкая? Я тебе как профи

говоря, ставь хотя бы пятерку, иначе люто будет, будешь, как дурак, сидеть и ждать, пока откат закончится.

– Нормально, я верю в такой билд, схожий использовал Октопус, а он в топ пятидесяти. Жаль только вот полноценных гайдов он не пишет, только несколько зарисовок.

– Не, бро, хозяин-барин, но помяни мое слово, ты свою базу проклянешь. И не вздумай долбить таолу¹⁶, пока физи¹⁷ хотя бы до шести не догонишь, иначе испортишь себе всю статистику. Ты же “Котов” взял, чтобы протестить на достижения этой связки со звериными стилями гунфу¹⁸?

– Как догадался?

– Сразу видно, новичок. Умному много не надо, он тебя и так прочтет, так что при встрече не свети свой билд никому. Сам через это проходил – связки будут, но логику системы, если честно, я не понимаю. За месяц нерегулярных тренировок умение рукопашного боя у меня поднялось до шести. Экспериментируй, но физи вначале качни, иначе система это за танец может посчитать, а еще лучше тренируй в боевых условиях. Хотя с твоей-то базой физи это маловероятно. Ну да, ты больной, может и справишься. Мое дело – предупредить.

– Принято, есть еще что-то, что я упускаю?

– Ну, я бы не стал брать “нетерпимость”, уж очень она жить мешает. Хотя, если ты решил делать прям жесткую заточку на одну расу – то в принципе нормально, главное, чу-

жаков много не набирай. До десяти юнитов другой фракции на болтологии вытянешь, тут я в тебе даже не сомневаюсь, а дальше мораль начнет проседать просто адски. Ну и с НПС¹⁹ стоит адекватно разговаривать и истории у героев узнавать, иногда очень крутые квесты²⁰ падают. Кстати, я так, пройдя цепочку своего первого героя, и получил награду: опыт и редкие абилки²¹. Когда стартуешь?

– С тобой закончу говорить и вперед.

– Ну, тогда “Да поможет тебе F1, да сохранит тебя F2, во имя Alt-a, Ctrl-a и святого Del-та, Enter”²², – нараспев проговорил Санта. – И да, не забудь помолиться Рандому, бывай, самоубийца.

– И тебе не кашлять.

– Ладно, я тоже стартую, как начну, скину тебе координаты сектора, глядишь, рядом окажемся, тогда выжить станет проще.

– Договорились, бро, удачи.

Сноски:

1. Ушу – это общее название для всех боевых искусств, существующих в Китае.

2. Шифу – наставник в Ушу.

3. ПМЖ – Постоянное Место Жительства.

4. VR MMO RPG – (англ. – *Virtual Reality Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) Игры, в которых

жанр ролевых игр совмещается с жанром массовых онлайн-игр, при этом все действия происходят в виртуальной реальности. Главной целью в подобных играх является повышение уровня персонажа и соревнование с другими игроками.

5.Донат – это часть контента, покупаемая за реальные деньги, сюда могут входить как различные возможности, так и обмундирование и оружие для персонажа.

6.Реал – в жанре litRPG употребляется в двух значениях: первое – реальность, второе – реальная валюта (именно это значение используется в тексте).

7.Гайд – от англ. Guide – руководство по чему-либо, обычно для начинающих, новичков.

8.Билд – от англ. Build – строить. Это распределение характеристик или подбор экипировки персонажа наиболее правильным образом, и развитие его с упором в одном направлении.

9.Гремлины – мифические существа из английского фольклора. Крохотные существа с перепончатыми лапами, ненавистники техники. К людям относятся дружелюбно, хотя из озорства устраивают мелкие пакости.

10.Юнит – от англ. Unit – единица. Название боевой/рабочей единицы, предполагающей возможность управления в играх жанра «Стратегия» и «RPG». Часто под юнитом подразумевается любая «живая единица» – та, которая может самостоятельно перемещаться, вступать в бой, собирать ре-

сурсы, строить здания и т. д.

11.Квартерон – в тексте: человек, у которого один из родителей полукровка.

12.Нуб – предположительно от newbie (англ.) – новичок. Неопытный пользователь в какой-либо области интернет-активности.

13.Баф – от англ. Buff. В видеоиграх обозначает усиление игрока.

14.Ваншот – от англ. One Shot – один выстрел. Ваншот в игре – уничтожить кого-то одним ударом (сваншотить).

15.Бафер – персонаж, суть которого заключается преимущественно в накладывании бафа.

16.Таолу – комплекс упражнений в ушу.

17.Физа – комплекс характеристик Сила, Ловкость и Телосложение.

18.Гунфу – Ушу.

19.НПС – от англ. Non-Player Character – «персонаж, управляемый не игроком».

20.Квест – от англ. quest – поиск. Задание в ролевых играх, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижений игровой цели. После выполнения персонажи получают опыт, деньги, репутацию, вещи, одежду, оружие и т. д. Чаще всего квесты представляют собой задание пойти куда-то в определённое место (не всегда указанное) и убить определённое количество монстров.

21.Абилки – от англ. Ability – способность, умение.

22. “Да поможет тебе F1, да сохранит тебя F2, во имя Alt-a, Ctrl-a и святого Del-та, Enter” – достаточно старое словосочетание, чаще всего используемое людьми, часто контактирующими с компьютером. Является переделанной версией слов из молитвы «Отче наш».

Создание Персонажа

Падение сквозь густые облака, похоже, я сейчас лечу, как метеорит. Есть мнение, что падающие звезды в этом мире, это приход новых бессмертных героев. Ага, а вот и моя цель – жерло гигантского вулкана, всё, как и описывалось.

С каждой секундой мое падение замедлялось, пока я не оказался на самом дне вулкана, прямо перед самыми очами гигантского черного дракона, отблески огня создавали на его чешуе блики всех цветов радуги.

Да, заставку можно и пропустить, и сразу начать игру, но в гайдах пишется, что разговор с драконом может дать тебе плюсы, если вести его правильно, а может и минусы. Так что стоит рискнуть и сделать всё красиво.

– Приветствую тебя, Неумирающий! Ты стоишь в начале долгого и славного пути. Многое, о чем ты мог только мечтать, теперь станет обыденностью. Уже скоро ты не захочешь себе иной судьбы, ведь армии преданных воинов будут идти на смерть по одному твоему слову, прекрасные наложницы будут бороться за право оказаться в твоих покоях, а одно твоё имя будет обращать врагов в позорное бегство! Назови свое имя, под которым тебя будут знать? – нехилая тут наценка, прямо хочется представить себя полководцем на белом коне, ведущим свои армию в бой, ну или в моём варианте скорее вместо коня будет лось или тур, но всё же.

– Кэррион, Коготь Малануса, так будут знать меня друзья и враги! – посмотрим, скрипт¹ пойдёт и дальше, или же нестандартные вводные позволят мне кое-что изменить.

Есть, сработало! Вместо стандартного ленивого продолжения диалога дракон задумался и уставился на меня своими немигающими глазами.

– Коготь Отца Лесов, не много ли ты на себя берешь, бессмертный?

– Пусть Владыка сам решит, достоин ли я этого имени, – можно чуток и понаглеть, главное, не перебарщивать. С такой отсылкой я с большей вероятностью могу получить интересные квесты еще в начальной локации³.

– Пусть так, Спящий сам решит, но дай я угадаю, какой класс ты выберешь.

– Думаю, ответ нам обоим известен, конечно же я пойду тропами природы и стану Темным друидом, чтобы быть её Мстителем.

– Никто и не сомневался! Неумирающий, выбери орден, с которым ты пройдешь свой путь, и чей Иерофант⁴ даст тебе благословение.

Тут стоит отметить, что еще полгода назад ты мог начать просто Темным друидом и лишь после постройки роши друидов был обязан выбрать, к какому ордену присоединишься, но разработчики посчитали, что это нечестно по отношению остальным расам, так как от ордена зависит специализация

и темных друидов, и ведьмаков, плюс от них же зависит альтернативная ветка предтоповых юнитов, а так как к постройке роши друидов ты уже скорее всего понимаешь, с кем тебе придется столкнуться в начальной локации, то можно выбрать наиболее подходящий орден.

На старте предлагают выбрать один из пяти Старших орденов, чьи главы занимают место в Совете Иерофантов. Каждый из этих орденов имеет свой тотем, на данный момент в Совете представлены Медведи, Волки, Змеи, Вороны и мой выбор – Коты.

Выбор ордена для меня был самым сложным из всех проведенных расчетов, мне пришлось действовать по принципу исключения. Первыми исключил Медведей – самые тяжело экипированные бойцы Темного леса именно у них, но старт начинается зачастую в снегах, так что это прям мимо, не люблю я снег.

Вторыми в выбраковку ушли Волки, основная масса игроков за Темный лес играет именно ими, а судя по гайдам, найти нечто уникальное гораздо проще, если играешь за непопулярные классы, правда, и сложностей больше, но игра стоит свеч. Пример Санты это показал.

Воронов исключил за их взаимодействие с мертвечиной. Да, совмещать Жизнь и Смерть из друидов умеют только они, но магия Смерти в мой билд никак не выстраивалась в ровную систему, так что тоже мимо. Самый сложный выбор был между Котами и Змеями, одни сверхбыстрые, дру-

гие лучшие отравители, и главное, оба варианта вполне играбельны. Окончательно в пользу кошачьих я определился лишь к концу составления билда, по моим расчетам, их бонусы к скорости могут стать решающими.

– А какой у меня есть выбор? – некоторые игроки смогли выбрать малые ордена с их уникальными бойцами, посмотрим, может и мне повезет.

– Ты можешь избрать любой из Великих орденов, – ну что ж, не повезло, но наверное, это и плюс, под Котов у меня все рассчитано и нужно всего лишь начать.

– Я выбираю орден Котов.

– Тогда выбери преимущество, с которым ты придешь на эти земли, – выбор у Темных друидов, на мой вкус, невелик. Братъ стоит или “Благословение Отца Лесов”, хороший бонус, еще больше усиливающий атаку и защиту на территории леса, или же “Мудрость Отца Лесов”, про которую я уже рассказывал. Третье же умение, “Живая кровь”, усиливающее регенерацию, очень полезно, можно сэкономить на хилах⁵, но все же не мой выбор.

– В моих венах течет кровь моих предков, и их мудрость поможет мне вести мой народ к победе, – мне показалось, или глаза этого монстра сверкнули?

– Каким будет цвет твоего герба?

– Изумрудно-зеленый, – следом открылся интерфейс, где была куча разных гербов, но я загрузил тот, с которым я планировал завоевывать эти земли. На изумрудно-зеленом фоне

расположилась гора из черепов разных рас. Людские, тонкокостные эльфийские, массивные орочьи, тяжеловесные зверолюдские и гномские, и еще множество других с проросшими сквозь них побегами трав и кустов, а на вершине разлегся оскаленный ягуар. Вся эта композиция вписана в венок из колючих ветвей и молодой лозы. А внизу кроваво красными рунами аранья написано “Ichaer nar Aere”.

