

ИНОИ



АЛЕКС БРЕДВИК

Алекс Бредвик
Иной. Книга 1
Серия «Иной», книга 1

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70196689

SelfPub; 2024

Аннотация

Семейный отдых обернулся трагедией. Я оказался в коме, а семья без денег. Но воля случая изменила все. Врач предложил лечение, а семья не видела смысла отказываться. Это лечение через полное погружение в игру. Вот только с самого старта все пошло наперекосяк...

Содержание

Глава 1	4
Глава 2	16
Глава 3	30
Глава 4	44
Глава 5	57
Глава 6	71
Глава 7	85
Конец ознакомительного фрагмента.	89

Алекс Бредвик

Иной. Книга 1

Глава 1

Что-то я своего тела не чувствую... Сколько я вчера влил в себя? Да и пил ли я вообще? Не помню нифига... Очень это странно всё...

– О, привет! – раздался добродушный голос, исходящий от появившегося передо мной силуэта.

Я попытался открыть рот, чтобы ответить ему, но у меня не получилось. Губы словно были чем-то зажаты, но при этом на них ничего не давило. Странно. Я, что, онемел?

– Ой, надо было сразу сказать! – хлопнул себя по лбу светло-синий контур, от которого исходило слабое мерцание.

Чем больше я на него всматривался, тем больше начинал видеть в нём нового. Он словно был тут, передо мной, но словно его и не было, будто он не материален, а лишь шутка моего воображения.

А, кстати, где это я?

– А вот тут всё просто! – бодро ответил силуэт и провёл рукой вокруг себя. – Это мой мир! Вот только он пустой, и ты – первый пришедший в него за много миллионов лет... Ну да ладно, зато точно не последний! И ты теперь обязательно

сюда вернёшься! Однажды пришедший всегда найдёт дорогу назад.

Говорящий развернулся, покрутился по сторонам, посмотрел куда-то, а потом снова обратился лицом ко мне. Или это было у него не лицо, а затылок? Сложно понять, когда нет даже простых очертаний.

– Знаешь, тебе в некоторой степени повезло, – как-то задумчиво заговорил этот недопризрак.

Повезло? В смысле повезло? Я вообще ничего не понимаю! Как ТАК может быть, что я даже говорить не могу?! Да вообще как я сюда попал-то?!

– Попал ты сюда очень и очень просто, – пожал плечами силуэт. – В том мире, где ты до этого жил и радовался каждому мгновению, где вдыхал ароматы сточных вод и выхлопных газов, где каждый день ты ходил на нелюбимую работу, где встречал людей, которых ты ненавидел... Восхитительный мир! Стоит на грани коллапса, а большая часть населения только и думает, как набить свой желудок чем повкуснее, как собрать побольше лайков в сети... Ну и всё в таком роде и всё в таком духе...

На последних словах говорящий сделал несколько вращений и пасов рукой в мою сторону. Он, что, мои мысли читает, что ли?! Как он узнал, о чём я подумал и что я хочу узнать?! Да и всё же... Как я, чёрт меня дери, оказался здесь?!

– Ой, вот не надо упоминать чёрта, ладно? – сразу же ставшим поучительным тоном начал говорить этот. – Каждый из

них уж очень пакостливый и вредный. Когда я попытался в их мире устроить вечеринку, меня избили всем, что под руку попадалось, а потом выгнали. Вот теперь я тут и сижу.

Так и не ответил на мой вопрос. Он, что, специально это делает?! Игнорирует меня, водит за нос?! Да кто он вообще такой?! Поприветствовал меня, а имени так и не сказал!

– Ты слишком импульсивен и агрессивен... – сказал синий, потирая подбородок двумя пальцами. – О, а я, кажется, знаю, что с тобой можно сделать! Думаю, ты будешь в восторге!

Я уже в восторге... От твоего идиотизма. Ладно. Надо что-то придумывать... Что у меня есть? Ноги... Не вижу. Руки... Не шевелятся. Тело... Шея тоже не поворачивается. Да я вообще хоть имею тело?

– Ну, тело-то у тебя есть, – виновато развёл руками силуэт. – Вот только оно в том мире. Не бойся, ты жив там, вот только когда ты катался на горных лыжах, то хорошо ударился головой о небольшую скалу, пробил себе череп и стал... Как там у вас это называют... Ах, да! Овощем!

Последние слова он сказал с такой радостью в голосе, что мне его захотелось убить чисто по-человечески. Но я не мог пошевелиться, я вообще не чувствовал собственного тела. Ну, в принципе, понятно, почему так. Я лишь разум, бестелесная оболочка чего-то там, а моё тело, пуская слюни на снег, лежит где-то причинным местом кверху, на которое любят искать приключения.

– На подушку слюни, – как-то виновато и тихо сказала это существо, ибо, хрен пойми, кто это вообще такой.

Куда, блин?

– На подушку... – сказал он чуть громче, а потом склонил голову набок и словно подложил под неё сложенные ладошки. – Ты пускаешь слюни на подушку. И не кверху... Кхм... задом, а передом. А слюни... Просто твоему поврежденному мозгу это по приколу.

По приколу?! Да кому прикольно слюни пускать? Эй, чучело! Верни меня назад! Задолбало с тобой мыслями общаться, никакого личного пространства! Всё-то ты знаешь, скотина...

– Я не животное! – возмутился силуэт, грозно топнув при этом ножкой, а потом, тяжело вздохнув, продолжил: – Ладно, не буду томить. Вижу, тебе не нравится моё общество. Ты хочешь назад, к лю-ю-юдям... Вот только зачем? Они же все вредные и противные!

А ты прям белый и пушистый...

– Именно так! – сказал он, и у него что-то сверкнуло на лице.

Он, что, мне так подмигнул? Значит, всё же стоит ко мне лицом. Если оно у него вообще есть.

– Есть оно у меня, не переживай, – усмехнулся он, подойдя ко мне поближе. – Просто ты не достоин того, чтобы видеть его! У тебя недостаточно... Блин, как там это на вашем языке называется... О, вспомнил! Важности!

Влияния? Он мотнул головой – значит, нет. Известности?

– Ну, может, и так. Хотя... Все эти понятия граничат между собой. Так вот. Я могу дать тебе шанс стать более важным, влиятельным, известным!

Ну и как, блин, ты это сделаешь? Посыплешь тысячью лепестков роз, а потом сыграешь фанфары на воображаемом музыкальном инструменте?

– Пфф, ерунда, – махнул он рукой как-то педантично, даже не знаю, как правильно обозвать такой жест. – Слишком плоско... Не-ет! У меня есть для тебя другая идея! Вот смотри...

Он указал рукой вниз, я даже как-то смог перевести взгляд туда, где видел... Самого себя?! А почему у меня вся башка перемотана?! Я, что, реально ударился головой и стал овощем?.. Ну, нет, я же помню, что всё было под контролем. Я ехал спокойно с Эльбруса, спускался по прямой, по участку, где не было ни единого препятствия... А потом провал в памяти... Чёрт. Реально, что ли, головой приложился?

– Да-да, всё именно так и было. Ты ехал, у тебя передняя часть правой лыжи – вон, нога до сих пор наизнанку вывернута, – сказал он, показывая на мою ногу, находящуюся под каким-то нереальным углом, из-за чего меня аж всего пробрало, – воткнулась в камень, который был не камнем, а целой скалой, покрытой слоем снега. Вот ты в падении и воткнулся головой. Печаль, беда, трагедия, эх...

Мне кажется, или всё же он надо мной издевается? Смот-

рите, аж взгрустнул, разве что слезы одинокой не хватает. Да он точно надо мной издевается! Вот была бы у меня возможность прибить его – прибил бы! На месте! Вот прям голыми руками!

– Точно знаю, как с тобой поступить, – хихикнул он. – Смотри, вот сейчас подойдёт врач экспериментального направления, предложит провести некоторые замеры, измерения, сканы... А потом, вероятнее всего, попробует дать тебе возможность видаться с твоими родными. Но не в реальности, а в игре.

О, а вот это уже хорошая новость! Очень много книг на эту тему было написано, вроде жанр попаданчество или что-то подобное. Не суть, но я всегда хотел поиграть в шлеме виртуальной реальности.

– Это прошлый век, – усмехнулся мой визави. – Он подключит тебя к миллионам датчиков, навтыкает в твоё тело сотни иголок, чтобы поступали питательные вещества, а потом погрузит в игру твой разум. Ты там будешь жить!

А неплохие перспективы вырисовываются, вот только всё равно не смогу вернуться в реальный мир. Или всё же смогу?! Не зря же он это сказал, да и полуповорот его головы в мою сторону отдаёт каким-то ехидством. Блин, точно не всё тут чисто.

А потом всё начало происходить так, как и говорило это существо. Ко мне в палату, где сидела моя жена, уткнувшись в мою грудь лицом, моя мать, слёзы которой ни на мгновение

не переставали лить, а также дети, которые постоянно звали меня и пытались стащить с больничной койки, на которой я был зафиксирован, вошёл врач.

Он чем-то привлёк внимание моих родственников: мама перестала плакать, дети шалить, а жена подняла голову. Все они смотрели на врача с какой-то затаённой надеждой.

Врач им начал что-то вещать, расхаживать из стороны в сторону, активно жестикулировать. И чем дольше это происходило, тем больше надежды появлялось в глазах у моей мамы и жены. Аж самому приятно стало видеть их такими. Но потом они резко опустили головы, дети начали унывать, а у мамы снова полились слёзы. Что там такого произошло?

– Для обычного человека сумма, которую назвал врач, не то что неподъемная, она невероятна. Полстраны можно купить. Конечно, бедной, но всё же страны.

Даже думать ни о чём не хотелось. А всё же думалось. И зачем же я полез туда? Зачем сунулся? Вот ведь отговаривала меня Маришка, твердила, что не надо на лыжах кататься... не послушал я её. А теперь виноват во всём.

– Но! – хлопнул он в ладоши, а на улице, в мире, где было моё реальное тело, ударил гром среди ясного дня. – Так как ты первый в моём мире, да ещё и принёс мне понимание того, что я хочу сделать в нём, то... Пожалуй, сделаю так, как надо! Брыньк!

Вместе с последним словом он щёлкнул пальцами, мама полезла в свою сумочку, а потом чуть не выронила телефон.

Моя жена тут же подбежала к ней, начала, по всей видимости, что-то спрашивать, а потом и сама чуть не рухнула в обморок.

— Ладно, посмотрелся уже. И так понятно, что твоя семья в некотором роде будет счастлива... А теперь... — внезапно его силуэт сменился на багрово красный, а на лице проявились горящие щели глаз. — Пора и тебе сделать то, что хочется мне!

Что?! Он же только что синим был!

— И шутки с тобой шутить нельзя... — погрустнел он, снова став синим. — Вы все в том мире такие скучные? Ну да ладно, короче. Я тебя и твою семью из сложного положения вытащил и в благородство играть не буду. Сделаешь для меня кое-что, и мы в расчёте. Не знаю, зачем тебе такая жизнь сдалась, но если надо, значит, есть зачем. Есть у меня одна задумка, как ты мне можешь отплатить, но тебе это не особо понравится, так что без лишних вопросов... Пока!

Щёлк! И тут всё потемнело.

* * *

Добро пожаловать в Ар#&(@ов!

Чё за ересь перед глазами?!

Этот мир полон приключений и тайн! Здесь вы можете стать, кем угодно! Воином, магом, разбойником, лучником, торговцем, кузнецом, портным... Много путей открыто для вас, и только вам решать, кем вы хотите стать!

М-да-а, многообещающее начало. Но уж лучше так, чем

никак. Ну и что там будет дальше?

Создать первого персонажа?

Да/Нет

Если бы я не хотел создать персонажа... А впрочем, какая разница? Выбора у меня особо-то и нет. Так-с, а как можно нажать «Да»?

Начата генерация персонажа. Идёт обработка ваших индивидуальных данных. Идёт сканирование вашего подсознательного слека...

Создание внешности завершено! Вам присвоена раса «Чело... ;№%»!!!

Что за ерунда?! Да какого тут происходит?! Э! Я, чё, теперь застрял?!

Обнаружена ошибка! Идёт перераспределение приоритетов! Стартовая точка появления в мире игры изменена!

Приятной игры!

Перед глазами всё на мгновение потухло, а потом снова появилось. Вокруг меня была какая-то пещера непонятного происхождения. Она была идеально круглой, точнее, полукруглой. Пол ровный, а над головой камень образовывал купол.

Ну ладно, что там нас ждёт?

Поднявшись на ноги, я быстренько осмотрел всё, что было передо мной, а затем повернулся в противоположную сторону, так как с той стороны было абсолютно пусто.