– Кровь и Честь... И что же ты понимаешь под этим, друид, отринувший Гармонию эльфов? – а вот к этому я не был готов, любые нестандартные вопросы дракона означают, что идет более тонкая настройка локации. Попробуем такой вариант.

– Что я не посрамлю ни крови своего народа, ни чести, и пусть в этом мне будут порукой Духи-Хранители, дети владыки Малануса!

– Пусть будет так, аранья Кэррион, Коготь Малануса! – что-то мне не нравится улыбочка этой ящерицы, клыков слишком много, да и ухмыляется мерзко. И кстати, почему он назвал меня араньей? Должен же быть выбор расы, что за фигня? Хотя, в целом, какая разница, я все равно планировал начать за них.

Есть мнение, что народ Темного леса появился под влиянием игроков, которым хотелось играть за лесных жителей, но без неудобоваримого языка эльфов, с их миллионными правилами приличий и идиотским вегетарианством. На про-

сторах интернета гуляет множество версий легенды о появлении аранья в Землях Меча и Магии. Вот, к примеру, моя любимая:

Высшие эльфы – великий и могущественный народ, настоящие светлые владыки. Сильные, отважные и милосердные, они защищают и направляют все младшие расы. Вот только спросили ли они тех, кого они направляют, нужен ли им их путь? Одним из таких народов были люди, название племени которых давно кануло в Лету. Веками они были слугами эльфов, но многих из них тяготила такая участь. Десятилетие за десятилетием они готовились к своему освобождению, маги учились у друидов эльфов, но знания, которые им доставались, были всего лишь крошками с барского стола. Капля за каплей знания стекались к магам жизни, изменяясь под их нужды. И однажды они восстали, надеясь силой завоевать свободу. В их истории эти события остались как Первая война крови. В летописях эльфов про этот момент можно найти не более пары абзацев про неделю «Красной листвы». Попытка бунта была жестоко подавлена, и ладно бы самими эльфами...

Шли года, но желание свободы никуда не делось, все больше магов жизни искало способы увеличить шансы на освобождение. Много было попыток, пока Ордфарн, прозванный Темным, не нашел способ, как избавиться от эльфийского ига, – он смог договориться с лесными Духами.

Как выяснилось, несмотря на то, что эльфы – владыки ле-

сов, они больше предпочитают светлые леса и таких же духов. Ордфарн со своими учениками начал активно сотрудничать с темными духами леса и их союзниками. Прошло много времени, прежде чем Ордфарн решился на новую попытку восстания. Великий исход увенчался успехом, вот только цена его оказалась колоссальна. Лишь десятая часть из тех, кто уходил, выжила, живых же мужчин оставалось совсем чуть-чуть. Сам Ордфарн Темный отдал жизнь, спасая свой народ. Его сделка с Маланусом, Великим Отцом лесов и тварей, увенчалась успехом, его народ стал свободным.

Шли века, и кровь людей все сильнее смешивалась с кровью лесных жителей. Оборотни, лесные и болотные эльфы, лесные Духи, кого только не было среди предков тех, кого зовут народом Темного леса, а сами себя они называют аранья – непокорные. Ученики Ордфарна стали друидами, но, дабы отличить себя от эльфов, взяли себе его прозвище и его веру. Так появились тёмные друиды, живущие путем Клыка и Когтя, в отличие от эльфийских друидов, почитающих Гармонию. Для того, чтобы аранья не вырождались, тёмные друиды контролировали браки и рождение детей, что со временем привело к той системе жизни, что есть сейчас в замке Темного леса.

Особо стоит отметить их лучший эксперимент – ведьмаков. Мутанты, мастера клинка, убийцы чудовищ. Они могли бы стать идеальными противниками эльфийских князей, но мутации, усиливающие их тела, взамен исковеркали их ма-

гические потоки. Ни один ведьмак не сможет стать магом, им доступны лишь некоторые магические фокусы, но зато отточенные до совершенства. Многие ученики пытались создать свой собственный вид ведьмаков и исправить минусы этих суперсолдат, но пока никому этого не удалось. Эти энтузиасты меняли и свой уклад жизни, за счет чего со временем и образовались ордена друидов, взявших себе имена различных существ.

Вера в Малануса со временем трансформировалась в веру в Духов-Хранителей, ипостаси которых как раз и стали именами орденов темных друидов. Ныне преданы забвению два ордена, каждый из которых предал свой народ.

Орден Грифона практически потерпел поражение в боях с орденами Змеи и Орла, но часть его младших последователей нашли убежище в церкви Единого, где инквизиция приняла их с распростертыми объятиями благодаря пусть и не полным, но знаниям о природе мутаций...

Орден Крысы так же был предан забвению, но уже совсем за другие грехи. Во время пришествия демонов Крысы вступили с ними в сговор, надеясь увеличить свою силу и мощь. Считается, что орден полностью уничтожен коалицией орденов Ворона, Медведей и Котов.

– Ну что, друид, готов к самому сложному выбору в твоей жизни? Тебе придется выбрать одиннадцать томов Книг Знаний. Думай, решай. Вы же, друиды, так любите знания. Но помни, ни одна из книг не раскроет тебе всего потенциа-

ла сразу, – снова этот оскал, который чудовище, похоже, считает улыбкой. Такое ощущение, что он надо мной издевается. Каждая Книга Знаний дает как минимум четыре общедоступных умения, а есть еще разные редкие, скрытые, классовые... И всех сочетаний не знает, наверное, никто. Каждая может усилить как тебя, так и твое войско. Мой набор книг нацелен больше на усиление моей армии.

– Готов, мудрейший из ящеров, – гигантского сюрприза от моих книг не будет, но и выбором новичка такая сборка не покажется.

– Первая книга: “Народ Темного Леса”, – передо мной опустился тяжелый темно-зеленый том с изображением воина с топором на поясе и луком в руках, укрытого в засаде.

– Вторая: “Творец”, – по мне, книга просто великолепная, особенно когда хочешь взять нетерпимость. Книга раскрывает возможности тонкой настройки юнитов. Даже в базе ты за счет стоимости можешь варьировать характеристики в пределах десяти процентов от стандартных, создавая или более мощных, но более дорогих юнитов, или дешевых, но слабых.

– Третья: “Военачальник”, – самая спорная книга, ее стоимость оценивается в две условных книги, и в нее чего только не напихано. Атака, защита, тактика, но при этом и дипломатия там же. Вот уж что-то, а дипломатию я или сам прокачаю, или просто брать не буду.

– Четвертая: “Мастер стрелкового вооружения”, – идеаль-

ней всего эта книга подходит для лесных эльфов, но и мне будет крайне полезна, так как практически все бойцы Темного леса или умеют стрелять, или пользуются метательным оружием. Так что, как по мне, книга – обязательна.

– Пятая: “Оружейник”, – броня у моего замка в основном из кожи с небольшим добавлением металла, поэтому брать “Бронника”, на мой вкус, перебор. Да и тактика булавочных уколов, которую я планирую, предполагает мощные атаки и тут же отступление. А “Оружейник” позволит делать пристройки к кузнице и создавать более качественное оружие. На тех же ведьмаков это идеально ляжет.

– Шестая: “Пробуждение крови”, – сверхполезная книга, не понимаю, почему мало кто обращает внимание на эту книгу, да, могут вылезти бесполезные гены вроде зеленой кожи дриады или перепонки между пальцев, как у водяного, но ведь может усилиться регенерация или появиться эльфийская зоркость. Так что однозначно, эту книгу я беру.

А вот дальше у меня серьезная дилемма, с одной стороны, однозначно брать надо “Строитель”. Многие недооценивают эту простую книжку, но на деле она позволяет тебе, даже в базовом варианте, сократить время строительства на час, что, по сути, позволит построить на одно здание больше к концу месяца. Плюс, с развитием, появляются возможности по укреплению оборонительных сооружений. Ты сможешь более дешево строить. Так что, на мой взгляд, в мой билд она заходит идеально. Но есть маленькое но. У лесных

жителей есть возможность взять книгу “Живая крепость”, которая позволяет выращивать здания в параллель основному строительству, пусть дольше и дороже, зато потом можно получить возможность выращивать оборонительные рубежи, что для друида просто шикарно, вот только ты автоматом закрываешь для себя “Строителя”. Но для меня “Живая крепость” куда более удачный вариант.

– Седьмая: “Живая крепость”.

– Восьмая: “Магия Материи”, – обязательная книга для любого мага, который планирует использовать заклинания стихийных школ.

– Три тома “Магии Жизни”, – друид я или нет? Заклинания будут стоять дешевле, да и шансов на начальные заклинания намного больше. Магия жизни, на мой вкус, настоящий шедевр, с ее призывами, бафами и отхилами.

На данный момент у меня взято уже двенадцать книг, и ведь особо ничего не выкинешь. Так что, как и планировал, беру “Нетерпимость” в слабой вариации, за что получаю дополнительную свободную книгу. Мой народ и так не любит чужаков, а с этой книгой их отношение к чужакам будет еще хуже, но оно того стоит. И теперь я снова укладываюсь в одиннадцать книг.

– Все ли ты взял, воин Иерофантов? Уверен ли ты в своем выборе? – эта ящерица надо мной просто издевается. Только что я был уверен, что все рассчитано идеально, а теперь меня гложут сомнения. Но к черту все, выбор сделан, и луч-

ше следовать плану, чем поддаться на подначки хвостатого и закосячить с таким трудом собранный билд.

– Уверен, крылатый.

– Пусть будет по-твоему, Кэррион, Коготь Малануса, – в глазах радужного дракона играли бесенята, чую, будет мне подстава.

– Будешь ли ты менять параметры своего тела? – естественно буду, оставить стандартные идиотские десятки во всех параметрах и быть ни рыбой, ни мясом как-то не мой вариант.

– Конечно.

С настройками персонажа я провозился минут десять. Настраивая рост, вес и мускулатуру как можно ближе к своей родной. Так как физика Земель близка к реальной, то и тело я подгонял к реальному, никаких тебе вздутых мышц культуристов. Только сухое поджарое тело рукопашника. Да, я потеряю в массе, но возьму в ловкости и скорости. Да и при ста семидесяти пяти сантиметрах роста мой рабочий вес восемьдесят восемь килограмм. На голове оставляю привычный широкий могавк коротких волос, плавно переходящий в короткую косичку. На лице убираю лишнюю растительность, стоило побриться перед погружением в капсулу, без нее будет куда комфортнее. Цвет глаз меняю на родной серо-зеленый и после финального осмотра понимаю что мое творение меня устраивает.

Теперь пора заняться раскидкой параметров. Недрогнув-

шей рукой снижаю все физические параметры и Устойчивость к откату до единички. Магическая выносливость становится тринадцать. Сто тридцать единиц маны – это, конечно, не так много, но думаю, мне хватит. И главное блюдо – Сила магии поднимается до сорока трёх, теперь даже простейшей магической стрелой буду наносить существенный урон, а запланированная покупка “Призыва волка” сделает из милого пушистика настоящее чудовище. Да, билд не без изъяна, но думаю, что я справлюсь. Придется потратить несколько часов на тренировки прямо на месте появления, но цель оправдывает средства. В итоге получилось вот что:

Имя: Кэррион, Коготь Малануса

Уровень 1

Раса: Аранья

Пол: Мужчина

Класс: Темный друид

Специализация: Мудрость предков

Здоровье: 30

Мана: 130

Сила: 1

Ловкость: 1

Выносливость: 1

Сила Магии: 43

Устойчивость к откату: 1

Магическая выносливость: 13

Сопротивление магии: 57

Расовые способности: Кошачье зрение (позволяет видеть в темноте, игнорировать простые иллюзии), Шепот леса (интуитивные подсказки в больших лесных массивах), Штраф на использование Магии Хаоса – 10%.

Репутация:

Народ Темного леса: Уважение

Светлые расы: Нейтрально

Церковь Единого: -10 (Неприязнь)

Темные расы: -10 (Неприязнь)

Демоны: -30 (Неприязнь)

Нежить: -30 (Неприязнь)

Лунные эльфы: нейтрально

Оборотни: нейтрально

Лесной народ: нейтрально

Книга магии: есть

– Будут ли у тебя дополнительные запросы?

Изначально я решил, что не буду заниматься донатом совершенно, но после чтения гайдов и общения с Сантой я осознал, что как минимум мне придется потратиться на золотой аккаунт. Есть и более высокие уровни аккаунтов, но по мне, при их цене, в них смысла практически нет. А тут тебе и все необходимые технологические заклинания, и возможность пользоваться форумом, скайпом и почтой, и самое главное – улучшенный автопереводчик, позволяющий избавиться от кучи лишних проблем в общении с НПС.

К покупке также обязательна малая сумка героя. В самом начале она, по словам всех гайдов, экономит уйму времени. Можно, конечно, взять и большую сумку. Но уж больно ценник за нее кусается, так что обойдемся и без нее. Плюс, придется слегка потратиться на артефакты, взять браслет на плюс две выносливости. Вроде мелочь, а хитов уже станет пятьдесят, да и выносливость будет регениться⁶ быстрее.

Эх, какие там сетовые⁷ вещи, ценник у них тоже впечатляет, так что обойдемся простым браслетом. По три пузырька с зельями восстановления маны и выносливости, следом покупка заклинания “Призыв волка”, немного задумавшись, добавляю в покупки “Призыв роя”, и вот я готов к старту. Можно было сразу купить молнию, но с моим количеством маны это на один удар, а призванный волк или рой будет куда полезнее.

Денег, конечно, потратил, но мне нужен эффективный старт. Видя, что я закончил покупки, дракон посмотрел на

меня и спросил:

– Остался последний вопрос. На каком уровне сложности ты войдешь в этот мир? На Невозможном?

– Нет, Хранитель, я пойду на Сложном.

– Пусть будет так.

И в следующий миг меня накрыла сплошная темнота.

Сноски:

1.Скрипт – определенный сценарий действий, прописанный в игре для определенного её элемента

2.Локация – от англ. location – место расположения. В видеоиграх означает определенную область, в которой преобладает определенный тип местности, вражеских существ или персонажей.

3.Иерофант – старший пожизненный жрец.

4.Хил – от англ. Heal – лечить. В видеоиграх употребляется в качестве обозначения персонажей, имеющих способности лечения, такие способности сами по себе, а также различные предметы и эффекты, восстанавливающие здоровье

5.Реген – укороченное от слова «Регенерация». Означает восстановление, восполнение, заполнение чего-либо.

6.Сет – от англ. set – «комплект». Комплект предметов экипировки персонажа. Как правило, в сет может входить от двух до шести предметов обмундирования (шлем, перчатки, ботинки, штаны и т.д.), при одновременном экипировании которых персонаж получает какой-либо дополнительный бо-

нус.

Добро пожаловать!

Открыл глаза я уже посреди лиственный-хвойного леса, даль которого терялась в легкой дымке. В слегка влажном воздухе витал стойкий запах озона, похоже, тут недавно прошел дождь с грозой. Обалдеть, все-таки ребята из Корпорации – молодцы, так шикарно реализовали мир. Хотя этим уже никого не удивишь, виртуальные курорты давно и прочно вошли в обиход. “Не хватает денег съездить на юг, милости просим к нам” – кричали рекламные буклеты. Посмотрим. Зрение и обоняние работают отлично, а как насчет вкуса? Сорвав несколько иголок с ели, я закинул их в рот и начал жевать, вкус как в голопузом детстве, реализация выше всяческих похвал. Создатели этого мира молодцы. Первым делом проверим, что нам Рандом послал по заклинаниям. Отлично – набор заклинаний меня вполне устраивает. Школа Природы, она же Жизни, дала два заклинания: “регенерация” и “корни”. Также в этот раздел попал и выкупленные мной “призыв волка” и “призыв роя”.

При моей силе магии я точно смогу в начале выжить и качнуться за счет зверя, ну а регенерация спасет, если что, мою тушку. Хотя, на деле, с моими хитами – это не так важно. Умру я, конечно, не от чиха, но от плевка-то точно.

Материя дала мне магическую стрелу воздуха. В моем случае, с учетом того, что она тратит всего тридцать маны, а

урон напрямую зависит от параметра “сила магии” – заклинание просто подарок, да еще с шансом на оглушение цели.

Так, теперь посмотрим, что выдали в стандартном комплекте, меч мне явно лишний, посох куда привычней. Самый простой вариант – сделать его самому. Ель не пойдет, слишком смолистая, в идеале бы найти белый дуб или граб, в крайнем случае, бук, вяз или орешник. Да, без просушки и пропитки это будет не то, но на безрыбье и рак рыба. На мечках драться я толком не умею, не мое это, а вот длинным шестом могу очень даже неплохо навалить даже человеку мечнику.

Задача номер раз, подкачать параметры в безопасном месте, а поскольку единственное безопасное место, что мне известно – здесь, то тут и начнем тренировку. Задача номер два, найти источник, захватить и начать строить замок. Задача номер три, получить за сегодня два уровня. Задача номер четыре, обзавестись посохом. Думаю, на сегодня хватит задач. План составлен – пора выполнять.

Закрыть глаза, опуститься на колени. Глубокий вдох через нос, резкий выдох через рот. Вдох-выдох, вдох-выдох, вдох-выдох, насыщаем кровь кислородом. Самым сложным будет приучить это тело правильно дышать. В реале на подобное у меня ушло почти два года, надеюсь, тут будет быстрее, все же учусь не с нуля.

Многие считают, что боевые искусства начинаются с умения бить или падать. Но те, кто меня учил, говорили – все

начинается с дыхания. В Европе привыкли дышать грудью. Тем самым дополнительно раскачивая грудную мускулатуру. На Востоке принято дыхание животом, которое мало того, что позволяет лучше насыщать кровь кислородом, так ещё и мышцы будут работать куда более эффективно.

Таким образом, дыхание животом позволяет оставаться в созерцательном состоянии сознания, когда никакие тревоги и волнения тебя из него не могут выбить. Вот только для достижения подобных результатов приходится тренироваться очень долго. Все, хватит лишних мыслей, пора заниматься делом. Как говорится, пока ты спишь, тупишь и маешься фигней – враг качается.

Упор лежа, пока начнем с малого, никаких тебе, братец, кулаков, ребер ладоней, тыльной стороны и, уж тем более, никаких отжиманий на пальцах сейчас не видать. Каких-то жалких пять отжиманий на ладонях – вот моя цель. Главное, все сделать правильно, никаких тебе резких рывков, только плавные движения, в самом низу касаюсь грудью прелой листвы и глубоко вдыхаю ее аромат. Автоматически поправляю дыхание на дыхание животом, плавно выпрямляя руки, медленно выдыхая при подъеме, и на максимальном распрямлении делаю полный выдох.

Первый есть, медленно двигаю свое тело снова к земле, и цикл начинает повторяться. Два. Три. Четыре. Пять. Подъем, сейчас такой же сет из приседаний, но выносливость почти на нуле, значит, сразу переходим к четвертой фазе тре-

нировок – растяжке.

После анализа всех гайдов я понял одну простую вещь – многие пытаются развивать ловкость кувыркаясь, жонглируя, фехтуя легким оружием, но только единицы, с правильным пониманием строения человеческого тела, делали все по уму, какой толк от того, что ты поднимешь ловкость, если твои мышцы и связки не смогут выполнить все необходимые действия. Так что растяжка, растяжка и еще раз растяжка.

После часа с лишним дело пошло куда легче – ловкость, сила и выносливость поднялись на единицу. После этого дело пошло куда комфортнее, вот вроде и небольшая прибавка, а в моем случае – ощутимая. Сразу же добавился сет с приседом, и самое главное во всем этом, это делать подходы непрерывно, меняя нагрузку и переходя к растяжке, когда выносливость будет почти у нуля.

Правильно Санта говорил, что качаться тут в самом начале лучше как и в реале – комплексно, а не пытаться сразу нарастить один параметр. То, что за час с лишним я смог прокачать все три параметра, говорит о том, что моя стратегия верна и надо продолжать это издевательство над собой.

Три с половиной часа тренировок на изнеможение, и теперь я могу себя вполне комфортно чувствовать, как минимум крестьянина один на один я спокойно ушатаю. Пора решать, в какую сторону света мне начать свое движение. Может на юг? Глядишь, там будет тепло и комфортно.

Но вот беда, при мыслях о юге меня прямо передергива-

ет, словно что-то наталкивает меня на мысль о том, что на юг лучше не соваться. Судя по тому, что писали в гайдах, это как раз и есть расовая абилка аранья – Шепот леса, прикольно сделано. Ладно, попробуем пойти противосолонь¹, и следующее направление у нас – восток. Ну давай, лес, дай мне подсказку, если я пойду на восток, ты будешь против? Нет, не против, даже скорее одобрение. Так и психом недолго стать, но будем считать это одобрением.

Что же, тогда заклинания в активные слоты, меч в руки и вперед. Двигаться буду волчьим шагом – с одной стороны, и расход выносливости меньше, а с другой – смогу преодолеть гораздо большее расстояние. И, что немаловажно, это будет прокачивать мою выносливость. Ловкость будем качать круговыми вращениями меча, когда с бега буду переходить на шаг. Лишних ХП² не бывает, суровый закон всех игр.

Через полчаса такого движения лес стал меняться. Хвойных деревьев становилось все меньше, а лиственных – наоборот, все больше. Но вот беда, ни одно из них мне не подходило под посох.

Умиротворяющие звуки леса говорили мне о том, что мир прекрасен. Словно в трансе, я продолжал бежать, не забывая отрабатывать вращения клинком во время переходов на шаг.

Во время одной из остановок для отдыха поменял интерфейс под себя. Изменил настройки так, чтобы системные сообщения не мешали мне взаимодействовать с миром. Теперь они будут появляться полупрозрачными, в верхнем правом

углу зрения.

Как только шкала выносливости начала подходить к максимуму, ноги сами сорвались на бег. Минут через десять я выбежал на поляну и увидел Его. Дуб, и не просто дуб, а ДУБ. Он был настолько большим, что для его обхвата понадобилось бы человек десять таких же, как я.