Когда я повернулся, перед лицом стояли трое игроков. Ес-

ли смотреть на их экипировку, то можно смело сказать, что предо мной – воин, лучник и маг. Вот только экипированы они были как-то по-колхозному... У воина – ржавый меч и деревянный квадратный щит, у лучника – маленький лук с одним зелёным лепестком сверху, а также стрелы с каменным наконечником, а у мага – просто обыкновенная палка. Если бы не их «оружие», то можно было бы перепутать их с обычными крестьянами.

Лица у всех троих были какие-то недоумевающие, даже несколько охреневающие. Словно они увидели что-то такое, что повергло их в шок. Стояли мы так долго, смотря друг на друга, но потом я не выдержал и начал первым.

– Здорова! – поднял я руку и только сейчас осознал, что могу снова шевелиться, из-за чего на моём лице расплзлась невероятных размеров ухмылка. – А вы что так на меня уставились?

– Охренеть... – почти шёпотом сказал лучник, опуская лук с натянутой тетивой и вложенной туда стрелой.

– Говорящий босс... Впервые такое вижу... – сказал воин, также опустив руки.

– Да и по хрен, что он говорящий! – тут же начал махать руками маг. – Он нас чуть не пришиб в первый раз, сейчас попытается и второй!

– Вы про что? – искренне не понимая, о чём они говорят, спросил я у них. – Вы сейчас, собственно, о чём?

– Может, это, того? – слегка повернул голову воин. – У ме-

ня почти лоу хп, а твой хил не помогает...

– Да если бы не я, – тут же начал верещать маг, – тебя бы этот мутант-полупаук давно на части разорвал бы и сожрал!

– Вот этого я сейчас и не хочу... Может, это, валим?

– Соглашусь, – тихо сказал лучник и первым дал деру.

Сразу же за лучником рванул воин, и мы остались вдвоём с магом. Он смотрел круглыми глазами на улепетывающих спутников, а я ещё более круглыми глазами – на вообще всё происходящее.

– Ты понял, что сейчас произошло? – помотал я головой и тут почувствовал что-то лишнее на лице, но особо этому внимания не придал. – Чё это они от меня побежали?

– Действительно, – усмехнулся маг и спокойно пошёл к выходу, насколько можно было понять. – Подумаешь, босс, которого мог убить любой нуб, неожиданно ожил... А я один... Оу...

И сразу после последнего сказанного слова дал драпака. Я устремился за ним, так как хотел подробнее узнать о том, куда меня закинуло. Судя по логике, я должен был оказаться в стартовой локе, а появился в какой-то пещере, да и боссом каким-то обозвали.

Бежать много не пришлось. Коридор был всего метров десять в длину и выходил в небольшой каменный зал, в конце которого был туман. Маг спокойно пробежал через эту преграду, но при моём приближении туман начал темнеть, а потом и вовсе что-то произошло, из-за чего я оказался на полу.

Получено 83 урона!

Когда я приподнял голову, то увидел, как в стену тумана возвращается кулак, а моё хп просело почти на двадцать процентов. Ничего себе хук.

Поднявшись на ноги, я снова попытался приблизиться к туману, но перед глазами сразу выскочила надпись:

Боссу локации запрещено покидать локацию! При попытке сбежать будет сниматься 20% хит поинтов!

Внимание! Вам присвоен новый титул – «Босс локации»!
– Какого?!

Глава 2

– Увижу этого синего придурка, – бубнил я себе под нос, когда возвращался обратно в своё жилище, – убью!

В голове словно кто-то сказал: «Ну-ну!», из-за чего я начал крутить головой во все стороны. Ну да, пусто – чего и следовало ожидать. Вот только сразу возникает весьма интересный и важный вопрос. Если я – босс локации, то какого я уровня и как выгляжу?!

Справка: чтобы открыть меню статуса, проведите двумя пальцами левой руки сверху вниз, после чего нажмите в диалоговом меню «Статус».

О, а это здорово придумали. Стоило только задуматься над тем, что мне нужно, как игра выдала справку, как это получить. Весьма и весьма разрабы постарались, молодцы. Та-ак-с, ну-ка попробуем. Большой, безымянный и мизинец сложили, средний и указательный вытянули, взмах и... Ву-аля!

«Меню»

Статус

Инвентарь

Навыки

Снаряжение

Задания

Достижения

Пути развития

Управление логовом

Ну, как в самой обыкновенной игре. Хочешь что-то узнать – кликни соответствующее меню в диалоговом окне, и будет тебе счастье. Так-с, сначала надо разобраться, что я такое и с чем меня едят. В переносном смысле, конечно, но всё же – надо!

Статус

Сначала перед глазами появилось «Ожидайте. Идёт конфигурация характеристик», потом всё мигнуло, на мгновение стало снова темно, как перед переносом в эту пещеру, и меню, наконец, открылось.

Уровень – 1

Опыт – 0/100

Известность – 0

Раса – не определено (откроется в процессе развития)

Ранг – мини-босс (цель ежедневных редких заданий)

Сила – 15

Ловкость – 15

Интеллект – 15

Выносливость – 15

Мудрость – 15

Восприятие – 15

Здоровье – 300 (20 единиц здоровья за каждую единицу силы)

Магическая энергия – 300 (20 единиц энергии за каждую

единицу мудрости)

Запас выносливости – 300 (20 единиц запаса выносливости за каждую единицу выносливости)

Концентрация – 300 (20 единиц запаса концентрации за каждую единицу запаса восприятия)

Максимальная масса имущества инвентаря – 300 килограммов (20 единиц за сумму половин характеристик силы и выносливости)

Вроде всё понятно, но есть один интересный нюанс. Есть характеристика – выносливость, а есть шкала от этой характеристики – запас выносливости. Понятное дело, что она тратится на какие-то действия, но вот на какие?

Справка: шкала запаса выносливости тратится на использование ультимативных навыков направлений воина и разбойника, а также на создание предметов с помощью ремесел, таких как кузнечное дело, добыча руды, строительство.

Так, ладно, а что система поведает о концентрации?

Справка: шкала концентрации тратится на использование навыков разбойника (например, взлом замков), а также на ремесла, требующие сосредоточения, такие как алхимия, медицина.

Хм, чтобы воры не могли бесконечно воровать и домошничать? А что, интересная задумка. Либо всё от сложности зависит? Ау, система, а чё сейчас-то молчишь? Ну и фиг с тобой. Ладно, если моя раса не определена, то нужно посмот-

реть, как её можно вообще получить и как я выгляжу сейчас. Вот только чувствую, что свою внешность я сейчас не увижу, а вот как узнать возможную, могу посмотреть.

Пути развития

И снова та же песня. Сначала выскочило пресловутое «Ожидайте», потом перед глазами исчезло изображение, потом открылось меню. Выглядело оно весьма интересно – в центре один большой белый круг, в котором была центральная точка, слегка подсвеченная, а от неё отходило три линии на три круга меньшего размера внутри этого большого круга. Первый назывался «Путь воина», второй – «Путь разбойника», третий – «Путь мага». Всё банально и просто, проще некуда. Но! Получается, что можно развиваться во все стороны одновременно! А вот это уже плюс к свободе выбора.

А вот дальше этих трёх путей всё было скрыто своеобразным бело-серым туманом, вероятнее всего, чтобы посмотреть дальнейшие пути развития, нужно выбрать один из, скажем так, навыков.

«Путь воина»

При открытии пути воина станут доступны углубленные навыки в обращении с тяжёлыми видами оружия, такими как двуручный меч/молот/топор, и их разновидностями, длинный меч, большой топор, большой молот, а также их разновидностями, варианты применения различных тяжёлых видов оружия в двух руках, а также в обращении со всеми видами тяжёлой брони и средней брони повышенного

класса прочности.

Бонус при открытии:

Сила +5 – основная характеристика для пути воина

Выносливость +5 – основная характеристика для пути воина

Ловкость +2

Восприятие +2

Интеллект +2

Мудрость +2

Лучшие профессии (ремёсла) для развития с учётом специфики пути воина: кузнечное дело, добыча руды, добыча древесины, строительство.

Для открытия требуется опыт воина – 100.

Хм... Мне кажется, не просто так тут присутствуют надбавки и к характеристикам. Но прежде, чем делать поспешные выводы, надо просмотреть и другие пути развития.

«Путь разбойника»

При открытии пути разбойника станут доступны углубленные навыки в обращении с лёгкими видами оружия ближнего боя, такими как короткие мечи и ножи и всеми их разновидностями; в обращении с оружием дальнего боя, таким как метательные виды оружия, луки, арбалеты, а также со всеми их разновидностями; а также в обращении с лёгкими типами брони и средней броней слабого и среднего класса прочности.

Бонус при открытии:

Ловкость +5 – основная характеристика для пути разбойника

Восприятие +5 – основная характеристика для пути разбойника

Сила +2

Выносливость +2

Интеллект +2

Мудрость +2

Лучшие профессии (ремёсла) для развития с учётом специфики пути разбойника – воровство, охота, выделка кожи, деревообработка, взлом замков, алхимия.

Для открытия требуется опыт разбойника – 100.

Ну, тут в принципе тоже всё понятно. Разбойник может развиваться по двум линиям – дальнобойный, он же стрелок, лучник или арбалетчик, либо в разбойника, то есть в рогу. Ну и глянем на последний путь.

«Путь мага»

При открытии пути мага станут доступны навыки в обращении с магическими предметами, посохами, скипетрами, а также с развитием будет повышаться польза от ношения лёгкой брони или магических роб.

Бонус при открытии:

Интеллект +5 – основная характеристика для пути мага

Мудрость +5 – основная характеристика для пути мага

Ловкость +2

Восприятие +2

Сила +2

Выносливость +2

Лучшие профессии (ремёсла) для развития с учётом спецификации пути мага – зачарование, портняжничество, медицина, земледелие, ювелирное дело.

Для открытия требуется опыт мага – 100.

Ну-с, тут только непонятно, зачем магу навыки в обращении с посохами, но что-то мне подсказывает, что не всё так просто, как кажется на первый взгляд. Как и в любой другой игре. Вот вроде качаешься, распределяешь навыки, а потом – бац, а весь билд испоганен одним неверно выбранным навыком, который нельзя заменить, и всё, удаляй перса, начинай заново. Вот только со мной так не прокатит, если учитывать, что привычной кнопки «выход» у меня нет, что весьма логично, так как меня сюда впихнули жить, то... У меня одна попытка не запороть своего персонажа, а то потом вечно буду сливаться.

Ладно, всё хорошо, всё понятно, всё размусолено, а если не размусолено, то размусолят, вобьют информацию в голову, отпустят, потом догонят и ещё раз размусолят всю информацию. Но всё же что за опыт мага, воина и лучника?

Справка: для развития путей необходим соответствующий опыт. Для игроков путь получения опыта – обращение с соответствующим типом оружия. Так как вы – босс, для вас путь развития отличается. За каждого побеждённого

игрока вы будете получать тот опыт, что он теряет при смерти. Например, при убийстве чистого воина вы будете получать 20% накопленного опыта воина-игрока в пределах текущего уровня. Теряется даже вложенный опыт (перки в пути развития могут отключаться при недостатке опыта).

Справка: одна единица опыта воина/мага/разбойника равна одной единице опыта игрока.

А вот теперь понятно. Получается, чтобы мне развиваться, надо, чтобы кто-то брал на меня задание, а судя по тому, что я уже более получаса стою и читаю всякие справки о том, какой я хороший, то я не особо популярный босс. Значит, надо это исправлять! А исправить это можно только одним способом – вайпать как можно чаще пати игроков. Хе-хе.

Это всё лирика, но реально, сколько мне придётся ждать, чтобы хоть кто-то сюда пришёл? Сутки? Двое суток? Трое? Мне уже становится скучно, я, наверное, круг уже двадцатый сделал по этой пещере, пока рассматривал свои характеристики.

Кстати, а что там у меня в инвентаре?

Инвентарь:

Пусто.

Заполненный вес – 0 из 300 килограммов

Чего и следовало ожидать. Эх... А я так надеялся увидеть какой-нибудь эпик в инвентаре, чтобы можно было сразу – ух! – и убивать всех подряд. Ну да ладно, настанет время,

когда на меня будут собирать целые рейды, когда я буду уничтожать игроков одним своим взглядом, когда они будут в страхе бежать, лишь бы не умереть! Муха-ха-ха-ха-ха!

Кхм-кхм. Что-то я очень сильно вжился в роль босса, хотя по факту я только мелкота какая-то, начало карьеры, так сказать. Ладно, осталось ещё пару пунктов тягостного изучения основы основ, а потом будем сидеть и ждать, когда же ко мне нагрянут игроки, чтобы выполнить квест.