Хм, а вот он, мой посох, но я же теперь друид, а значит, надо не просто срубить себе подходящую ветвь, а все красиво сделать, мало ли как оценит мои действия мир. Санта говорил, что он живой, и лучше соответствовать выбранному образу, тогда сразу становится жить легче.

Подойдя к дереву, я низко поклонился.

– О Великий, позволь младшему брату твоему взять частичку тебя, чтобы сила и мудрость твоя хранила меня в пути, – с пафосом, конечно, несколько переборщил, но в гайдах писали, что эльфы еще более велеречивы, так что все должно быть нормально.

– Неумирающий, – я подпрыгнул от неожиданности, когда дерево открыло глаза и заговорило со мной. – Я могу обучить тебя знаниям, что скопил за долгие годы.

– О Великий, благодарю тебя за твой щедрый дар, но я бы хотел им воспользоваться позже, а сейчас я бы хотел взять твою ветвь, чтобы она поддерживала меня в пути и бою, – ага, конечно, ищи дурака на первом уровне получать таким образом опыт, вот когда упрусь в потолок, тогда и воспользуюсь такой шикарной возможностью.

– Ты можешь взять мою часть, если сможешь ее срубить.

– Спасибо, о Великий, – сколько, вы думаете, я рубил эту чертову ветвь? Пять минут? Ага, конечно. С моими показателями силы и выносливости я провозился почти четверть часа, пока срубил, пока обрубил лишнее. Вы когда-нибудь пытались дурацким полуторником, который идет в базе, стачивать сучки? Нет? А вот у меня теперь есть подобный опыт. С одной стороны, врагу не пожелаешь такого, а с другой – у меня теперь был отличный посох почти в два метра длиной и с чудесным балансом. И самое главное, он так удобно порхает в руках, что при атаках на нижнем уровне, что на верхнем. Санта правду сказал, если ты к миру правильно, то и мир к тебе с распростертыми объятиями. Посох не легендарный артефакт, но за мои правильные слова Дерево познания одарило меня редким артефактом. Вещь не очень крутая, но для меня даже такая малость сейчас огромное подспорье. Плюс один к силе, выносливости и ментальной выносливости, лишние три характеристики на дереве, оказывается, растут, надо просто попросить.

Вот теперь я спокоен, первая и последняя задачи закрыты, пора браться за серединку. Да, может для кого-то трата такой прорвы времени на какую-то палку и будет выглядеть идиотизмом, но не для меня, ведь я обзавелся привычным оружием, а это многого стоит.

– Спасибо, Великий, думаю, я скоро приду за твоей мудростью.

– Прощай, младший брат, берегись юга, там много тварей, которые отравляют эту землю.

– Благодарю тебя, Великий.

И куда же сейчас? Юг и восток отпадают, кажется, лес вел меня именно к этому дубу, значит, будем следовать изначальному принципу – идти противосолонь. Лес молчит, похоже, ему без разницы, куда я дальше двинусь.

Шаг за шагом мои ноги вели меня на север. Вот только теперь, во время движения, я шагал и одновременно использовал посох, привыкая к нему и все так же прокачивая ловкость. Странно одно, почему пропали звуки пения птиц? В мыслях появилась странная тяжесть, казалось, будто множество шепотков пытаются мне что-то сказать. Лес, всей своей сутью, старался донести до моего сознания, что рядом находятся те, кто своей сутью противны ему. Он направлял меня на северо-восток. Поэтому, перехватив посох поудобнее, я ускорился в том направлении.

Сноски:

- 1.Противосолонь – это движение, совершаемое против часовой стрелки.
- 2.ХП – аббревиатура от англ. Health Points – Очки Здоровья.

Первый бой

Буквально через несколько минут я услышал звуки боя. Бросившись туда, я решил положиться на удачу. На крайний случай останется реролл¹, зато в драке – есть шанс получить уровень. А то пока что я просто теряю время.

Четыре демона теснили семерых бойцов с топорами и щитами. Разорители – злобные, неповоротливые и крайне тупые твари, но при этом очень опасные. Демоны неспроста считаются одной из самых сильных рас. Но мне были неприятны, и речь даже не о внешнем виде, они не укладывались в мою философию жизни.

«Призыв Волка» – чары слетают с моих рук, образуя зеленый круг, и там материализуется матерый волчара. Густая грязно-белая шерсть, полтора метра в холке, мощные челюсти и клыки с палец – настоящий красавец.

– Взять, – указывая концом посоха, приказываю ему атаковать крайнего разорителя.

Сам же с криком метая меч с двух рук в ближайшего демона. Ну да, решил, что выйдет так же круто, как в каком-то историческом фильме, там клинок входит почти наполовину. А у меня он просто не долетел, вот и весь результат. Фейл², эпикфейл.

Хотя орал я от души, и это на мгновение отвлекло разо-

рителя, его злобная морда повернулась ко мне, чем в полной мере воспользовался один из обороняющихся. Он проскользнул под рукой демона, вгоняя шип на обухе топора в подмышечную впадину и тут же уходя перекатом.

За счет моей задранной силы магии волчара оказался крайне опасным. Пользуясь тем, что демон был занят – он умудрился сбить с ног своего врага и теперь пытался вырвать ему горло.

Вокруг двух последних демонов пятеро рубак танцевали затейливый танец. Постоянно смещаясь, они не давали демонам никакого шанса нанести им хоть какой-то серьезный вред, сразу видно, парни привыкли работать в команде.

Носком подбрасываю посох с земли и сразу же, единым движением, используя инерцию, закручиваю его вокруг своего тела, и тут же следует удар с оттяжкой подранку под колено. Мгновенно меняя хват, наношу удар по зубам. На рефлексх, я уже было решил, что он сейчас рухнет. Но эта тварь, кажется, даже не заметила моего удара.

Счетчик отката продолжает капать, до момента активации заклинания у меня оставалось порядка ста секунд, непозволительно долго! Похоже, я все-таки перемудрил с начальной раскидкой. Разрываю дистанцию, и тут же ускорившийся светловолосый рубака, не теряя времени, наносит удар. Хруст костей, и туша оседает, ударом топора шея почти перерублена. Вырвав топор, светлобородый боец указывает на последнего демона, пытающегося убить моего волка.

– Стоять, он мой, – мой голос хрипит от волнения и ярости, я чувствую весь гнев леса на этих выроdkов, они должны умереть. Еще пятнадцать секунд, и я смогу колдовать. А пока, мой хвостатый боец отлично держится. Вырвать горло демону ему не удалось, но, судя по всему, он нанес несколько приличных укусов и сейчас рывками атакует демона, благо эти твари медлительны. Ноги разорителя густо покрыты кровью, хорошего песика я сумел призвать. Есть! Откат завершен, и в раскрытую от рева пасть влетает воздушная стрела. Хэдшот³, демон медленно начал заваливаться, а я тяжело оперся на посох, давненько я такого адреналина не испытывал. Все-таки физические показатели у меня, мягко говоря, не на высоте, и этот бой показал мне сразу все то, что Санта пытался до меня донести.

Вы получили уровень 2.

Ментальная выносливость +1.

Так, умения глянем позже. А вот с рубками надо разобратсь сейчас. Стоп, а это еще что такое?

Вам доступно новое задание: "Чистка леса".

Найти и уничтожить три разведывательных отряда демонов.

Награда: вариативно.

Штраф за провал/отказ: невозможность присоеди-

нить отряд рубак.

Принять: Да/Нет.

Конечно жму «да».

– Спасибо тебе, колдун, меня зовут Онгхус. Без тебя мы могли бы потерять куда больше бойцов. Хотя Нис и Перт, скорей всего, не доживут до завтрашнего дня, – сказал белобородый воин, так удачно убивший разорителя. Среднего роста, в легких кожаных доспехах, с ярко синими глазами и старым, уродливым шрамом через все лицо, он излучал звериную силу.

– Меня зовут Кэррион, показывай своих бойцов, может вытяну их с того света, если Духи леса будут на их стороне, я друид.

– Господин, вот они, – вот, казалось бы, одно слово, а я уже не колдун, а господин. Почтительность к друидам у ара-нья в крови.

Оба парня выглядели откровенно плохо, у одного рваная рана живота, у второго много порезов и разрубленная грудная клетка. Похоже, парень с грудной клеткой не жилец точно, его и хирург не спасет в данных условиях.

Пока крутится счетчик отката, стоит проверить, что за навыки я получил с уровнем. Вполне себе мило, *“Поиск пути”* или *“Лидерство”* – и то, и то крайне полезно для моих целей. Но пока выгоднее поиск пути, а вот дня после пятого лидерство уже будет нужно, как воздух.

Счетчик отката обнулится, тут же кастую⁴ регенерацию

на парня с разрубленной грудной клеткой, будем надеяться, выживет.

Устойчивость к откату +1.

Отличная новость, чаще бы такое, а то откат для меня очень серьезная проблема. Слишком недооценил этот параметр, и теперь приходится за это расплачиваться. Рана начала зарастать прямо на глазах, а на его лице появился румянец, прикольная анимация, надеюсь, парень выживет, не люблю зря терять бойцов, а то, что они ко мне перейдут – это почти свершившийся факт.

– Сейчас откатится заклинание, и подлечим второго. Лес сказал мне, что здесь в округе еще три банды демонов, их надо уничтожить. Далеко до деревни?

– Нет, господин, за час успеем, даже с ранеными, – счетчик отката завершился, регенерация на второго, эффекты еще более поразительны, рана в животе начинает смыкаться, все-таки не зря я вложил в силу магии.

Сноски:

- 1.Реролл – процесс перерождения игрового персонажа; разрушение, стирание чего-либо.
- 2.Фейл – от англ. to fail – терпеть неудачу.
- 3.Хэдшот – от англ. Headshot – выстрел в голову. В видеоиграх обозначает попадание в голову, часто с фатальными

последствиями для объекта нападения.

4.Каст, кастовать – от англ. Cast – бросать, кидать. В видеоиграх обозначает применение (произнесение) заклинания или специального умения.

Подготовка к захвату

До деревни с милым названием «Лесная заводь» мы двигались действительно чуть меньше часа, оба раненых стремительно шли на поправку и на подходе к деревне уже вполне могли неспешно идти сами. Деревенька оказалась не такой уж маленькой – почти сорок домов, добротные изгороди, огороды, на которых созревал урожай. Но больше всего меня “порадовало”, что название соответствовало истине. Если источник находится на другой стороне, то у меня проблема. Ну да ладно, будем решать проблемы по мере их поступления. Сейчас главное узнать, где источник, и договориться о бойцах, с помощью которых я смогу захватить его. А о том, как перебраться на другую сторону, будем думать позже.

Онгхус отправил бойцов по домам, а раненых к знахарке, сам же выдвинулся вместе со мной к старосте.

– Господин, Феллан – наш староста, обладает очень сложным характером, но думаю, он будет гораздо радушнее, узнав, что вы спасли его племянника.

Здоровяк, судя по всему, несколько опасался своего старосту, и это следовало использовать. Мне нужны все ресурсы этой деревни, чтобы захватить магический источник под замок, так что старосте этой деревни не повезло, власть я все равно заберу в свои руки.

Домом старосты оказались двухэтажные здоровенные хоромы, стены которых были увиты плющом, что создавало впечатление звериного логова. Внутри нас ждал интерьер из дерева и шкур, за счет малого количества света ощущение логова было ещё сильнее. Пройдя просторные сени, мы попали в комнату, заставленную массивной мебелью, которая, несмотря на грубость, обладала некой притягательностью. По центру комнаты стоял тяжелый стол с резными ножками в виде оскаленных волков и такие же лавки. Во главе стола, откинувшись на спинку кресла, сидел мощный, одноглазый старик, заросший густыми черными волосами, казалось, даже брови у него косматые. Он был одет в добротный кафтан из синего сукна, холщовую рубаху, а на ногах красовались отличные кожаные штаны, заправленные в нечто среднее между сапогами и мокасынами. Его талию и живот опоясывал широкий кожаный пояс, усиленный бронзовыми бляхами в виде все тех же оскаленных волков, а на боку висел внушительного вида нож.

– Располагайтесь, Эйна, принеси нам еды и выпить. Онгхус, что с демонами, и кого ты привел ко мне? – его голос больше походил на рык.

– Благодарю, мое имя Кэррион, воин Иерофантов. И я пришел сюда в поисках магического источника, на котором будет построен мой замок, – я начал говорить прежде, чем Онгхус успел сказать хоть слово, инициативу надо брать в свои руки, иначе не видать мне этой деревни. Но судя по ста-

росте, мне снова придется практиковать свои навыки жестких переговоров.

– Одну группу демонов мы уничтожили, хотя Нис и Перт, без моей помощи, ушли бы в земли предков, – старик дернулся, значит, кто-то из этих двоих ему действительно дорог.

– Как они? – беспокойство в его голосе читалось легко, но тут главное не переборщить и не слишком давить. Такие как он не прощают, если ты играешь на их слабостях, а превращать будущего подчиненного во врага мне крайне не хочется.

– Я использовал заклинание регенерации на них, и когда мы заходили в деревню, они уже могли самостоятельно идти, но самое плохое, что в лесу еще как минимум три отряда демонов. Лес сказал мне, что это разведчики, а значит, скоро грядет и вторжение, поэтому мне и надо захватить источник.

– Значит, ты решил стать властелином местных земель? И ты думаешь, мы пойдем под твое начало? – старик говорил, глядя мне в глаза и улыбаясь, он чувствовал за собой силу.

– Пойдете, выбора у вас особо нет, а я предлагаю вам мирный союз. Я неумирающий, после смерти я снова буду возрождаться. Так что выбора, как я уже говорил, у вас нет. Демоны, если придут, не пощадят никого. Если же я построю замок, вы сможете укрыться там, и потом совместно мы сможем уничтожить демонов. А если ты думаешь, как меня сейчас убить, то напомню еще раз, я возрождаюсь после смерти, и даже если мне понадобится умереть сотню раз, я сво-

его добьюсь. А вы и ваши семьи за это время можете стать рабами и едой для демонов.

– Значит, вот как. Что ж, слышал я про неумирающих. Давай заключим ряд, мы поможем тебе захватить магический источник, но при этом, перейдя под твою руку, не платим тебе дань воинами, да и налоги стандартные платим, годно?

Я теряю источник пополнения бойцов в этой деревне, но с другой стороны, можно использовать их бойцов сейчас, а это мне выгодно. Да и в таком случае эту деревню можно использовать как экономическую базу. Завтра будет завтра, а сейчас условия для меня вполне подходящие.

– Годится, но того, кто сам захочет стать воином в моем замке, выгонять не буду. Далеко источник?

– Хорошо, ряд заключен. Источник на другом конце озера. Онгхус, собирай парней, поможем соседу обзавестись домом, я с вами, – старик улыбнулся и протянул мне руку. Рукопожатие было несколько непривычным, хват был не за ладонь, а за предплечье. Пожимая мне руку, старик смотрел мне прямо в глаза, и я наконец понял, что меня в нем смущало, зубы его были белыми, как свежий снег, и по большей части они выглядели как клыки. Похоже, в нем сильна кровь оборотней, надо будет потом выяснить у Онгхуса побольше деталей об этом старосте.

– Онгхус, через два часа чтобы ребята были на берегу, мы поможем нашему новому соседу обзавестись домом. А ты, друид, можешь серьезно помочь в захвате источника.

– Чем же, почтенный?

– На окраине деревни стоит небольшой дом, хозяин которого – бывший воин предыдущего владыки этого источника, если убедишь его к нам присоединиться, то отбить источник будет куда проще, – тут же вылетела небольшая табличка с квестом:

Вам доступно новое задание: "И один в поле воин".

Присоедините к своей армии воина старого владыки.

Награда: опыт, воин уровня ветеран.

Штраф за провал/отказ: падение репутации с Фелланом, невозможность присоединить воина старого владыки.

Принять: Да/Нет.

Конечно же «да», мало того, что опыт дадут, так еще и боец ранга ветеран.

– Как его зовут, и из какого рода войск этот воин?

– Его зовут Вейн, он начинал как всадник и при старом владыке стал полусотником пограничников, сам понимаешь, один такой воин уже многое может изменить.

– Полностью согласен, думаю, я смогу его убедить, – всадник, это предтоповый юнит Темного леса, а то, что он ранга ветеран, означает, что он один уже серьезный боец. А раз он был бойцом у старого владыки источника, то, присоединив

его, я узнаю много интересного.

— Удачи, друид, но при любом раскладе жду тебя через два часа на берегу.

На окраине деревни рядом с небольшим фруктовым садом притаился старый, полностью заросший плющом дом. Обойдя живую изгородь из кустов терновника, я увидел на заднем дворе дома бойца, тренирующегося с тяжелой боевой рогатиной.

Судя по всему, я нашел нужного ветерана. Хотелось бы, конечно, понять, по какой ветке развития пошел этот всадник, но без полного вооружения это просто невозможно определить.

Гладко выбритое лицо и короткий ежик волос для любого знающего говорил о том, что этот боец относится к всадникам. Только они во всем замке коротко стригут волосы и не носят растительности на лице, есть, конечно, исключение в виде ведьмаков, но те могут выглядеть, как угодно.

Достаточно малочисленная и закрытая группа бойцов, всадники – это пограничный буфер в землях Темного леса, и они же занимают звено младших командиров. Всадниками они зовутся не по причине мастерства верховой езды, а скорее в память о том, что все они потомки нескольких рыцарских орденов, отколовшихся от Империи Грифона. Прочно связав себя кровными узами с жителями замка Темного ле-

са, они стали считать себя аранья, и уже несколько поколений всадники являются верными воинами Круга Иерофантов.

Тяжелая рогатина, словно пушинка, летала в руках бойца. Шаг – удар, уход с линии атаки – укол, круговой удар, шаг назад – удар пяткой рогатины. Да, я точно нашел нужного бойца. Три серебряных кольца на защитной втулке рогатины говорили о его статусе ветерана, а уж как роскошна сама рогатина...

Листовидное лезвие украшено растительным орнаментом, в локоть длинной, им можно как рубить, так и колоть, металлическая перекладина, которой можно зацепить щит противника и которая не даст телу врага добраться до тебя самого. Тяжелое, судя по всему, ясеновое древко сразу после перекладины закрыто металлической втулкой, на которой красовались три серебряных кольца, говоривших о статусе владельца. Пятка, сделанная из металла, в виде раскрытой кошачьей лапы с выпущенными когтями. Минут пять я наблюдал за бойцом, не понимая, что же мне так резало глаза в его тренировке, вроде и техника хороша, и сам физически развит, а уж такой рогатине можно только позавидовать. Пока до меня не дошло, что его техника заставляет на определенном шаге перекрещивать руки на древке, и из-за этого, чтобы выйти в следующую стойку, ему приходится отступать и менять хват, в то время как эта схема правится по сути двумя вещами – сменой ног и изменением направления удара.

– Мое почтение, Вейн, позволь прервать твою тренировку?

– Кого еще демоны принесли? – лезвие рогатины смотрело мне в живот, а лицо всадника из-за старых шрамов напоминало маску языческого идола.

– Меня зовут Кэррион, и я новый владыка этих мест.

– Еще один трус и слабак, который сбежит, как только запахнет жареным, – лицо всадника стало выражать презрение.

– Физически, может, и слабак, но трусом никто не смеет меня называть! Пусть старый повелитель этих земель сбежал, но где укрепленный замок, который удерживает пограничная стража? Почему МНЕ пришлось уничтожать демонов и вытаскивать с того света рубак, когда полусотник просиживает свою задницу дома? – этот наглец предъявляет мне трусость, да кто он такой?

– Это мое дело, чем я занимаюсь!

– Так мало того, что ты сам трус, так еще и неумеха, каждый шестой и девятый шаг в твоей схеме открывают тебя и заставляют отступать.

– Что ты несешь?

– Полусотник, давай так, если я покажу тебе твою ошибку и объясню, как ее исправить, то ты присоединишься ко мне сроком на две недели, а дальше сам решишь, оставаться со мной или уйти, договорились? – вот что значит реальный опыт жестких переговоров, накалили эмоции, а теперь куль-

турно и вежливо продадим свои требования.

– Договорились, друид, вот только нет у меня ошибки в технике.

– Начинай схему с начала, – к чести полусотника, свои ошибки он понял с первого раза, когда я указал на них, правда, потом потребовал еще несколько раз повторить схему уже с моей вариацией.

– Что же, друид, договор есть договор, две недели моей службы ты получишь. И после первых же боев поймешь, что я не трус. А вот каков ты – мы посмотрим.

– Договорились, Вейн, у меня сейчас каждый боец на счету.

– Карса, ко мне, – буквально через мгновение после его слов на стреху¹ дома приземлилась гигантская птица с размахом крыльев метра два. Я таких видел как-то по головизору², исчезающий вид и все такое, кажется, они относятся к орлам. Такой птичке ягненка утащить – раз плюнуть. Да и ветка развития всадника стала теперь понятна – Страж леса, мастер общения с животными и отличный пехотинец для боя в лесу.

– Сколько времени тебе требуется, чтобы собраться?

– Через полчаса буду в любой точке деревни.

– Тогда жду тебя на берегу.

Сноски:

1.Стреха – нижний, свисающий край крыши деревянного

дома, избы.

2.Головизор – более совершенная версия телевизора; телевизор будущего.

Захват Источника

Завоевывать источник пошло пятнадцать бойцов, включая меня. Знакомая семерка рубак под командованием Онгхуса, пятеро йоменов¹ с длинными луками, Вейн, Феллан и я. У старосты из брони был только легкий плащ, а из оружия четыре метательных топорика и неизменный нож. Вейн выглядел полной противоположностью Феллана, закатанный в свои кожаные доспехи, на поясе висел топор, а на спине были закреплены тарч² и колчан с сулицами³. Он стоял, опершись на рогатину, и кормил свою “крохотную” птичку.

Погрузившись в баркас, мы отплыли завоевывать мой новый дом. Ради прокачки силы и выносливости я наравне со всеми греб своим веслом. Вверх-вниз, вверх-вниз, еще гребок, за ним следующий. Каждый гребок приближал меня к моей цели. Вот только выдыхался я мгновенно, и меня постоянно сменяли.