Управление логовом

Опа! А сейчас ничего не моргнуло, никаких ожиданий и загрузок. Видимо, система подстроилась под столь необыкновенный баг в игре, если это баг, а не промыслы одного си-него фиг-пойми-кого.

Помещения логова

Тоннель в круглый зал, северный коридор (неразрушаемое помещение).

Круглый зал (основное помещение, неразрушаемое помещение).

Ну, в принципе, так-то оно и есть, особенно радует, что эти два помещения не могут быть разрушены, значит, минималка от логова у меня будет всегда. Вот только к чему приведёт дальнейшее развитие логова? Смотрим!

Доступные проекты помещений

Южный коридор.

Восточный коридор.

Западный коридор.

И всё? А как же мегасооружения? Лабиринты, в которых будут путаться и теряться игроки, смертельные ловушки и прочие прелести геймплея? Почему так мало?

Справка: для разблокировки других помещений необходимо расширить базу логова. После постройки одного из трёх коридоров станут доступны дальнейшие проекты.

Ну, спасибо! Хотя сказал. И всё же откуда мне брать, к примеру, ловушки? Ведь часто игроки в играх вайпались из-за того, что не замечали элементарных вещей у себя под ногами, к примеру, тех же волчьих ям. О, а вот, надо было пролистать...

Доступные улучшения

Круглый зал:

- 1) баррикады на входе;*
- 2) слабые ловушки по периметру зала (выбор ловушек вариативен, стоимость улучшения вариативна);*
- 3) алтарь божеству (необходимо верить в определённое божество);*
- 4) точка появления известных слабых монстров.*

О, последний пункт весьма интересен. Получается, что можно не одному тут быть, а создать собственный спавн мобов, чтобы они помогали мне сражаться с игроками. О-хо-хо! И сколько стоит такое улучшение? СКОЛЬКО?! Десять тысяч опыта игрока?! Да разрабы совсем, что ли, с дуба рухнули?! Чё так дорого-то?

Ладно... Переживем. Что там дальше? Коридор!

Северный коридор:

1) ворота на входе (улучшаемое сооружение, при улучшении повышается прочность);

2) ловушки (выбор ловушек вариативен, стоимость улучшения вариативна);

3) баррикады с местами для стрелков (размещение вариативно).

Тоже интересный выбор. Надо будет походить посмотреть, как это всё будет выглядеть, если всё начать размещать. Надеюсь, режим проектировщика в этой игре имеется, а то будет как-то грустно, много перемещать придётся, если что-то не так разместить.

Ну, вот, в принципе, и все. Достаточно коротко, лаконично и ясно. Остается только дожидаться игроков, чтобы с них получить опыт. Ну или самому умереть, тут как пойдёт.

Кстати, а что, если попробовать сделать вот так...

Управление логовом – доступные проекты помещений

Так-с, ну, в принципе, куда ни посмотри, везде ж... Коридор, так что выбор особо не велик, выберем коридор. Но не южный, а то сразу его будет видно, и мне не спрятаться в нём, если кто придёт сюда. А так можно будет использовать эффект неожиданности и напасть исподтишка.

Восточный коридор – затраты на строительство 600 единиц запаса выносливости. Приступить к постройке:

Да/Нет

Конечно же, да! Чего спрашивать-то, выбрал же не просто

так.

Стоило мне согласиться, как зона в форме полуовального коридора справа от меня засветилась. Кивнув, я подошёл к этому свечению и внимательно посмотрел на него, пытаюсь понять, что же мне с ним делать. Даже справки не вылезало. Ладно, глупо, конечно, но игровая механика – это игровая механика, может, и сработает...

Сжав один когтистый кулак, сделал лёгкий замах и ударил о стену.

Получено 11 урона.

Ауч... А это больно... Почему в игре больно? Тут есть настройки, чтобы снизить эффект боли? Стоп. Смотрим шкалу запаса выносливости...

Запас выносливости 299 из 300

О, прогресс! Если так продолжать стучать, то когда-нибудь у меня получится сделать этот коридор. Вот только боль в руках и снижающееся значение хп явно не будут способствовать быстрой скорости постройки этого коридора. Эх. Надо бы посмотреть повнимательнее на это помещение.

Восточный коридор – процесс строительства 1 из 600. Для более быстрого строительства (выдалбливания) помещения в вашем логове на данном уровне, рекомендуется использовать кирку.

Спасибо, капитан Очевидность, а то я бы не понял, что для работы с каменными породами лучше использовать кирку. Ладно, взять мне эту самую кирку негде, так что будем

работать как работали: ручками, ручками.

* * *

Несколько часов спустя

*Восточный коридор – процесс строительства 129 из 600.
Для более быстрого...*

Запас выносливости 171 из 300

– А-а-а, – упал я на спину, чтобы хоть немного отдохнуть. – Вот не могли разрабы сделать так, чтобы в процессе строительства объект хоть как-то визуально изменялся? А то вообще не видно прогресса...

За последний час говорить с самим с собой у меня уже вошло в привычку. Несколько часов в одиночестве могут привести к такому... Вот только сколько мне ещё так сидеть – неизвестно. Да так с ума сойти можно!

Присев, я осмотрел это жёлтое свечение. Видимых результатов ровным счётом никаких, а вот система говорит, что уже практически одна четвёртая от всего прогресса есть. Не, это не дело, надо найти кирку либо попробовать смастерить её из чего-нибудь, если с игроков выпадет хоть какой-то лут.

Протерев мокрое от пота лицо ладонью, заметил одну странность. Возле мышц челюсти у меня что-то было. Когда я двигал челюстью, оно двигалось весте с ней, точнее, раскрывалось, словно... Словно жвалы! Понятно, почему раса не определена: физиология как у человека, когти на руках – как у зверя какого-то, да ещё и жвалы на лице!

Ладно. Это всё лишнее, игровые особенности. Но, блин...

Жвалы... Я им чё, какое-то членистоногое, что ли? Не-не-не, я на такое не подписывался и не хочу быть мутантом. Суперсильным – да, можно, но не монстром каким-то.

Ладно, надо продолжать, а то так точно никакого прогресса не будет видно. Замах, удар... Ауч... И снова сняло хитпоинты... И снова болит кулак... Не, я так точно с ума сойду! Надо что-то изменить и как-то разнообразить...

Внимание! На вас взят квест группой из одного игрока! Предварительный анализ цели показал, что игрок является воином в пределах 1–5-го уровней. Шанс победы составляет 68%. Приблизительное расстояние игрока до логова – 800 метров.

– Ну, наконец-то! – обрадовался я. – Хоть посмотрим, как тут можно сражаться!

Покрутившись на месте, понял, что всё-таки засаду организовать можно, если встать прямо рядом со входом в круглый зал. Ну а что, противник будет вооружен, значит, надо как-то воспользоваться хоть каким-то преимуществом!

Осталось только его дожидаться...

Глава 3

Быстро подбежав ко входу в круглый зал, я спрятался за углом и стал выжидать. Время тянулось долго, а счётчик дистанции то увеличивался, то уменьшался. Либо человек взял задание и просто забил, оставив его на потом, либо готовится к битве со мной.

Приятней было бы осознавать, что он готовится, считая меня тяжёлым соперником, но что-то мне подсказывает, что для сражения с мини-боссом первого уровня никто готовиться не будет.

Спустя минут пятнадцать счётчик дистанции, наконец, начал уменьшаться, хоть и медленно, но всё же. Он шёл сюда, и чем ближе подходил, тем шире на моём лице проявлялась улыбка.

Ещё минут десять спустя, когда мне уже стало скучно, я уселся на каменный пол, а дымка, что преграждала мне выход из пещеры, пошла рябью, а потом пропустила через себя игрока.

Выглядел, если честно, он нелепо. Изодранная рубаха с заплатками на локтях, мешковатые штаны с распускающимся низом, ржавый несколько погнутый металлический меч, причём весьма короткий, а также, что удивительно, маленький деревянный хороший щит с металлическими шипами в центре.

– Стрелка вела сюда... – бубнил под нос воин, вертя в разные стороны головой. – Вот только где этот мутант-воришка?

Че?! Мутант-воришка? Не, тут либо разрабы в край охренели, либо это тот сине-голубой постарался, подмешав что-то несуразное в эту игру. Не, если смогу снова к нему попасть, то точно наваляю. Не знаю как, но точно врежу ему как минимум.

Тем временем парень приближался осторожно и не спеша, осматривая каждую выбоину на стене главного прохода. Что примечательно, под ноги он вообще не смотрел, так что нужно для начала разместить несколько волчьих ям, а потом уже думать о других направлениях.

Когда он стал входить в круглый зал, то в мою сторону даже не посмотрел, что меня ещё сильнее удивило. Либо этот парень чересчур расслабился, либо просто туп. Ну, может, неопытен. Всё равно он уже сам себя обрёк на верную гибель. Хе-хе.

– Ну и где этот босс, за которого мне должны одну серебряную?! – возмущенно начал кричать на всю пещеру игрок, размахивая руками в разные стороны.

– Всего одну серебряную?! – одновременно удивлённо и гневно спросил я, снова злясь на происходящее со мной.

– А-а-а-а! – испугался парнишка, начал разворачиваться в спешке в мою сторону, но запутался в огромных штанах, при этом наступив на шнурок своей тканевой обуви, из-за чего рухнул на пятую точку, выронив меч.

– Чё, а-а-а, – начал возмущённо передразнивать я его. – Знаешь, как обидно, что всего одну серебряную за меня дают.

– А-а-а-а-а! – ещё громче начал он орать, тыча в меня пальцем и при этом отползая назад.

– Да что ты разорался так? – уже хотел было я заткнуть уши, но тут же обо что-то запнулся, пока шёл к отползающему пареньку. – Опа, меч!

Взяв в руки меч, тут же осмотрел его. Честно – хреновенький. Сразу видно, что со щитом человеку просто повезло, а всё остальное – нубовский эквип. Видимо, только вошёл в игру и сразу решил опробовать себя на боссе.

«Ржавый короткий меч»

Урон: 15–20

Прочность: 88 из 100

Требования:

Сила 3

Ловкость 2

Ржавый короткий меч, которым сложно даже порезаться. Пригоден для сражений, если использовать как дубинку.

– Ты вообще как этим сражался? – недоумевая, спросил я.

– Отдай! – тут же опомнился воин, который уже не воин, оружия-то у него нет, и вскочил на ноги.

– Э-э, не-е-е! – сделал я шаг вперёд, а потом наотмашь ударил плоской частью меча точно по макушке игрока. – Что упало, то пропало! Нечего вещами раскидываться!

Критический урон! Нанесено 83 урона!

Противник шокирован на 3 секунды.

О, а это хороший шанс на победу. Его лайф бар просел на две трети, значит, у него где-то вполовину меньше здоровья, чем у меня. Ха, вот оно – преимущество быть хоть мини, но боссом!

Потом потребовалось сделать ещё три удара, один из которых был пинком, так как игрок вообще не воспринимал угрозы и всё пытался отобрать у меня свой меч. Но последний удар – эфесом в глаз – оказался финальным для особо прыткого игрока, и он упал на землю и медленно растворился.

– О, настырный! – сказал я с лёгкой отдышкой, смахивая пот со лба.

Получено 18 опыта воина и 18 опыта игрока.

Всего?! А хотя кто говорил, что будет легко, главное, что уже есть прогресс! И это с одного игрока первого уровня, если судить по количеству здоровья и его умственным способностям. Так-с, а что это там светится? О, мешочек с лутом.

«Веревка». Самая обыкновенная веревка длиной пять метров. Вес 0,5 килограмма.

«Ветки». 3 штуки. Самые обыкновенные ветки. Из таких разве что рогатку сделать. Вес 0,2 килограмма за единицу.

«Камень». 5 единиц. Играли в детстве в «догони меня кирпич»? Нет? Тогда попробуйте поиграть в это с камнем! Вес 0,5 килограмма за единицу.

Не шибко много, но что можно взять с новичка? Хотя что-то, можно будет что-нибудь придумать с этими предметами. Если сильно захотеть, то можно даже и кирку сделать из камня, веревки и пары веток, чтобы крепче рукоять была.

Может, как раз заняться этим?

Достав из инвентаря два куска камня, начал методично обстукивать их друг о друга, медленно придавая им немного заостренную форму с одной стороны. Минут двадцать мне потребовалось на то, чтобы с виду камень стал поострее.

Следом я начал делать выбоины по бокам обоих камней, чтобы в них можно было вложить ветки. На это потребовалось ещё меньше времени, после чего мне система сообщила весьма радостную и интересную новость:

Создано «одностороннее каменное кайло с наружным креплением»! Качество – плохое. Получено 10 ремесленного опыта в изготовлении простых предметов!

Изучен новый рецепт: «одностороннее каменное кайло с наружным креплением». При изготовлении предмета по рецепту вероятность неудачного изготовления снижается в два раза.