Самое смешное, что во вкладке войска у меня числился только Вейн, а старик с бойцами значился союзниками. Ну да ладно, первый день, а у меня уже предтоповый ветеран, пусть контракт пока на две недели, но думаю, он со мной останется и дальше.

Заведя баркас в камыши, мы высадились и отправили йоменов на разведку. Времени прошло не так уж много, не

больше двадцати минут, как они вернулись.

– Ну что там? – всем было интересно, с кем мы столкнемся.

– Четверо огров, орк-шаман и десятка полтора гоблинов. У пятерых есть луки, но сами же знаете, какие из них стрелки, – йомены нарисовали схему расположения зеленокожих, и мы начали думать над планом атаки. Я думал, что руководить боем будет Вейн. Но в итоге оказалось, что Феллан быстро раздал указания и цели, что еще более удивительно, себе в качестве целей он выбрал двух огров, в то время как Вейну выдал для атаки одного. Стрелки должны выбить вражеских лучников, а потом сосредоточиться на ограх. В это время команда Онгхуса занимается зачисткой гоблы. Моя задача состояла в том, чтобы уничтожить шамана, иначе все может пойти кувырком.

Один из йоменов, рыжий Одхан, вызвался меня провести так, чтобы гоблины не заметили. Затаившись в кустарнике, я наблюдал, как орк варит что-то крайне дурно пахнущее в своем закопченном котле. Он постоянно мешал свое варево, время от времени закидывая туда какие-то корни, черепки и прочую чушь. Вдох-выдох, я спокоен, это просто набор пикселей, и он должен умереть. Воздушная стрела срывается с моей руки, в этот момент мое восприятие меняется, и словно в замедленной съемке я вижу, как она влетает в голову шаману, и тот падает лицом прямо в котел. Хэдшот, одновременно с падением шамана свистнули стрелы, первые

гоблины начали верещать, пытаюсь понять, откуда идет атака. Поскольку я сейчас бесполезен, мне оставалось только наблюдать за происходящим.

И тут я понял, почему Феллан командовал всеми, и ему так легко подчинялись. С двумя топориками наперевес он походя, такое ощущение, что бил он с ленцой, словно отгоняя назойливое насекомое, раскрыл голову гоблину, бедняга пытался пырнуть старосту копьём, от которого тот, не меня направления, уклонился. После чего рванул в сторону огров, на ходу метая все четыре топора в одного из бараноголовых. Тот начал шататься, но устоял на ногах, пока в его горло не влетел тесак. То, что случилось потом, я вначале даже не понял, но выглядело это жутковато. Старик в прыжке рванул ко второму огру, и все бы ничего, но его тело менялось на ходу. В момент приземления перед огром стояло создание из фильмов ужасов – мощный торс, когтистые лапы и самое страшное – оскаленная пасть, с которой капает слюна, так вот какие они, эти оборотни. Скорость его атаки просто поражала, руки, или лапы, даже затрудняюсь сказать, как правильно, мелькали с бешеной скоростью, оставляя за собой рваные раны. Удар дубины огра отбросил оборотня, но это было максимум, чего он смог добиться, прежде чем ему перегрызли горло.

Дзинь, есть откат, звонок уведомления вывел меня из состояния ступора, и я включился в бой. В это время еще один огр пытался убить Вейна, вот только три сулицы в теле и Кар-

са, постоянно пикирующая на огра, не давали ему никаких шансов выстоять против Вейна. Раз за разом лезвие рогатины окрашивалось в красный цвет, а полусотник, постоянно смещаясь, бил по ногам огра, не давая тому даже малейшей попытки попасть дубиной в столь наглую бледнокожую еду.

Онгхус и его парни рывком смяли гоблинов, вояки из них слабые, да еще оборотень пугает своим видом, а вот с оставшимся огром возникли проблемы. Он был вооружен не дубиной, а молотом, и первым же ударом смял одного из бойцов. Сразу было видно, что парень не жилец, не живут люди с раздробленным черепом. Второго бойца он отбросил ногой, явно уровень огра хорошо за двадцатый. И тут в него влетает с разбегу Феллан, огр пытается сбить оборотня, но тот слишком быстр для него. Воздушная стрела в лицо огру с молотом, опа, а вот и плюс к устойчивости. Огр рычит и пытается прорваться ко мне, но Феллан вцепился и рвет из него куски мяса. Лучники стреляют в этого суперогра практически беспрерывно, а тот продолжает идти, но вот он спотыкается и начинает заваливаться, мало кто может двигаться с рогатиной в боку, но даже перед смертью он остается воином и метает молот, ломая грудную клетку йомену.

Вы получили уровень 3.

Устойчивость к откату +1.

Просто шедевр. Устойчивость стала равна четырем, и это

в будущем серьезно упростит мне жизнь. Так, с умениями будем разбираться позже, надо срочно ставить замок.

Подойдя к фонтану из сияющих радужных искр, я протянул кольцо, и тут же высветилась надпись:

**Вы хотите подчинить Источник магии.
Да/Нет.**

Конечно «да».

**Вы хотите построить замок.
Да/Нет.**

«Да», конечно же, «да». Вот только откуда ресурсы? Судя по всему, эти развалины были когда-то замком, и там остались ресурсы, а система посчитала, что я взял их в качестве трофея, так что я могу теперь построить не только замок, но и на несколько зданий хватит. Жаль, конечно, что из редких ресурсов только по две меры самоцветов и ртути, да три кристалла. Зато денег нормально, почти семь тысяч, да еще по семнадцать дерева и камня плюс шесть руды. Но я сделал главное – я начал постройку замка и уже поднял два уровня. Мой план на день из четырех пунктов выполнен и даже перевыполнен с учетом присоединения Вейна.

Развернувшись к бойцам, с которыми вместе сражался, я осмотрелся. Итог битвы оказался неутешительным. Из пят-

надцати человек нас осталось одиннадцать. Трех забрал с собой молотобоец, а молодому йомену просто не повезло, корявая гоблинская стрела попала ему в глаз. Феллана скрючило, он что-то ел. Подходя к нему, я увидел, что он ест сердце огра. Заметив мой удивленный взгляд, ко мне подошел Онгхус.

– Господин, не удивляйтесь, у него свой откат, а сердце врага, взятое в бою, свято. Да и зверь в нем силу набирает от таких трофеев. Без него, глядишь, и деревни не было бы уже давно.

– Вы все знали, что староста оборотень?

– Конечно, только благодаря старосте мы дважды побеждали крупные банды разбойников, что оборотень, это не страшно, он себя контролирует, местных не трогает, ну а врагам не повезло.

Прагматичный подход у селян, ну а почему бы и нет, защищает, управляет, а что сердца врагов ест, ну это мелочи. Да и оборотни для аранья как-никак союзники. Впрочем, мне тоже нет особой разницы, не демон, и то хлеб. На сегодня отдых и тренировки, а завтра новая погоня за уровнями, главное, удержать темп до конца недели и максимально развить замок, есть подозрение, что противостоять мне будет демон, а это очень неприятно. Решив не мешать трапезе оборотня, начал осматривать трофеи с орка, куча всяких корешков, мера самоцветов и самое интересное – посох. Корявый посох оказался артефактом, пусть слабеньким, но край-

не полезным для меня.

Посох Начинающего Шамана. Хранит до 50 ед. маны.

Крайне полезно, что посох почти полный – сорок три единицы маны. Для боя посох коротковат, но это мелочи, учитывая его бонусы. Эта долина прекрасно подходит для моих целей, озеро близко от города, надо будет построить верфь и рыбацкую артель, в рацион тем самым добавим рыбу, лес находится рядом, дичи явно хватит, осталось выяснить, что тут по шахтам, и захватить их.

Так, думаем конструктивно, нужен дальнейший план. В первую очередь камень, дерево и руда, потом самоцветы и золото, все остальное второстепенно. Мысли сосредоточились на том, что требуется сделать в первую очередь, так, стоп, у меня же умения за уровень не распределены. Второй уровень принес мне на выбор «Мастер Магии Тела» и «Дипломатию», но с нетерпимостью мне дипломатия не настолько важна, а вот усиление лечащих заклинаний может еще неоднократно спасти моих бойцов, да и меня в том числе, поэтому выбор простой, берем ее.

Имя: Кэррион, Коготь Малануса

Уровень 3

Класс: Темный Друид

Специализация: мудрость предков

Сила: 4 (+1),

Выносливость: 6 (+3),

Ловкость: 3,

Сила магии: 43,

Устойчивость к откату: 4,

Ментальная выносливость: 15 (+1).

Навыки: Мастер Магии тела 1, Поиск пути 1.

Для первого дня вполне так неплохо, плюс захвачен источник и строится замок, так, ставлю точку воскрешения у источника, и надо заняться делами. Наших убитых сложили отдельно, похороним их по приезду в деревню, с зеленомордых собрали все более-менее полезное и скинули в кучу. Феллан неспешно подошел ко мне, держа в руках мешочек, судя по всему, там было золото.

– Возьми, здесь твоя доля, – сказал Феллан, протягивая мне мешок, руки его были в засохшей крови, хотя с лица он ее как-то умудрился оттереть. Вообще, выглядел он крайне бледным и уставшим, такое ощущение, что он постарел сразу лет на десять.

– Отдай ее родственникам погибших парней, Феллан. А с тобой все в порядке? Может, использовать регенерацию? – помимо усмешки Феллана у меня вызвала удивление высо-

чившая надпись.

Репутация с Лесной заводью +7 (статус нейтрально).

– Спасибо, не стоит, я скоро буду в норме, это откат от трансформации. После обратного превращения нам нужно время на восстановление сил. Чем опытнее становишься, тем проще и быстрее все проходит. Останешься тут или будешь нашим гостем вместе с этой хмурой рожей? – спросил Феллан, кивая на Вейна.

– Пожалуй, мы примем ваше приглашение, пока замок строится. Да и надо бы решить, что с демонами будем делать, – есть шанс получить отряд Онгхуса на зачистку, а это означает пару уровней завтра. Конечно, вместе с Вейном мы уже сила, но лучше подстраховаться. Так что приглашение надо принимать, и тут без вариантов.

Сноски:

1.Йомен – свободные мелкие землевладельцы, которые самостоятельно занимаются обработкой земли. Тут начальный тип юнитов аналогичный крестьянам.

2.Тарч – небольшой щит, преимущественно круглой формы. На внешней стороне в самом центре располагается сферическая нашлапка (умбон).

3.Сулица – дротик, метательное копьё, имеющее желез-

ный наконечник длиной 15—20 см и древко длиной 1,2—1,5 метра.

Начало второго дня

Проснувшись в шесть утра по встроенному будильнику, я вышел из дома Феллана во двор, облился из ведра водой и умылся. Вечер вчера удался на славу, тризна за парней перешла в пьянку. Из минусов – запланированная трехчасовая тренировка пошла псу под хвост. Как оказалось, в виртуальности еда очень даже вкусная, а пиво отменно сварено. Похоже, что надо было начинать за волхва у викингов и пробовать их напитки, по идее, морозное пиво у них должно быть отличным, но да ладно, это все не важно.

Замок построен, и, что самое приятное, среди развалин находится три строения, подлежащих восстановлению, это таверна, рынок и дом старосты, производящий йоменов. По договоренности, еще вчера, Феллан отправил рабочих восстанавливать здания с приоритетом на дом старосты, который позволит нанять йоменов, а сразу следом за ним уже будет восстанавливаться таверна, и в последнюю очередь восстановим рынок, восточку в торговую гильдию староста также подаст. А пока полным ходом строится казарма, которая позволит нанимать мне лесничих.

В меню закупа сразу поставить покупку йоменов и приказывать поселиться, пусть приносят доход. Не зря я взял золотой акк, на том же базовом нет такой возможности, как выстраивать цепочку строительства и покупать еще не готовых

юнитов. Я не собираюсь больше донатить, так что экономика для меня крайне важный пункт.

По итогам вчерашней пьянки – по совместительству переговоров, я, Вейн и группа Онгхуса выдвигаемся для зачистки леса от трех оставшихся групп демонов, а деревня начинает платить налог только с завтрашнего дня. Плюс выяснил расположение лесопилки, каменоломни, шахт руды и серы – все они находились не так далеко от моего замка. В идеале, завтра они должны быть захвачены.

Приведя себя в порядок, я всмотрелся в свое отражение в ведре и понял, что настроил все правильно. Средний рост, несколько приземистая фигура, чисто выбрит, на голове оставлена неширокая полоса коротко стриженных, светло-русых волос, плавно переходящих в косичку. Но наиболее яркое впечатление оставляли глаза, мои родные серо-зеленые глаза с учетом вертикального зрачка стали куда пронзительнее. Ладно, хватит любоваться собой, пора заняться делом.

Быстрый завтрак, после которого мы грузимся на баркас. Двадцать минут гребли, и мы у замка. Оставив бойцов отдыхать, тут же скупил всех йоменов и отправил их селиться поблизости от замка, а сам рванул в заклинательный покой, мне срочно надо восстановить ману. Восстановил ману, остаток слил в посох, заполнив его до конца, поставил в настройках покоя восемьдесят процентов на расшифровку заклинаний, мне срочно нужны еще заклинания.

После всех приготовлений мы выдвинулись в рейд, я очень надеялся на помощь леса в поисках демонов. Но не думаю, что первый же квест сильно разбрасает группы, так что будем надеяться на великий Рандом и на то, что лес не оставит своего друида, идущего путем клыка и когтя.

На первую группу мы нарвались случайно, они удивились, судя по всему, не меньше нашего. Просто неожиданно лес расступился, и мы вышли на поляну, где в тот момент находилось две адские гончие, разоритель и десяток бесов. Хреновая ситуация, но магическая стрела тут же упокоила одну из гончих. А сулицы Вейна уже летели в разорителя. Бросив за спину посох-батарейку, тут же перехватил боевой. Мой крик: “Строй” вывел моих спутников из состояния ступора, и они тут же создали стену щитов. Разоритель двинулся на нас, что-то рыкнув бесам. Радует, что деревья за нашей спиной не позволяют им использовать крылья, чтобы ударить в спину. Гончая начала обходить по широкой дуге, явно планируя зайти во фланг. Посмотрим, кто кого.

– Держать строй. Гончая на мне. Рубите бесов, – счетчик отката продолжал капать, теперь главное сдержать тварь до того момента, пока откат не пройдет. Крутанув посохом восьмерку, с удовольствием услышал свист, который он издает. Металлические накладку для увеличения урона, обтянутая кожей середина, чтобы руки не скользили, и вуаля, я получил отличный боевой шест, а всего-то надо было заплатить чуток монет местным, чтобы они его доработали. За

этими мыслями я чуть не прозевал рывок гончей, но в самый последний момент успел выставить шест, уперев его в землю, и благодаря этому всего лишь отлетел вместе с ним. Круговой удар шестом через шею по лапам, тварь отпрыгивает, этого времени мне хватает, чтобы встать с диагональным ударом. На заднем плане слышен рев бесов и чавкающие удары топоров, но это не мой бой, моя задача убить гончую. Удар, удар, удар, закрутить мельницу, главное, не дать ей возможность сделать рывок, иначе я труп, мои удары для нее не столько опасны, сколько неприятны. Благо, что гончая, судя по цвету, свежепризванная, а то с матерой псиной у меня подобные фокусы вряд ли бы прошли. Из моего горла рвется крик "Кровь и честь", который неожиданно подхватывают бойцы. Есть, откат закончился, магическая стрела в голову не дала ни единого шанса гончей, да не зря я вбил почти все в магическую силу. Бесы почти перебиты, в то время как Онгхус с двумя бойцами танцуют вокруг разорителя, постоянно раздергивая его в разные стороны. Но именно рогатина Вейна ставит точку в этом танце, подрубая ногу разорителя и тут же пробивая ему горло. Удар бесу в спину, он оборачивается ко мне, и тут же топор Ниса врубается ему в голову, разбрызгивая кровь и мозги в разные стороны, когда он пинком отбрасывает тело уродца.

Бой длился в совокупности минут шесть, вряд ли больше, регенерация на Онгхуса, он слишком переоценил себя и получил рваную рану на бедре и пару трещин в ребрах. Вытя-

нув из Посоха потраченную ману, мы остановились передохнуть. Итоги боя показали, что пока мы справляемся только за счет того, что моя магическая стрела убивает с одного выстрела всех встречающихся врагов, но с хайлелевами¹ такого не получится, и я очень надеюсь, что они и не появятся в ближайшее время, все таки у меня не невозможный уровень сложности. Да и плюс за счет регенерации я сохранил четверых бойцов за два дня, хотя второй день только начался, а в самом начале игры это очень неплохо. Нужны стрелки, притом нужны стрелки в достаточном количестве, лесничие, конечно, неплохо стреляют, но настоящие мастера стрельбы в моем замке, это вольные стрелки. После таверны надо поставить кузницу, с ней я получу доступ к рубякам, и тем самым у меня появится отличный задел для захвата территорий.

Открыв карту, решил посмотреть, что у нас по точкам, увидел, что буквально недалеко тут находится лесопилка, захватим по пути, надеюсь, охрана там будет не сильно большая. Лес молчит, и это меня смущает, то ли мы движемся правильно, то ли это был какой-то баг². Ладно, потом разберемся.

– Онгхус, ты как? Драться сможешь? Здоровяк вроде уже был в норме, но лучше спросить, чем потерять своего лучшего рубяку.

– В норме, Кэррион, куда двигаемся дальше? – он слегка морщился, но видно, что уже был почти в форме.

– Тут недалеко есть лесопилка, высокий шанс, что демо-

ны попробуют ее захватить. Так что двигаемся туда, и чтобы опять не попасть так же, как в этот раз, нам нужен разведчик. Кто лучше всех двигается по лесу?

– Перт, он учился у вольных стрелков и пусть не стал им, но все же, он лучше всех из нас двигается по лесу.

– Хорошо, пусть выдвигается к лесопилке, а через пару минут и мы двинемся неспешно. И главное, пусть не рискует. Нас слишком мало для того, чтобы терять людей.

Перт быстро собрался и выдвинулся в лес. Начав присматриваться к тому, как он двигается, я понял, что он ступает совершенно не так, как я привык. Как только появятся вольные, надо будет потренироваться ходить, как они. Шли не особо спеша, цепью, с расстоянием пара метров друг от друга. Лес просто излучал радость, пение птиц, блики солнечных лучей на листьях деревьев. Все это настраивало на крайне умиротворяющий лад. Теперь мне все больше понятно, почему люди срываются в этой игре так часто, здесь слишком легко забыть, что ты вовсе не бессмертный герой, способный возродиться, а обычный человек со своими проблемами в жизни. Мир куда красочнее, чем ты видишь в реале. Вчерашний клерк тут может стать могучим воином, а домохозяйка волшебницей. Радует одно – по словам всех медиков, из-за мелкого дефекта в нервной системе, который в обычной жизни и тренировках мне совершенно не мешает, подумаешь, чуть повышенная агрессия, я фактически иммунен к срыву.

– Кэррион, на лесопилке скоро начнется бой, – Перт прервал мои размышления.

– Кто с кем? Их много? – я полностью переключился на текущую задачу.

– Около пятнадцати-двадцати бесов, три разорителя, но главная проблема, что командует отрядом ифрит³, – голос парня явно выражал надежду, что мы не будем вмешиваться.

– Хреновые дела, а охрана лесопилки? – если охраны будет мало, придется отступать, а мне крайне необходим следующий уровень, да и ресурсы очень важны.

– Гномы, бойцов двенадцать, все хорошо вооружены, в самой лесопилке может еще кто-то, слишком близко не подбирался. Но это новички хирдманы⁴.

– Значит, нам везет, ждем, когда они вступят в бой, а потом атакуем сами и добьем победителей, главное, убить ифрита, с остальными будет проще. Но главное, зря не рисковать, наше дело добить всех и получить трофеи, а не глупо погибнуть, так что ждем. Ты точно уверен, что демоны выйдут к лесопилке?

– Абсолютно, господин, они ломаются напролом по лесу, как стадо пьяных лосей. Ну а гномы те еще скряги, так что лесопилку не сдадут без боя, – Перт говорил спокойно и явно был уверен в своих словах.

Да, возможно я поступаю цинично, и с гномами можно было бы договориться, но мне нужен уровень и ресурсы, да и этих парней зря терять я не готов. Они, судя по всему, уже

подросли в уровнях за эти два дня, так что выгоднее их сохранить и переманить к себе на службу. Плюс привык я к ним, знаю, чего ожидать, а к моим будущим лесничим надо будет привыкать. Да и оружие, и доспехи гномов качества куда выше, чем есть у моих бойцов. Однозначно, отдаю гномов демонам на заклятие, а потом добиваю победителей.

Картина на лесопилке поражала своей нереальностью, я впервые своими глазами увидел, что такое знаменитый гномий хирд⁵. Пусть даже в таком урезанном варианте. Сомкнув щиты, они печатали шаг, нанося удары своими секирами. Бесов оказалось почти два десятка, но они разлетались об стоящих, как крепостная стена, гномов, несколько трупов бесов уже валялось вокруг отчаянных коротышек. Всё продолжалось отлично, пока за дело не взялся ифрит, он взлетел, подобно комете, над строем, и из его руки в гномов полилась настоящая река пламени. Строй гномов рассеялся, и началась мешанина. Стоит ждать, атаковав сейчас, я только потеряю своих людей. Пока я размышлял, гномы опять выкинули сюрприз, из лесопилки выбежал гном с рыжей бородой, странной прической, напоминающей ирокез, по пояс голый и с двумя топорами в руках. Не останавливаясь, в прыжке, оттолкнувшись от плеча одного из хирдманов, он вонзил оба топора в ифрита, сбивая того на землю. Его борода пылала огнем, но он, казалось, не замечал этого, продолжая кромсать ифрита. Пара других гномов попыталась пробиться и помочь ему добить ифрита, но их на себя взяли разорители.