То есть я ещё мог что-то сделать не так и испортить заготовку? Или просто система могла сказать: «А фигушки!» и сама сломать мне заготовку. Однако подло. Зато так интереснее. Да и мастерства, я думаю, можно получить куда больше, если изготовить предмет не с первой попытки.

Теперь надо доделать кирку. Достаём веревку, берём две

ветки, вкладываем одну ветку с одной стороны в желоб, захватываем верёвкой, переворачиваем, вкладываем вторую ветку, обматываем, берём меч, обрезаем веревку... Обрезаем веревку...

— Да что ж ты не режешь-то?! — в полный голос возмутился я, стукнув эфесом меча о землю. — Блин... Надо описание смотреть. Не режет же...

Взяв вторую заготовку, решил немного схитрить. Если железный меч не режет, значит, его надо заточить, хотя бы с одной стороны. Взяв меч в левую руку, а камень в правую, стал медленно, но с сильным нажимом водить камнем по одной стороне лезвия.

Сначала просто счищалась ржавчина с окраины лезвия, а уже несколько позже стала проявляться чистая металлическая часть самого меча. Если за оружием ухаживать, то даже из вот такого можно сделать что-то более-менее сносное.

Предмет «Ржавый короткий меч» улучшен.

Получен предмет «Заточенный ржавый короткий меч».
Получено 5 опыта кузнечного ремесла.

Всего пять? Кстати, надо сделать для себя заметку, после того как всё доделаю, нужно будет посмотреть раздел «ремёсла». Может, там тоже есть свои нюансы.

Наточенным мечом отрубить верёвку получилось достаточно легко. Потратил я в итоге на кирку около полутора метров веревки, притом, что часть ушла на самую рукоять, чтобы она была крепче. Осталось только обмотать ещё

немного и сделать узел...

Создана «односторонняя каменная кирка с верёвочным наружным креплением». Качество – плохое. Получено 10 ремесленного опыта в изготовлении простых предметов!

Изучен новый рецепт: «односторонняя каменная кирка с верёвочным наружным креплением».

Во, уже лучше! Теперь можно и стену побить.

Убрав меч в инвентарь – не будем повторять ошибок некоторых нубов, – я взял в обе руки своё «орудие». Внешне оно выглядело, если честно, так себе. По ощущениям – вообще должно было развалиться на первых секундах, но держится, что удивительно.

Эх, ну, была, не была! Замах, удар! И-и-и! Есть!

Процесс строительства 133 из 600.

Запас выносливости 170 из 300.

Выходит, что я за один удар смог ускорить процесс аж на целых четыре единицы за одну единицу запаса выносливости. Неплохо, весьма неплохо. Если это так с обычной рукотворной киркой работает, то, как будет с киркой, сделанной руками профи?

Ладно, это всё лирика. А сколько прочности у кирки осталось?

«Односторонняя каменная кирка»

Урон: 2–4

Прочность: 29 из 30

Требования:

Сила 2

Ловкость 1

М-да. Однако недолго я её использовать смогу. Если сопоставить то, что я сделал один удар, и то, что у неё потеряна одна единица прочности, то мне осталось сделать двадцать девять ударов до того, как кирка полностью разломается. Ну да ладно, камни ещё есть, игроки сюда ещё придут, так что можно на этот счёт не париться. Если что, кулаками добыю коридор.

Удар, минус прочность, минус выносливость, плюс к прогрессу. Ещё удар, и всё так же... Ещё удар, и ещё, и ещё... Когда осталась одна прочность у этой кирки, я задумался, а не оставить ли мне её как талисман моего первого крафтового предмета? Но эту идею я быстро отбросил.

И последний раз! Удар! Крит! Ого, впервые и сразу на шесть единиц прогресса. Итак, что мы имеем в итоге. Кирка не всегда приносила четыре единицы прогресса, иногда три, а один раз и две. Но в итоге прогресс продвинулся, и стена, наконец, исчезла, образовав первую треть коридора.

Процесс строительства 261 из 600.

Запас выносливости 141 из 300.

Ладно, пока отдохнём от этого. Надо бы заняться кое-чем другим. Где там у меня была палка? Вот она. Нужна ещё веревка.

Покрутившись на месте, я думал, куда можно приспособить планируемую ловушку. В итоге решил, что лучше всего

будет её сделать прямо на входе в круглый зал.

Примотав один конец оставшейся веревки к палке, второй конец просто взял в руку. Осталось только найти место, куда можно будет эту палку воткнуть, особенно учитывая, что тут почти везде камень, только в некоторых местах встречается земля.

Бинго! Не это ли вселенская удача? Или так реально было запланировано? Рядом со входом, справа от него, примерно там, где я сидел, был маленький участок земли, в который весьма спокойно вошла палка. Только немного пришлось забить её камнем, чтобы верёвка оказалась ровно у земли.

Отойдя в другую сторону, я по самой земле эту верёвку размотал, а затем натянул. Если это сделать несколько неожиданно, то, возможно, получится всё сделать быстро и без особых ухищрений... О, а вот и система сработала!

Создана новая ловушка: «Верёвочная ловушка с ручной натяжкой». Количество максимальных использований – 3. Получено 10 единиц опыта создания ловушек.

Изучен новый рецепт: «Верёвочная ловушка с ручной натяжкой».

Ну, весьма неплохо. Осталось только дожждаться гостей. А то всё это время счетчик дистанции у нового игрока гулял туда-сюда, но ближе чем на пятьсот метров он не приближался. Интересно, он, что, пати ищет?

Внимание! На вас взят квест группой из одного игрока! Предварительный анализ цели показал, что игрок является

магом в пределах 1–5-го уровней. Шанс победы составляет 59%. Приблизительное расстояние игрока до логова – 800 метров.

Внимание! Группы воина и мага объединились. Текущий квест на вас выполняет одна группа из двух игроков. Шанс победы составляет 43–60% (варьируется в зависимости от успеха применения подручных средств).

О! Своевременно. Тогда занимаем позицию немного дальше от входа, чтобы сразу меня не заметили, протягиваем верёвку так, чтобы она лежала в лёгкой тени от перепада высоты на полу, и ждём...

Спустя буквально три минуты по туману снова пошла рябь, и через него буквально влетел воин, что в прошлый раз был тут, потом через несколько минут вошёл маг, но явно осторожничая. Как я это всё понял? Да просто они очень шумные в моей крайне тихой пещере.

– Я его придушу! – в полную голосину орал воин, топая так, словно он шёл торжественным маршем на параде победы. – Нет, я его этим же мечом прихлопну!

– Да успокойся ты! – кричала ему вслед девушка, которая, по всей видимости, и была магом. – Сейчас выскочишь один, а он снова на тебя из засады выпрыгнет.

– Теперь я знаю, где он появляется! – чуть тише, но более злобно сказал воин. – Теперь ему просто так меня врасплах не застать!

Ну да, ну да. Сейчас мы это и проверим. Хе-хе.

– Он точно там спавнится? – настороженно спросила девушка.

– Точно.

– Ты уверен?

– Да-а-а-а-а! – начал он отвечать, но потом зацепился за вовремя натянутую веревку и рухнул лицом на землю.

Чего-то ждать и говорить я не хотел, только быстро подскочил к воину, попутно достав из инвентаря меч, после чего обрушил заточенный меч на не защищенную ничем голову воина.

Нанесен смертельный удар! Нанесено 182 урона!

– А вот нечего идти и орать, – сделал я жест кулаком, показывая игроку, который мог ещё видеть меня, что я о нём думаю. – Под ноги надо смотреть, придурок!

– А-а-а! – ультразвуком дало по ушам, из-за чего под полоской здоровья у меня появился значок оглушения. Ну, ничего себе девчонка орать может!

В этот же момент в меня прилетел какой-то белый сгусток, снявший мне аж десять процентов хит поинтов. Боли я никакой не почувствовал, только какую-то мгновенную слабость. Она, что, из меня жизнь выкачивает?! Э не-е, так точно не катит.

Помотав головой, я быстро пришёл в себя и от следующего сгустка смог уклониться. Глаза у девушки тут же стали квадратными, так как она не ожидала, что босс не пойдёт на неё прямо, а решит уклониться от удара.

– Что, не думала, что босс может быть разумным? – усмехнулся я, доставая из рюкзака один из камней. – Играла когда-нибудь в игру «Догони меня кирпич»?

Вопросов она задавать не стала, просто посмотрела на меня, потом на камень, потом снова на меня, точнее, на моё лицо, ухмылка на котором расплзалась всё шире, а потом развернулась и побежала так, что аж пятки сверкали.

Особо долго ждать я тоже не планировал. Когда она сделала второй шаг, то я тут же бросил ей вслед камень, который сначала летел аккурат ей в причинное место.

Нанесено 43 урона.

– Ай! – крикнула девушка, лайф бар которой от одного попадания просел мгновенно чуть больше, чем на две трети.

– Эх, смылась, – тяжело вздохнул я, когда она выскочила из моего логова, – не получу я опыта мага...

Кстати, когда умер воин, я не особо обратил внимания на то, сколько мне с него перепало опыта. Можно тут как-то это посмотреть? О! Само появилось! Клево!

Получено 32 опыта воина и 32 опыта игрока.

В итоге у меня есть половина от прогресса воина и половина до второго уровня игрока. Ну что ж, неплохо, весьма и весьма неплохо! Сейчас главное, чтобы обо мне узнало больше игроков, которые бы постоянно ходили сражаться!

Так-с, что там с него выпало? Опять камни, только шесть штук, двенадцать палок, уже лучше, в итоге их у меня тринадцать, бинты, пригодятся – по-любому хит поинты восста-

навливают. Что ещё... Да больше ничего полезного. Но то, что есть палки и камни, уже хорошо!

Нужно разобрать ловушку, отрезать ещё верёвки, саму ловушку переделать на две палки, поставить ближе к выходу, чтобы был эффект неожиданности, а потом сделать одну или две кирки, смотря как пойдёт.

Получен титул – «Источник мистических слухов».

Награда – известность +50

О, вот за что получается известность... А почему мне за мой первый титул ничего не дали? Или всё же дали? Характеристики у меня явно выше, чем у обычного игрока. А что там даёт известность?

Справка: известность – один из наиважнейших показателей для босса. От него зависит величина награды за победу над боссом, что впоследствии влияет на частоту появления новых игроков. Как и характеристики, влияет на уровни игроков, которые могут взять квест на ваше устранение.

О как, значит, то, что я упустил девушку и победил дважды этого воина, способствовало тому, что у меня появилась некоторая известность? Что ж, логично. Посмотрим, как дальше дело пойдёт. Интересно, у них квест считается проваленным, или они просто отказались от него, ибо у меня пропал счётчик дальности на интерфейсе.

Внимание! На вас взят квест группой из трёх игроков! Предварительный анализ цели не выявил точную принадлежность к классам, уровень игроков в пределах 1–5-го уров-

ней. Шанс победы составляет 14%. Приблизительное расстояние игрока до логова – 800 метров.

А вот это уже интереснее. Сейчас будет веселее!

Глава 4

– Нет, я понимаю, что босс весьма оригинальный, но зачем было просить меня создавать нового персонажа, чтобы помочь тебе с ним справиться за десять ударов?

Я ещё не был мертв, но двигаться уже не мог. Моя шкала здоровья показывала, что я сейчас умру от любого чиха, ибо этот монстр нашинковал меня так, что через меня можно воду пропускать, а макаронки оставлять... Стоп. А при чем тут макароны?

– Вань, – виновато опустив голову, стоял всё тот же неудачливый воин, оружие которого до сих пор было у меня в инвентаре. – Он меня спокойно одолел дважды, я ещё не привык к игре, а также...

– А также ты просто болван, который не смотрит по сторонам и себе под ноги... – вздохнул воин, чьи боевые навыки можно было бы сравнить с навыками мастера спорта по фехтованию. – Он с тобой расправился только из-за того, что ты просто дурак. И не называй реальных имён в игре. Сколько раз я тебе про это говорил?

– У тебя не особо звучный ник, ты это знаешь.

– Зато нас так сложнее будет вычислить в реальном мире! Ты знаешь, как люди мстительны даже за игру. Уже несколько инцидентов было, когда влиятельные кланы из-за кого-то распадались, а виновных потом в реальном мире...

– Ой, да хватит уже, а? – возмутился я, пошатываясь на ногах. – Я, конечно, понимаю, у вас любовные разборки, но можно уже закончить дело?

– А реально говорящий, – поднял брови Матёрый, как я сам его для себя обозвал, потом недоумённо посмотрел на своего друга. – И почему я тебе не поверил сразу?