Один за другим гномы гибли, рыжего бородача подняли на копья четверо бесов, но, несмотря на это, он пытался еще сражаться. Ифрит, судя по его состоянию, был на последнем издыхании, огненная аура больше не защищала его тело, да и держался над землей он с трудом. Я не смог удержаться от соблазна и метнул магическую стрелу в него. Судя по всему, он не понял, откуда прошла атака, и все так же продолжал медленно плыть в сторону от основного боя. Чертова магическая сопротивляемость, мало, мне крайне мало моих заклинаний, мне нужна настоящая ударная мощь. Счетчик отката продолжал капать, дожидаясь, пока я снова смогу колдовать.

– Вейн, слушай сюда, атаку начнем, когда я выпущу следующую стрелу в ифрита, по идее, этого ему должно хватить. Задача – перебить тут всех и захватить лесопилку, если меня тут убьют, вы собираете все ценное и уходите в деревню, я возрождаться буду в своем замке. Как бить демонов, я думаю, мне нет смысла вам объяснять, сами знаете лучше меня. Да помогут нам Духи леса.

– Прости, друид, зря я тебя считал трусом. Да помогут нам Духи леса. Готовимся к бою, братья, – кожаная личина⁶ на шлеме Вейна делала его голос еще более глухим. Подавая пример, он перехватил сулицу для метания и ждал только меня.

Магическая стрела сбивает ифрита, и он падает, озаряясь легкой огненной вспышкой. Одного из гномов за счет этого,

похоже, ослепило, и он не смог увернуться от меча разорителя, за что и поплатился, клинок демона почти полностью отсек ему руку. Рука окончательно не упала лишь из-за полоски кожи, которая продолжала ее удерживать, кровь из раны била ключом, на редкость мерзкое зрелище. Разработчики явно больные ублюдки, раз с такой достоверностью прорабатывали сцены, подобные этой, какими же будут пытки в этой игре?

Крик “Ка-а-аэ-э-эр-ри-и-ио-о-он” от моих бойцов меня изрядно удивил, судя по всему, парни признали меня вождем. Но тут удар копья, почти доставший мое лицо, показал, что в бою лучше не думать о всякой ерунде, а сосредоточиться на том, чтобы выжить и забрать с собой как можно больше врагов. Удар концом посоха по лапе беса, поворот вокруг себя, пропуская копье, удар в голову, атака, атака, крылья беса подняли его в воздух, он пытался уйти от вертящегося пропеллером посоха в моих руках, но это мало ему помогало. Да, у меня нет нужной силы, чтобы быстро его убить, но техника боя шестом у меня поставлена очень даже неплохо. Перед глазами вылетела надпись:

Вы убиты

И тут меня накрыла темнота, я открыл свои глаза в заклинательном покое, ничего не понимая. Так, что за фигня, как меня убили? Надо смотреть логи⁸. Ага, вот и ответ:

Кэррион получает критический удар в голову, множитель за удар в спину x3

Да, с меня сняли хитов больше, чем у меня есть.

Вы получили уровень 4.

Сила магии +1.

Круто, реально круто, каждая единичка силы магии в моем случае – это новая мощь, а значит, и шанс на адекватную прокачку. На выбор дали «Мастер магии Воздуха» и «Тактика», сверхсложный выбор. По логике, мне, конечно, надо брать магию воздуха, но тактик идет от Военачальника, а значит, выпадает куда реже. Решено, беру Тактику, бойцы будут более грамотно вести себя в бою, а это снизит потери, что для меня крайне важно. Открыл карту, печально, вместо шести зеленых точек в сторону деревни движутся только пять, очень надеюсь, что Вейн и Онгхус живы, и что они собрали трофеи.

Так, посмотрим, расшифровалось ли хоть что-то из заклинаний. Отлично, молния, это то, чего мне определённо не хватало, невысокая цена при ее потрясающей мощи, а с моей силой магии так вообще просто чудовищной, если я все правильно понимаю, одной молнией я вполне смогу убить теперь ифрита уровня до пятого, а в случае удачи, и выше.

Пока мана регенерируется, надо заняться армией.

Захожу в меню найма и одного из лесничих нанимаю с завышенным интеллектом, а остальных – с ловкостью, все-таки творец – очень полезная книга. Кузница достроится ближе к вечеру, и тогда утром я найму рубак.

Завтра я смогу уже более качественно заняться зачисткой территории, да и, надеюсь, закончить квест с демонами. Потом сразу ставим гильдию магов, а за ней рошу друидов, но для второй мне не хватит камня, а это значит, что в приоритет выходит захват шахты. Нужно все и сразу, иначе я просто не удержу такой темп развития. И мне срочно нужны герои, без них дальнейший захват и зачистка местности не будут такими эффективными. Назначив первого лесничего главой отделения, заставил их заниматься стрельбой и общефизической подготовкой, плюс действиям в строю.

1. Хайлел – от англ. High level – высокий уровень. Обозначает игрока с уровнем выше, чем среднее его значение по игре.

2. Баг – жаргонное слово, обычно обозначающее ошибку в программе.

3. Ифрит – Огромные крылатые существа из огня, которые живут под землёй. Также известны как демоны (духи) огня. Предпоследний юнит замка Инферно.

4. Хирдман – воины, входящие в хирд.

5. Хирд – монолитный боевой порядок гномов, представ-

ляющий собой окружность, квадрат или треугольник с пустотой в центре. Основой хирда является организованность и сплоченность, бойцы должны действовать одновременно, при этом ни один из них не должен сбиться с ритма. Обычно хирд состоит из тяжеловооруженных воинов, в центре же может находиться другой тип войск, к примеру, лучники.

6.Личина – часть шлема в виде металлической маски. Полностью закрывает лицо, защищая его от не очень сильных ударов, к тому же оказывает психологическое воздействие на противников. Недостатки личин – ограничение обзора и затруднение дыхания.

Герой

– Господин, – ко мне обратился мужчина лет сорока-пятидесяти, с сильными залысинами, одетый в темный камзол.

– Слушаю.

– Господин, меня зовут Тревор, я ваш новый управляющий, если вы, конечно, утвердите мою кандидатуру. Я хотел бы обсудить с вами налоги на эту неделю, – в голосе управляющего не было ни капли подобострастия, а только доля уважения. Точно, Феллан же говорил, что у него есть подходящий человек на роль управляющего.

– Тревор, вернемся к делам замка завтра, кандидатура твоя утверждена, на эту неделю предлагаю оставить стандартный налог в размере семи монет с дома, и подготовь мне варианты экономического развития замка с учетом увеличения воинского контингента.

– Слушаюсь, господин, еще один момент, вас ожидает в малой приемной наемник, он хочет наняться к хозяину этого замка, если вам интересно мое мнение, я бы присмотрелся к нему. Он создает впечатление очень опасного бойца, – с этими словами он неглубоко поклонился и выдвинулся в замок.

В малой приемной меня ждал сюрприз, прямо на полу, игнорируя стулья и скамьи, прихлебывая пиво из кубка, сидел светлокожий человек, выглядящий несколько странно. Невысокого роста, я бы сказал, не выше ста семидесяти сан-

тиметров, длинные светлые волосы заплетены во множество косичек и стянуты в один большой хвост. В косички было вплетено множество совершенно разнообразных вещей, начиная от лент и заканчивая рыболовными крючками и наколочниками стрел. Левая часть лица была покрыта странной смесью татуировок и шрамов, создающих интересный завораживающий орнамент. На нем были легкие кожаные доспехи, на поясе висела пара коротких клинков, но больше всего меня удивило то, что стояло рядом с ним. К стене был прислонен чудовищного вида арбалет, фактически в рост самого человека, с большим прикладом, ложе арбалета было украшено растительным узором, а дуги этого чудовища были выполнены в виде когтистых лап, стрела вылетала через пасть демона с кошачьим лицом, чей затылок, похоже, был прицельной планкой. Да, впечатление данный индивидуум создавал отменное.

– Чем тебе не угодили мои скамьи и стулья, боец? – лучше сразу начать задавать вопросы, будет проще вести диалог.

– Отличные стулья и скамья, но моей Шейле там некомфортно, а я не люблю без нее находиться. Позволь представиться, меня зовут Орм Змееглаз, а это моя красавица Шейла. Мы ищем себе нового нанимателя, а то старый, эта вонючая отрыжка тролля, решил с какой-то радости, что тролль может куда эффективнее справляться с моими обязанностями. Вот мы и ушли, правда, чуток пошалив, – голос у парня был звонок и приятен и никак не вязался с его холодными,

желтыми глазами, которые, казалось, прорзаются сквозь все заслоны твоей души и смотрят прямо в суть. Да и кри-вая ухмылка вместе с шрамами и татуировками не делали его лицо добрее.

– Пошалив? Что же вы сделали? И что я получу, наняв тебя? Да и какая стоимость твоих услуг?

– О, самую малость пошалили, у того тролля, которого наняли на мое место, случайно оторвалась голова, и в замке случился легкий пожар, ничего серьезного, но пришлось уходить через болота. А те орки, что хотели отдать мне мой гонорар, почему-то остались в тех же болотах. Ценник мой – три тысячи золотых и пять самоцветов за найм, а дальше как всегда, по обычной ставке. Получишь ты нас с Шейлой, а это, как скажу тебе, не мало, я мастер стрельбы и смогу научить твоих недоумков, как правильно стрелять, плюс следопыт я не из последних, хотя охотиться предпочитаю в болотах, ну и атакующая мощь у нас с моей девочкой скажу, не хвастаясь, колоссальна.

– Дороговато будет, плюс могут возникнуть проблемы с твоим бывшим нанимателем, я готов предложить тебе две тысячи золотом и три самоцвета в течение месяца.

– А ты смешной, мне нет смысла наниматься за такие деньги, проще найти еще кого-нибудь и наняться за достойную оплату.

– Тебя никто не держит, но учитывай, что в округе нет замков с нанимателями, хотя днях в пяти на юг есть замок

демона, думаю, он будет тебе чрезвычайно рад, – при слове демон его татуированная щека непроизвольно дернулась.

– Значит, просто пойду в другую сторону и найду еще владельца.

– При этом потеряв, как минимум, недельный гонорар.

Наш спор длился почти полчаса, и в итоге мы пришли к компромиссу – я плачу ему за найм две тысячи семьсот золотых и четыре самоцвета в течение двух недель. За это он клянется на крови Духами природы, что при уходе не будет вредить мне и моим людям, а также строениям и всякому имуществу. За этот спор я получил репутацию с арбалетчиком плюс десять пунктов, а так же Орма Змееглаза и его верную подругу Шейлу в качестве бойца.

Посмотрев на карте, что зеленым точкам добираться до деревни еще часа два, я решил опробовать свое новое войско в деле. Из ближайших месторождений приблизительно в часе пути находится каменоломня, а как раз камня мне завтра к вечеру начнет не хватать. Точнее сказать, завтра к вечеру мне всего станет не хватать. Собрав лесничих и Орма, выдвинулись в поход. Змееглаз быстро вырвался вперед, по пути осматривая окрестности, но на подходе к шахте он вернулся к отряду и остановил нас взмахом руки.

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.