– Придурок... – тяжело вздохнул я, тут же доставая меч из инвентаря, нанося точный удар в спину, насадив тем самым воина на ржавый клинок. – Я же говорил, что надо закончить начатое.

Нанесено 120 урона!

На цель «GrouMrohg» наложено отравление в размере 20 единиц урона каждые 3 секунды.

– Ваня! – крикнул тот неудачник и откуда-то достал метательный нож.

Уйти, конечно же, я от ножа не успел. А зачем? И так цель достигнута, стоит только мне вырвать клинок из тела воина, как он тут же умрёт. Хе-хе.

Выдёргивая меч из спины их опытного товарища, я видел недоумение в глазах девушки-мага и воина-придурка. Нет, даже с большой буквы – Придурка! О, заметка на нём повисла! Теперь среди сотен тысяч других игроков я смогу его отличить...

Но не успею повесить на остальных...

Получено 22 урона.

Вы умерли!

Квест по поиску и уничтожению мутанта-воришки игроками выполнен. Им доступна новая квестовая линейка, которая в будущем снова сведёт их с вами.

Времени до возрождения – 30 минут.

И что мне полчаса делать? Просто так висеть в воздухе бестелесным духом тоже как-то неприкольно. Хватило, пока я с тем синим общался. Но там я передвигаться не мог, а сейчас хоть двигаться могу... О, и статистика доступна, вот только смысл от неё, если у меня опыта нет...

Получено 129 опыта воина и 129 опыта игрока.

Получение нового уровня заблокировано вашей смертью. При возрождении будет доступна возможность получить уровень и распределить характеристики.

*Получено достижение «Смерть мне не преграда!». **Смерть мне не преграда!** Получено достижение «Смерть мне не преграда!».*

Выдаётся за то, что вам удалось убить игрока после собственной смерти. Получение 100 свободного опыта.

О, а это что за дикий зверь такой и с чем его едят? Я, конечно, представляю, что это такое, но лучше уточнить. А ну-ка, справка, яви мне суть! О, сработало! Надо уже переставать этому удивляться.

Совет: свободный опыт – самый ценный опыт в игре. При его распределении в другие виды опыта он не учитывается как опыт игрока, благодаря чему два игрока одинакового уровня могут быть разными по силе. Пример: Игрок 1 –

опыта игрока 1000, опыта воина 1000. Смог реализовать 5 навыков воина. Игрок 2 – опыта игрока 1000, опыта воина 1000, свободного опыта 500, который он перераспределил в опыт воина. В итоге опыта воина у него 1500 при 1000 опыта игрока. Итог – Игрок 2 сильнее.

И все счастливы, надо было добавить в конце. Ну да ладно. Главное, что теперь могу открыть первый путь и не мучить свою совесть на тему того, что у меня есть нераспределенный опыт. Кстати! А куда лучше потратить свободный опыт?..

Если рассуждать логически, то лук мне сейчас никак не достать, а путь разбойника хорошо должен раскрываться именно при игре лучником. Мне так кажется. А вот путь мага... Его можно использовать и в моей текущей незаурядной ситуации. Вот только как магу навыки открывать? Девушка как-то же использовала заклинания, а у меня панель навыков пуста... Ай, разберёмся!

Перевести 100 свободного опыта в опыт мага?

Да/Нет

Конечно же, «Да»! К чему эти вопросы? Вот теперь всё выглядит куда лучше. Так, стоп. Эти двое ещё здесь... А чё они не уходят? Они, что, моего ресавна ждут? А вот и фиг им, не буду возрождаться, если такая возможность у меня будет. Либо появлюсь так, чтобы можно было застать их врасплох и сразу атаковать.

– А ты уверен, что он не обидится, если мы с его трупа выпавшие вещи стянем? – переминалась с ноги на ногу де-

вушка, как-то понуро смотря на своего сопартийца.

– Да, блин, – Придурок развернулся, взял за оба плеча девушку и слегка её встряхнул, – соберись! Он нам потом спасибо скажет, что мы не оставили его лут этому боссу. У меня так веревка с камнями пропала после смерти!

– Да ну, не верю, что это босс сделал... – сначала она приподняла одну бровь, потом вырвалась из его хватки и развернулась на пятках. – Ты как хочешь, а я за серебром и медью пошла.

– Не верь... – буркнул себе под нос игрок, присев рядом с бездыханным телом своего помощника. – А вот ловушка с верёвкой у него не просто так появилась.

А ты – смысленный парень, оказывается! Но прозвище я тебе всё равно не поменяю, так как ты реально придурок. Вот зачем девушку было трясти из стороны в сторону? Она, может, согласилась бы остаться с тобой в пати, побить мобов, прикрывать твою пятую точку. А ты? Эх, балбес.

* * *

Примерно минут десять этот воин ещё копошился рядом со своим опытным, но несколько неудачливым товарищем. Точнее, рядом с его бездыханным телом, а я же в этот момент за ним наблюдал, так как не хотел пропустить хоть какую-то мелочь. Хочешь знать своего врага – наблюдай за ним!

В итоге, когда он, наконец, свалил, я смог облегчённо выдохнуть – гипотетически. Дышать-то в бестелесной форме я не могу, лёгких нет, рта нет... Ничего нет!.

Открыв ментальным движением руки меню, что меня уже в очередной раз на самом деле удивило, сразу полез в раздел «Пути развития». Что мы имеем. У меня есть достаточно опыта для пути воина и для пути мага. Так что открываем их по очереди, сначала путь воина, добытый честным трудом!

Разблокирован «Путь воина»! Доступно три ветки развития воина!

Так-с. Смотрим. Открылось ещё три пассивных умения, если «Путь воина» можно считать пассивным умением. Хотя нет, нельзя. Это чистой воды перк. Так вот, эти умения были просты до безумия. Система показывала про них следующую информацию:

Пассивное умение «Щит и одноручное оружие». Позволяет лучше в дальнейшем обращаться со щитом и одноручным оружием. Развитие данного направления позволит вам лучше выдерживать урон и дольше сдерживать натиск противника. Минус данного пути – низкий массовый и одиночный урон. Плюсы – большое количество здоровья, возможность в будущем носить тяжёлую броню.

Бонус при открытии:

Выносливость +7

Сила +5

Ловкость +1

Восприятие +1

Здоровье +150

Регенерация здоровья +3 в секунду

Требуется опыта война для открытия – 50

Вот как-то так. Чистый такой танк будет получаться, если верить описанию. Класс во многих играх в использовании был лёгок. Держи щит перед собой, иногда что-то выкрикивай, привлекая внимание врагов на себя, изредка руби мечом и бей-круши. Вот и весь отыгрыш за них. Класс как раз Придурку подойдёт – думать совершенно не надо. Дальше что у нас?

Пассивное умение «Двуручное оружие». Позволяет в дальнейшем лучше обращаться с любым двуручным оружием. Развитие данного направления позволит вам лучше наносить массовый урон. Минусы – возможность носить только среднюю броню, в будущем среднюю броню высокого класса прочности; низкий урон против одной цели. Плюсы – огромный урон по множеству целей, возможность возвращать часть нанесенного массового урона в здоровье.

Бонус при открытии:

Сила +8

Выносливость +4

Ловкость +1

Восприятие +1

Здоровье +100

Вампиризм 1% от нанесенного урона

Регенерация здоровья +2 в секунду

А вот это уже интереснее. Опыта нужно столько же. Тоже некий аналог танка, только... Как их там называли в древно-

сти... Чёрт... Игровой сленг иногда сложен... А! Вспомнил! Пушер! При правильном развитии вот такой вот двуручник способен легко пробить для своей пати путь до босса, где уже с большей вероятностью станет просто мясом. Но с таким вот игроком зато шанс вайпнуться по пути очень низок. Но за него ещё играть надо уметь. Дальше.

Пассивное умение «Два одноручных оружия». Позволяет в дальнейшем лучше обращаться с любыми двумя одноручными оружиями в каждой руке. Развитие данного направления позволит вам наносить урон одиночным целям. Минусы – возможность носить только среднюю броню, в будущем среднюю броню высокого класса прочности; низкий урон против множества целей. Плюсы – огромный урон по одиночной цели, возможность снимать часть здоровья помимо нанесенного урона.

Бонус при открытии:

Сила +6

Выносливость +6

Ловкость +1

Восприятие +1

Здоровье +100

5% вероятность нанести дополнительных 30% от максимального урона. Игнорирует броню.

Регенерация здоровья +2 в секунду

Ну а это чистый соло ДД, дэмэдж дилер, если расшифровать. В одной знаменитой игре такой класс назывался «Гла-

диатором». Эх, обожал я за него играть! Даже песенка была про него весёлая. Но сколько лет назад это было... Уже давно та игра предана забвению, но в сердцах наших на века!

Ну ладно. Это из разряда ностальгии. Порефлексировали, и хватит, нужно дальше развиваться. А дальше у нас – путь мага! Надеюсь, там не будет таких огромных логов, как у пассивок на пути воина...

Разблокирован «Путь мага»! Доступно четыре ветки развития мага!

Э! Нечестно! Считаю это урезыванием прав и свобод воинов! Почему у мага больше свободы выбора?! Нечестно! Вот! Хотя... А чего я жалуюсь? Я же сам смогу развиваться по всем этим путям. Хе-хе. Хорошо иметь альтернативный путь развития. Бей того, кого надо, и качайся так, как тебе хочется. Смотрим на ветки...

Пассивное умение «Стихийный маг». Огонь, лёд, земля и воздух! Всё это в ваших руках и голове. Минусы – нет защитных заклинаний. Плюсы – возможность наносить огромный урон как одной цели, так и по множеству.

Бонусы при открытии:

Интеллект +10

Мудрость +4

Восстановление магической энергии +3 в секунду

Магическая энергия +150

Не шибко много, но и так пойдёт. Всё станет понятно, когда хоть немного продвинешься. Интересно, а как игроки

становятся магами? У них есть какие-то базовые навыки, или это от типа выбранного в начале оружия зависит? Надо будет этот вопрос уточнить, а то игровая справка молчит. Ау! Нет, молчит, падла.

Пассивное умение «Маг-лекарь». Ни одна группа без вас не пойдёт в бой! Только вы сможете спасти их жизни в самые трудные минуты. Главное – самому остаться в живых. Минусы – минимум атакующих заклинаний. Плюсы – возможность восстанавливать колоссальное количество здоровья, в будущем воскрешать павших товарищей. Возможность ношения любых типов брони (со временем).

Бонусы при открытии:

Интеллект +8

Мудрость +4

Сила +2

Восстановление магической энергии +2 в секунду

Магическая энергия +100

О, вначале ты – вата, которую убьёт каждый второй, а потом ты – неубиваемый лекарь, который сам при возможности заковыряет кого угодно своими слабыми атакующими заклинаниями. Вот он у меня будет в приоритете, надо бы на него заметку поставить. И – готово! Самое то в связке с классом воина.

Пассивное умение «Маг поддержки». Если союзникам не хватает урона, дайте его им. Если у союзника мало защиты – повысьте её им. Минусы – минимум атакующих заклинаний.

наний. Плюсы – возможность усиливать своих союзников в разных направлениях.

Бонусы при открытии:

Интеллект +4

Мудрость +10

Восстановление магической энергии +2 в секунду

Магическая энергия +100

Всё ясно. А последний маг-призыватель... Даже смотреть не хочу. Опыта надо столько же, как и на всех остальных пассивках, – пятьдесят. Устал эти полотна читать. И как раз таймер подошёл к концу. А почему объявление о возрождении не появилось поверх остальных окон? Не пойдёт. Надо будет в настройках порыться и исправить этот момент.

Чпоньк! И я снова на ногах. Эх, как всё же прекрасна жизнь! Как приятно чувствовать своё тело, как воздух наполняет лёгкие, как при движении одежда трётся о кожу! Как же я по этому успел за полчаса соскучиться.

Смотрим, что у меня там с уровнем. Ну как есть, второй уровень, и уже немного опыта есть до следующего уровня. Неплохо. Также доступно пять единиц свободных очков характеристик. Оставим их на потом, когда прижмёт. А сейчас надо продолжить заниматься стенкой, нужно уже доделать этот чёртов коридор!

* * *

Несколько часов спустя

– Пятая, чёрт, кирка! – орал я в сторону стенки, которая

уже увеличилась на две трети своей максимальной глубины, но всё ещё была в процессе строительства. – Да когда ты уже будешь построена?!

Процесс строительства 599 из 600.

Запас выносливости 48 из 300.

Ого! А я даже не обратил внимания на то, что у меня коридор почти достроен. Тогда и чёрт с этой киркой, сделаем по старинке! Сжали кулак, отвели за спину – и удар!

Получено 11 урона!

– Да какого фига так больно?! – стоял я, трясая больной после удара рукой. – Разрабы, это же игра, алло!

В один миг коридор засветился синим цветом, и с хлопком последнее препятствие тут же исчезло. Появилось уведомление, что доступно ещё пять вариантов строительства новых помещений, но мне почему-то было лень сейчас смотреть на них. Надо что-то делать с процессом так называемого строительства, а то оно уж очень медленное.

Получено строительного опыта 100. Вы достигли 1-го уровня в строительном ремесле. Скорость строительства повышена на 10%.

А вот это хорошая новость. Значит, чтобы строить быстрее, надо просто строить больше! Главное, чтобы строилось. Похоже, так работает со всеми навыками. Чем выше уровень, тем быстрее делаешь что-то и тем выше качество у изготавливаемого предмета. Надо бы посмотреть на навык производства инструментов.

Изготовление простых предметов – 60/100 опыта.

Ну, немного осталось до сокровенного первого уровня и в этом направлении. Итак, что мы имеем в итоге? Опытный игрок способен размотать меня на два счёта, а я ему во время честного боя ничего не смогу сделать. Все новички тупят, но тут рано делать вывод. Мне нужно развиваться по всем направлениям. Ну и всё. Ах да, нужно повышать известность, только вот как – понятия не имею.

Ну, как говорят на моей земле, надо разбираться с проблемами по мере их поступления. Ко всему никогда мне не быть готовым, опыт уже указал мне на это, так что будем крутиться как белка в колесе, но будем развиваться и ещё раз развиваться.

А ещё надо найти источник ресурсов.

А ещё надо при возможности наладить связь с внешним игровым миром. Да и с реальным тоже.

А ещё надо понять, как тут вообще что-то строить, если ресурсов толком нет.

Совет: при выдаблывании новых помещений часть ресурсов в эквивалентном объёме переводится в инвентарь меню строительства. Проверьте меню строительства.

Проверю. Но потом. Что-то мне не особо нравится, как играет рябь на тумане при входе... Видимо, сюда могут попасть не только по квесту...

Глава 5

Приготовившись к очередному бою, я снова спрятался за краем каменной арки и стал ждать. Рябь на тумане становилась то сильнее, то стихала, но это напрягало ещё больше. Сотни мыслей крутились в голове насчёт того, что сюда спокойно мог зайти кто-то в невидимости.

Но всё оказалось в десятки раз проще и интереснее одновременно.

Через туман прошёл небольшой гуманоидный ящер, который держал в правой лапке слегка заточенную палку, а в левой – короткий каменный нож. По нему было видно, что он сильно испугался, а также что просто ищет место, где можно скрыться.

Следом за ним тут же залетел игрок и с пятки засадил ящеру в спину, из-за чего тот пролетел добрых метров пять вперёд. Меня такой расклад дел не устраивал! Ибо, какой нужно быть тварью, чтобы бить в спину такое слабое на вид существо?

– Ещё хоть раз его пальцем тронешь, я тебе руки-ноги потрываю! – выскочил я из-за стенки и уже вытащил свой заточенный ржавый меч.

– О, гринписовец, что ли? – приподнял одну бровь игрок, опустив руки с оружием вниз. – Вас что, и в эту игру занесло?

– Не совсем, – усмехнулся я, доставая камень из инвента-

ря и готовясь бросить ему точно в лоб.

– А тогда зачем защищаешь? – опешил игрок, а потом, как только разглядел моё лицо, тут же выставил свой обычный металлический меч перед собой. – Ух, ты ж, чёрт!

– Не чёрт, а босс! – возмутился я и тут же зарядил камнем промеж глаз игроку.

Критический урон! Нанесено 82 урона.

На игрока BoRboH наложено оглушение на 3 секунды.

И откуда они такие ники только вытаскивают?

Церемониться я с этим тормозом не стал. Просто подскочил к нему и трижды ткнул его ржавым клинком в грудь. Критический урон не прошёл ни разу, но зато наложилось сильное отравление, из-за чего Борбох тут же начал получать постоянный урон от отравления.

– Да я третьего уровня! – возмутился игрок, как только отошёл от стана. – Как ты вообще мне урон нанёс?!

– Всего третьего? – удивился я, а потом решил немного приврать. – Я тут недавно игрока десятого уровня раскатал, так что мне твой третий – пфф, как соломинку переломить.

– Да ты просто пи... – конечно, он не договорил последнее слово, ибо его игровой силуэт растворился в пространстве из-за смерти, но смысл я понял.

– Ну да, лишнего взболтнуть люблю, – усмехнулся я, подходя к трупу в надежде собрать хоть что-то.

Получено 2 опыта разбойника и 2 опыта игрока.

Я аж застыл на месте. Это вообще как? Игрок же вроде

был третьего уровня, почему мне так мало опыта с него перепало? Ну-ка, вспоминай, голова, что там тебе говорила система про набор уровней...

Думай... Думай... Ага! Вспомнил. Получается, что у него при смерти было мало опыта, так как он получил новый уровень. А весь опыт до этого как бы стал зарезервирован. Значит, чем ближе игрок к получению нового уровня, тем больше опыта с него мне перепадет. Вот только есть одно «но». Как мне понять, сколько игрокам осталось до нового уровня? Справка? Молчит...

Подойдя к тому месту, где было тело разбойника, я разочаровался ещё сильнее. С него не выпало ровным счетом ничего. Вообще никакого лута после себя не оставил. Вот же жлоб. Либо просто умный, раз с собой ничего не взял. Ну да ладно, тут есть представитель противоположной стороны конфликта. Где там этот ящер?

– Оно умерлос-с-с-с? – как-то ломано и шипяще сказал мелкий, бесшумно подкравшись ко мне со спины.

– Етить-колотить тебя за ногу! – от неожиданности я аж отскочил в сторону, когда он начал говорить. – Ты чё такой тихий?!

– Нас-с-с с рождения учатс-с с-с-скрытнос-сти! – гордо вытянулся змеёныш, стукнув себя кулаком в грудь.

Странно, а куда он дел копьё?

– Тогда, если вы такие скрытные, почему ты остался один? – присев на одно колено, чтобы быть со змееподобным

одного роста, спросил я.

Сначала он что-то хотел ответить, пару раз раскрывая почти беззубую пасть, потом его взгляд метнулся из стороны в сторону, после чего он глубоко вздохнул и поник. Видимо, вопрос, так сказать, прямо в точку.

– Вас тот игрок геноцидил? – уточнил я у ящера, на что тот только медленно кивнул.

Фига, он понимает смысл слова «геноцид». Однако. Молодцы – разрабы, проработали даже этот момент. Хотя, скорее всего, у них есть какой-то словарный запас либо от тех же игроков нахватались.

Но что мне с этим мелким делать? На улицу сейчас он, по всей видимости, не хочет, ибо сам бы уже свинтил, у мобов вроде есть функция возвращения в прежнюю локацию при отсутствии цели, агра или опасности. Может, игровой сбой или что-то подобное?

– А ты чего домой-то не идёшь? – уточнил я у него на всякий случай, но тут мелкий ящер ещё сильнее опустил голову, после чего рухнул на колени. Вот только истерик мне тут не хватало.

– Дома нетс-с-с-с... – как-то тихо прошипел он, после чего я посмотрел на него несколько другим взглядом.

Может, побыть добреньким дядей? Я ведь против игроков же, значит, с мобом, по идее, на одной стороне. Значит, можно сделать как-то так, чтобы он сражался за меня... А если просто спросить? Может, прокатит?

– Тогда у меня к тебе есть одно очень важное предложение! – сказал я, опустив руку, которая казалась огромной по сравнению с его тельцем. – Я могу предложить тебе остаться у меня...

– С-с-согласен! – тут же поднял голову змей, а в его глазах что-то блеснуло. – Ты с-с-сильный!

– Но не просто так... – договорил я, тяжело при этом вздохнув. – Нужно будет мне помогать, а временами и отражать нападения игроков...

– Игроков? – словно испугался чего-то мелкий, а я лишь усмехнулся.

– Игроков, – кивнул я. – Так ты сможешь отомстить за свой старый дом, а также сам развиваться с большой скоростью!

– С-с-согласен! – поднялась на ноги мелкая рептилия, а я как-то по-отцовски улыбнулся и сразу начал говорить ему, что надо сделать. Но система меня на короткое мгновение прервала.

К вашему логову присоединился малый ящеролуд!

Имя – отсутствует (присваивается игроком либо за отдельные заслуги).

Уровень – 1

Сила – 6

Выносливость – 3

Ловкость – 7

Восприятие – 7

Интеллект – 3

Мудрость – 2

Навыки и умения – отсутствуют

Н-да-а, тот ещё экземплярчик, но что есть – то есть. Будем работать с тем, что имеет. Зато... Это, по сути, как сырое тесто, из которого я могу слепить что угодно... Блин, вот опять мысли о еде. В прошлый раз о макаронах были, когда во мне множество дырок сделали, а сейчас о тесте. Видимо, в игре есть некое подобие голода, только оно не ощущается физически, как в реальной жизни, а... Мысли, что ли, навевает?

– Смотри, у меня к тебе есть одна просьба. Но сначала вопрос... – я аж громко сглотнул слюну, когда мысли о еде начали заполнять мой мозг. – Снаружи есть ягоды, ветки и камни?

– Е-ес-с-сть... – как-то растерянно ответил мелкий, после чего испугался, так как я, похоже, слишком злобно усмехнулся.

– Тогда вот тебе первое задание! – вскочил на ноги я, гордо объявив во всеуслышание – моё и его. – Не отходя от логова дальше, чем на двадцать метров, произвести сбор полезных материалов, а также съедобных ягод и грибов! Всё, что будет найдено, тащи в коридор, что находится слева в главном зале! Понял?

– Дас-с-с... – всё так же растерянно ответил мелкий ящер.

Экспедиционное задание малому ящеролюду 1-го уровня выдано! Сложность – минимальная! Награда за выполнение

задания – 100 опыта подчиненному, ресурсы.

О, а вот это довольно интересно, получается, я, как обыкновенный НПС, могу тоже выдавать задания, но только тем, кто присоединился к моему логову. А это даст хорошую фору в развитии... Когда будет ещё один такой же «поселенец», надо его тоже отправить на заработки, хех, чтобы они могли пользу своему логову приносить. Надо только постоянно следить за их здоровьем и выносливостью, хорошо, что появились соответствующие шкалы.

Посмотрев на медленно бредущего в сторону тумана змеёныша, я как-то даже погрустнел. Он шёл так, словно его ждёт верная гибель, но это, по сути, не так. Игроки не особо вхожи в моё логово, так что там их много не должно быть.

– Ты, это, двигался бы побыстрее, а то я выйти из логова-то не могу, но, если ты успеешь добежать до него, я твою шкурку спасу, – подбодрил я его, после чего он слегка ускорился.

Проследив взглядом за змеёнышем, я спокойно вздохнул и отправился в сторону круглого зала. Осмотрев его, понял одну очень и очень важную вещь. Всё время, пока я тут находился, я тупо стоял либо сидел на полу! Это надо исправлять! А раз у меня есть подчинённый, то, значит, будут ещё, а значит, я что-то типа руководителя... Или лидера! Точно! Построю себе трон! Пока каменный, но хоть такой.

Ударив себя по лбу, тут же активировал меню строительства, быстро пролистал его в поисках строительного инвен-

таря и аж от радости подпрыгнул, сильно приложившись головой об узкий каменный свод.

Получено 18 урона.

– Я-ай! – начал я растирать место, которым ударился о потолок. – Надо быть осторожнее в своих порывах...

Дальше я шёл спокойнее, но моё нутро просто сгорало изнутри. Самому было интересно, что может получиться. Если верить инвентарю, то у меня есть ровно три сотни необработанных каменных блоков, из которых можно сложить трон. Так чего медлить?

Пролистав меню возможных построек, минуты через две, наконец, наткнулся на нужный мне пункт. Самый простой трон как раз требовал только необработанные каменные блоки и всего двадцать единиц физической энергии для его постройки. Ну что ж, приступаем!

Выберите место для строительства объекта «Простой каменный трон из необработанного камня».

А вот это уже интересно. Получается, для строительных объектов интерьера нет чётко определённых позиций, где хочешь ставить, там и ставь, в отличие от помещений. А это здорово! Так-с... И где его лучше разместить?

Если думать логически, то трон – объект власти, он должен показывать моё влияние, должен показывать, что мне всё равно на тех, кто ко мне приходит, я выше их по статусу, ибо я – хозяин этого места, и только я! А значит, трон должны видеть все вошедшие в помещение. Значит, он должен

находиться перед главным коридором, но не чётко по центру комнаты... И у дальней стены его ставить не вариант, так как там будет ещё один коридор... Тогда... О!

Надо расположить трон на половине от дальней половины комнаты напротив главного входа! Он будет оставаться на виду, не слишком близко ко входу в мой данж, а также не мешает строить новый коридор и ходить по нему в дальнейшем. Тогда решено!

Подойдя к нужному месту, я ткнул пальцем в выбранную точку, и тут же появился полупрозрачный белый силуэт трона. Оглядев будущее место моего восседания, я недовольно цокнул языком. Я, конечно, не такой сильный и знатный босс, но можно же трон и получше отобразить... Эх, ну ладно...

Простой каменный трон из необработанного камня.

Процесс строительства – 0%

Необработанный каменный блок – 0/20

Ха, теперь понятно, куда нужно было потратить двадцать единиц энергии, просто на самую банальную укладку камня в нужном порядке... Ну что ж, приступаем к строительству!

Вытащив первый каменный блок из строительного инвентаря, я чуть не рухнул на пол. Он неожиданно оказался очень тяжёлым, так что я еле удерживал его. Целясь блоком туда, где должен стоять трон, мне тут же подсветили место, куда я должен этот блок поставить.

Медленно и осторожно отпустил его сантиметрах в трёх

от пола, из-за чего тот с грохотом рухнул, но встал несколько криво. Только я хотел начать покрывать самого себя трёхэтажным, как блок засветился, тут же занимая нужное место.

Ага! Получается, что не обязательно ставить блок ровно, главное – попасть в нужную точку, после чего блок примет нужную ему позицию, ну что ж... Тогда живём! И второй блок... Ух! Тяжёлый...

Второй блок также я положил не особо аккуратно, но он тут же занял нужную позицию, встав впритирку с первым. Я даже попытался мечом поковырять между ними, но у меня ничего не получилось. Блоки словно слиплись друг с другом. Значит, их и потом просто так не сдвинуть. Ха!

Достав третий блок, а после и четвёртый, я их также положил не особо аккуратно, но они все приняли нужную позицию, сцепившись с двумя первыми. Основание для трона было готово, а я уже дико устал. Хотя система и писала, что потрачено всего четыре единицы выносливости, я уже просто выдохся.

Походив пару минут вокруг трона, точнее, его зачатков, я снова полез в строительный инвентарь и достал оттуда уже пятый каменный блок. Снова офигел от его веса, но смог разместить на троне. А вот потом произошло кое-что неожиданное – блок растворился, разделившись на две части. Одна часть создала правый подлокотник, а другая – левый. Интересное тут строительство, магическое... Хотя, стоп, я же в игре...

Хлопнув себя ладонью по лбу, снова достал очередной камень и положил его на трон. Снова увеличились в размерах подлокотники, стали несколько шире, а не размером с настенную плитку. Потом последующие камни, включая десятый, увеличивали в размерах подлокотники и несколько изменили сиденье, сделав его чуточку более удобным.

И снова я решил просто походить. Сейчас уже не так сильно уставал, так как решил схитрить и доставал камни так, что мне оставалось просто разжать пальцы, как они сразу падали на нужное место, но всё же морально я притомился.

Посмотрев через плечо на туман, тяжело вздохнул, так как этот мелкий всё ещё не вернулся, но радовало то, что его здоровье до сих пор было на максимуме. Значит, выполняет задание с чистой совестью, так как его полоска выносливости постепенно пустеет.

Снова собравшись с мыслями, продолжил строить трон. Последующие блоки заполняли спинку, делая её то выше, то шире. На всё про всё у меня в общей сумме ушло около часа, за который я порядком утомился.

Строительство объекта «Простой каменный трон из необработанного камня» завершено!

Сборка мебели +100 опыта.

Навык «Сборка мебели» достиг первого уровня. Награда: +1 сила, +1 выносливость

Идёт перераспределение бонусов от полученных уровней. Обнаружен 1-й уровень навыка «Строительства».

Награда:

+1 сила, +1 выносливость

О, а вот это уже интересно, значит, система мне сначала недодала плюшки, а сейчас решила разом меня ими засыпать, что ж, приятно, приятно, спасибо! Теперь я стал несколько сильнее! Ха-ха! Буду игроков первого уровня раскатывать на раз-два!

Внимание! Построено первое статусное сооружение! Объекту «Простой каменный трон из необработанного камня» присваивается 1-й уровень!

Награда: количество существ, что могут находиться под вашей властью, увеличилось с 1 до 5!

Совет: каждому подчинённому существу необходимо спальное место. Помещение типа «Казарма» способно обеспечить 20 спальных мест (увеличивается при модификации помещения).

А с каждым мгновением играть, точнее, существовать в этой игре становится всё приятнее и приятнее! Вот только интересно: этот мелкий ко мне попал, спасаясь от игрока, а как мне остальных искать? Может, с его помощью пытаться вербовать таких же малышей, как и он? Скорее всего, так оно и делается, главное, чтобы он стал сильнее остальных, чтобы показать, что этого добился с моей помощью.

Опустив пятую точку на холодный каменный трон, я стал думать, что делать дальше. По сути, хорошо бы начать строить казарму для будущих жителей, а когда она будет гото-

ва, гонять своего первого подчиненного за пополнением. Но надо сначала дождаться его, вдруг принесёт что-то интересное...

* * *

Два часа спустя...

– Мас-с-с-стер! – шипящий голос доносился откуда-то спереди меня, но я не мог понять, откуда именно, вокруг было темно. – Мас-с-с-стер! Прос-с-сыпайтесь-с-сь!

Проснуться? Чё?! Я уснуть умудрился?!

Резко открыв глаза, я тут же вскочил на ноги и осмотрелся вокруг. Вроде всё цело, стены не поцарапаны, на мне ран нет, этот вон тоже стоит предо мной какой-то уж больно радостный... А чё он такой довольный-то?

– Мас-с-с-стер! З-задание выполнено! – сказал он радостно, скидывая всё, что нашёл, к моим ногам.

Э, нет, так дело не пойдёт, сначала надо построить сундук, куда всё это барахло будем складывать. А лучше два, чтобы в один складывать еду, а во второй – строительный и ремесленный материал.

– Хорошо, молодец, – немного заспанным голосом сказал я, протирая глаза. – А теперь возьми всё это и сложи позади моего трона. Не хочу, чтобы в глаза бросалось...

– Ес-с-сть! – браво отрапортовал мелкий, собрал всё, что высыпал предо мной, и мигом переместил его за трон. После чего вышел ещё более радостный и на мгновение подсветился белым светом.

Что-то в нём изменилось... Но вот что... Перед глазами тут же открылось диалоговое окно, показывающее, что этот чудик выполнил моё задание, в результате чего у него произошли изменения. Во-первых, он получил новый уровень. Во-вторых, увеличил навык собирательства аж до второго уровня, что существенно повлияло на его интеллект, аж целых три очка прибавилось, а также скрытность до первого уровня, что повысило ловкость и восприятие на одно очко. Да и сам он стал чуть-чуть крупнее.

Хм, забавно, значит, повышая уровни, mobs взрослеют, изменяются внешне. Однако момент в игре интересный. Но это не предел возможностей мелкого, у меня уже есть несколько задумок, которые он мне поможет реализовать.

– Значит, так, иди, отдохни, перекуси тем, что нашёл, – сказал я, потом поправился, поймав за лапу уже мчащегося к еде змея: – Но не всё! Немного мне оставь. А потом мы с тобой займёмся очень полезными для нашего жилища делами!

Он кивнул и умчался за трон, откуда стало доноситься жадное чавканье. А я задумался о том, как лучше поступить: сначала построить сундуки, а потом казарму? Или наоборот... Хотя, наверное, лучше сначала сундуки, так явно логичнее – имущество целее будет. А уж потом, как создам ещё кирок, благо змееныш притащил длинную траву, приступим к строительству казармы!

Так и поступим!

Глава 6

– Я ус-с-стал... – рухнул на пятую точку змеёныш, отбросив в сторону сделанную мною кирку. – Жра-а-а-ать...

– Да мы только начали! – возмутился было я, но, обратив внимание на шкалу выносливости змеёныша, понял, что он не врёт. Она была на нуле.

Ну, чёрт с тобой! Я кивнул ему в сторону еды, и он сразу умчался. Пускай пожрёт, может, хоть выносливости у него добавится, а то процесс дробления камня для казармы вообще толком не продвинулся. Эх, а всё так хорошо начиналось...

Объект «Казарма», процесс строительства 82 из 1000.

Вроде и требовалось всего на четыре сотни очков строительства больше, чем для коридора, но эта разница была колоссальна! Даже чувствовалось какое-то уныние при взгляде на эти цифры. Но надо было продолжать! Так-с, на сколько ударов меня ещё хватит?

Запас выносливости 312/480.

Ого! А когда это у меня так сильно выносливость подросла?! Я же вроде так сильно не разожрался... Или всё-таки?.. Надо бы в характеристики заглянуть попозже, а то я что-то давненько не созерцал их. Но это потом, сейчас – казарма. Надо хотя бы все кирки до конца использовать.

И – раз! И – два! О, ещё семь очков прогресса! И – три!

И – четыре! Ещё восемь! Погнали! Чем больше строю, тем лучше строю! И – пять! И – шесть! Уже больше сотни очков!

– Мас-стер! – отвлёк меня от очередного удара змеёныш, который стоял с очень довольной мордой. – Я наелс-ся!

– Ай, какой ты – молодец! – наигранно улыбаясь, сказал я, а потом отвесил звонкого подзатыльника мелкому за то, что филонит. – А ну марш стену долбить! Или на полу спать хочешь?!

– Нет! – чётко, без змеиного акцента сказал он, тут же начав долбить стену с такой скоростью, что мне аж завидно стало.

А это что? Баф?! За то, что я ему подзатыльника отвесил? Забавно. А название... «Лидерская мотивация». Хах, получается, что подзатыльник весьма положительно влияет на этого гадёныша. А что он даёт?

«Лидерская мотивация»

Сила +3

Выносливость +5

Скорость восстановления запаса выносливости +1000%

Время действия 9 минут 18 секунд

А почему я не могу на себя такой наложить?! Это нечестно! Я же так тоже смогу лупить кулаками стенку с большой скоростью в течение десяти минут и почти не потрачу запаса выносливости!

Внезапно змеёныш отскочил от прорубаемого в камне помещения, посмотрел на свои пустые руки, а потом на мою

кирку. Я ему её смело вручил, он как-то дико улыбнулся и с ещё большим энтузиазмом бросился бить по стене. Надо бы дать ему материалов и поделиться с ним рецептом кирпичи, вдруг сможет сам продолжить работать, наладив таким образом производство.

А это идея!

– Змеёныш! – окликнул я его и тут же схватился рукой за отведённую за голову кирку. – А ну-ка стой. Слушай меня внимательно. Сейчас те ресурсы, что ты насобирали, ты будешь использовать для производства таких же вот кирпичей. Понятно?

– Да, хозяин! – в его глазах загорелся какой-то огонёк, а сам он с большой скоростью переминался с ноги на ногу. – Но я не знаю, как делать!

– Сейчас что-нибудь придумаем...

Так. Делаем следующим образом. Открываем меню навыков, выбираем производство обычных инструментов, выделяем единственный рецепт, что мне известен, открываем диалоговое меню для него и читаем... Описание, не то, требуемые ресурсы, тоже не то... О, третий пункт – поделиться рецептом!

Перед глазами появилось окошко, в котором было два окна: одно окно – это то, чем я хочу поделиться, второе – это то, чем хотят поделиться со мной. Над одним висело «Вы», над вторым «Выберите существо». Хм... Смотрим на змеёныша, пытаемся так же вызвать диалоговое окно... О! Сра-

ботало! Лови рецепт, мелкий!

– Мож-жно идти? – с ещё большим блеском в глазах спросил у меня змееподобный и после моего кивка почти со свистом умчался в сторону сваленного в несколько разных кучек имущества.

Усмехнувшись, продолжил размеренно бить по стене, иногда поглядывая на мелкого. Мастерил он очень быстро, но получалось у него почти всегда раза с третьего или с четвертого, из-за чего он забавно бесился, стуча своими мелкими лапками по каменному полу.

Хм... А он – весьма энергичный гадёныш, да и трудолюбивый, если ему пинка отвесить. Вот имени у него всё ещё нет, надо бы это исправить... Но сначала казарма! Так что – удар!

А вот второй удар мне банально сделать не дали. Змеёныш прилетел, очень вежливо попросил меня отодвинуться и начал лупить по стенке с такой скоростью, что у него кирпичи ломались секунд за десять. Я был просто в шоке от его скорости и прыти. Я бы уже давно проклинал всё на свете, если бы с такой же скоростью хреначил по стене.

– А-а-а! – крикнул он, когда внезапно одна треть пространства исчезла, а его морда весьма пикантно встретилась с полом.

Я лишь усмехнулся и отошёл в сторону. Облокотившись о стену, я продолжил наблюдать за процессом строительства. Ещё бы кружечку чая или кофе сюда, может, чего покрепче,

то тогда было бы вообще шикарно. Не зря говорят, что можно бесконечно наблюдать за тремя вещами: как горит огонь, как течёт вода, и как работают... Э-э-э... Гуманоиды. Во!

* * *

Восемь минут спустя

— Мои-и-и руки-и-и-и! — лежал на полу и вопил во всё горло мелкий, так как его ладошки были стерты в кровь, а здоровье после исчезновения бафа резко просело наполовину. М-да-а-а, вот тебе и обратная сторона медали, перетрудился малой.

Оглядев плоды его труда, я оказался в шоке. Нет, я подозревал, что он хорошо поработает, но что настолько много успеет, я догадаться вообще не мог.

Объект «Казарма», процесс строительства 983 из 1000.

У меня в руках как раз была еле живая кирка с запасом в пять единиц прочности. Грубо говоря, мне осталось сделать эти пять ударов, и казарма построена. Или мне сейчас кажется, что казарма почти достроена? Проверим практическим путем... Удар!

Объект «Казарма», процесс строительства 987 из 1000.

Не кажется... А мелкий молодец... Он невероятно крут. Хотя во многом это зависело от бафа, но всё же змеёныш трудился, не покладая рук, хотя и мог просто сидеть ровно на пятой точке и вертеть своей зубастой мордой в разные стороны. Надо будет его отблагодарить.

После нескольких ударов всё неожиданно вокруг засвети-

лось. Причём засветилось несколько внезапно, так как я до последнего момента не верил тому, что сообщает мне система. Оказывается, не врала, истину показывала.

Получено строительного опыта 150. Текущее значение навыка: 1-й уровень 150/200 опыта. Скорость строительства объектов +10% (+1% подчинённым существам).

О, а раньше пометки про подчинённых существ не было. Видимо, из-за того, что раньше у меня не было подчинённых монстров, либо это просто дополнительное уточнение. Уточнение в следствие появления первого подчинённого!

Пройдя внутрь казармы, я бегло осмотрел её. Н-да-а. Ожидалось что-то более... Более хорошее, что ли... А не просто квадратная комната с двадцатью прямоугольными дырами в стенах. И как на таком спать?!

Подойдя к одной из таких дыр, я пригляделся. Выделяет просто как «спальное место», но при этом выскочило меню, среди строк которого была очень интересная кнопка – улучшение.

Нажав на неё, увидел то, что сейчас собой представляет койка, следом была стрелка, показывающая на улучшенный вариант койки. Выглядела она не ахти, но явно будет мягче, если уложить мох на камень. Ну что ж, когда мелкий отдохнёт, нужно будет отправить его за мхом, пускай собирает, а я уже смогу улучшить спальные места.

Но прежде нужно заняться ремеслом, снарядив мелкого оружием получше, чем просто заточенная палка.

Взяв на руки змеёныша, я уложил его на спальное место, которое тут же присвоилось за ним и сразу наложило баф ускоренного восстановления всех шкал. Вот и бонусы отдыха. Ну что ж, где там палки и веревки?

Набрав всё, что мне было необходимо, я уселся на свой трон и смотрел на кучку палок и несколько мотков верёвок. Что мне надо, чтобы сделать маленький лук? Сначала нужна палка, с которой снята кора, убраны лишние ветки и зазубрены... Это сделаем с помощью моего заточенного меча. А ещё нужны нити, а не канаты, так что придется веревки распускать.

Сначала начнём с нитей.

Взяв один моток верёвки, я начал расслаивать его на отдельные нитки. На весь процесс у меня ушло минут пять, в итоге вышел следующий результат:

Изучен новый рецепт «Прочная нить». Требования 1 моток обычной веревки. Результат 10 прочных нитей.

Получено 10 ремесленного опыта в изготовлении простых инструментов.

Опа, даже за такое опыт дают. Живём! Тогда продолжаем сидеть и заниматься этой ерундой, но очень нужной и полезной ерундой. Эх, ненавижу монотонность...

* * *

Вы достигли 3-го уровня в изготовлении простых инструментов. Шанс создания предмета с редкими свойствами составляет 15%.

Создан предмет «Простой лук новичка».

Качество – обычное

Урон: 18–30

Прочность: 150 из 150

Требования:

Сила 4

Ловкость 4

Выносливость 2

Во, наконец, нормальный результат с показателем урона больше нуля. Вот такой можно дать мелкому, он как раз почти отдохнул, ещё немного – и полностью восстановится. Вот тогда можно будет послать его снова за добычей различных материалов, но главное – за мхом. Всяко лучше будет спать.

Покрутив в руках это чудо, я задался весьма своевременным вопросом. А чем он стрелять-то будет? Для стрелы, даже самой обыкновенной, обязательно нужно оперение, ведь так повышается устойчивость полёта, за счёт чего стрела может лететь дальше и точнее.

Ай, пускай тогда мучается! Быстрее опыта накопит, стреляя в более сложном режиме. Так-с, сколько там палок осталось? О! Инвентарь логова... А чё, так раньше нельзя было сделать? Система, ну почему так всё вовремя?..

Система пишет, что в логове осталось двадцать две палки, попробуем их достать. Я ткнул пальцем по иконке палок, и предо мной тут же появилась одна из них, точнее, сразу у меня в руке. Посмотрев назад, за трон, не заметил особых

перемен. Потом снова кликнул так же и уже заметил. С тихим звуком «Чпоньк!» палка исчезла и тут же появилась у меня в руке.

Ха! А это замечательно! Мне не надо бегать по всему данжу, чтобы собирать нужные материалы, а надо просто вызывать инвентарь логова и доставать необходимый предмет! Удобно, огромный респект разработчикам!

Совет: во время боя не пытайтесь открывать меню логова. Большая часть системных особенностей логова во время боя заблокирована, доступны только системные функции самого игрока.

На упреждение советуешь, решила загладить грешок? Ну, не суть. Хорошо, что система предупредила, теперь не буду печально удивлён во время боя, когда попытаюсь открыть инвентарь логова. Точнее, я его теперь не буду открывать, из-за чего и не буду опечален.

Ладно, занимаемся стрелами...

* * *

В итоге у меня получилось столько же стрел, сколько и палок. Ни рецепта, ни опыта за их производство мне не дали, но при этом палки назывались уже не просто «палка», а «деревянная заточенная заготовка стрелы». Понятно, почему заготовка, нет весьма важного элемента – оперения.

Практический опыт показал, что даже таким стрелять реально, но вот особо далеко стрелы не летают. Три попытки показали, что стрелы от моего трона еле-еле долетают до ту-

мана, но даже его не пересекают. Где-то метров двадцать получается. И это у меня! У мелкого силёнок поменьше, так что полёт стрелы будет ещё короче.

В итоге, усевшись снова на трон, я заметил, что все показатели мелкого полностью восстановились, но баф отдыха с него так и не слетел. А вот это уже наглость! Я тут его жду, подготавливаю экипировку к походу, а он дрыхнет! Непорядок!

Поднявшись со своего чудесного трона, я быстро зашагал в сторону казармы, где меня застала весьма удивительная картина. Это зелёное чудо лежало и сосало свой палец. Я, конечно, подозревал, что он ещё маленький, но не думал, что настолько, чтобы сосать палец.

Подойдя к нему, я схватил его за эту самую лапу, палец которой он сосал, сдёрнул с кровати, приподнял над землей и свободной рукой нахлестал ему по морде.

– Ах ты, гадёныш! Ах ты, мелочь наглая! – продолжал я его лупить, в то время как он что-то пытался мне сказать. – Я тут казарму построил, лук тебе изготовил, продумал, что надо для того, чтобы нам было более уютно жить, а ты дрыхнешь!

– П-п-про-с-с-с-ти-ти-ти-те-те! – сквозь мои удары прошипел он с весьма виноватым видом. – Я ис-с-справлюс-сь!

На нём тут же появился тот же самый баф, который он получил от моего подзатыльника в прошлый раз. Идеально! Всучив ему лук и изготовленные недострелы, донёс его до

тумана, рядом с которым он нервно сглотнул.

– Смотри. Самое главное: нужно добыть по десять единиц мха на каждую кровать. Всего у нас их двадцать. Считать умеешь? – в ответ мелкий кивнул и нервно взглянул на туман, потом кивнул ещё раз, видимо, до конца осознав, что я ему говорю. – Сначала добыть мох. Пока есть силы, собирай и самый обыкновенный материал... А ещё побольше палок! Нам нужно наладить производство вкусной еды... И для изготовления угля пригодится...

С каждым моим новым предложением мелкий куksился всё больше и больше. Я помотал головой, объяснил снова, что ему нужно собрать только обычные материалы, а приоритет – мох.

Экспедиционное задание малому ящеролюду 2-го уровня выдано! Сложность – минимальная! Награда за выполнение задания – 150 опыта подчинённому (повышено за точно указанную цель), ресурсы.

О, а когда это он второго уровня стал?... А, точно, он же первое задание выполнил, а там опыта давали ровно на один уровень. Вот он и стал немного больше. Ну и ладно, так даже лучше.

Когда он покинул моё логово, я вернулся ко всему, что у меня было. Итак, что мы имеем? Много порченных палок, десятков камней, несколько очень плохих кирок, у которых прочности хватает на два удара, а также некоторый запас ягод и грибов.

Открыв меню, нашёл пункт «Мебель для хранения», там же отыскал «Сундук обычный». Построю его ровно за троном. Размером он вроде точно такой же, как и трон, по крайней мере, в ширину. Просто идеально подходит.

Простой каменный сундук.

Процесс строительства – 0%

Необработанный каменный блок – 0/5

О, и всего несколько каменных блоков надо. Быстро построим. Ждать нечего, приступим прямо сейчас. Раз блок, два... Ещё... Предпоследний... И – есть! И как-то в разы проще получилось. Это у меня настолько сила подросла, что я так спокойно в руках блоки держу? Возможно... О, а вот и оповещение системы.

Строительство объекта «Простой каменный сундук» завершено!

Сборка мебели +50 опыта.

Ну вот, весьма неплохо. Ещё три таких сундука, и у меня будет второй уровень строительства. Но сначала уложим имущество в сундук, чтобы не мешалось под ногами.

Я открыл сундук, и перед моими глазами сразу появился инвентарь. Надо как-то переложить всё из логова в сундук... Во, вот пункт перемещения, выделить всё имущество, переместить. И сразу раздался громкий «Чпоньк!», с которым всё барахло переместилось внутрь сундука.

А вот теперь можно спокойно посмотреть на свои характеристики. Выглядят они сейчас вот так:

Статус:

Уровень – 2

Опыт – 179/200

Раса – не определено (откроется в процессе развития)

Ранг – минибосс (цель ежедневных редких заданий)

Сила – 24

Ловкость – 19

Интеллект – 22

Выносливость – 24

Мудрость – 22

Восприятие – 19

Здоровье – 480

Магическая энергия – 440

Запас выносливости – 480

Концентрация – 380

Максимальная масса имущества инвентаря – 480 килограммов

Ну, весьма и весьма неплохо. Уже можно жить и игроков рубить. Главное, чтобы они не были как тот игрок, что за несколько секунд из меня решето сделал... Брр... Аж вспоминать противно... А я тогда, кстати, почему-то боли не чувствовал.

Малый ящеролуд 2-го уровня погиб!

Время возрождения: 20 минут.

Внимание! На вас объявлена охота игроком GrouMrohg. При победе над его группой из пяти человек вы получи-

те двойное количество опыта! Шанс победить составляет 22%.

Вспомнишь лучик, вот и солнце...

Глава 7

Первые минут пять я метался по круглому залу, как сайгак, пытаясь продумать план как можно лучше и круче. Но в итоге плюнул на всё, уселся на свой трон, разместив на коленях ржавый меч, который слегка отсвечивал от лучей солнца, что проходили через видимый только мне туман, и положил голову на переплетённые пальцы рук. А руки положил соответственно на подлокотники.

Со стороны выглядело, наверное, несколько эпично. Серьёзный взгляд, устремленный на вход, полная собранность, говорящая о готовности моментально вступить в бой. Вот только для меня это было неестественно, я всегда любил движение. Но сейчас я просто не знал, что мне надо делать.

Прошло ещё минут десять, пока туман не начал вибрировать, пропуская сквозь себя очень злого воина. Его лицо искажала не только гримаса ненависти и злости, но ещё и лёгкой надменности, уверенности в себе. Следом за ним вошёл ещё один воин, и, что меня удивило, это был не тот придурок, а хорошо снаряженный новичок. Скорее всего, это Гроу постарался, зашёл за главного персонажа и просто скупил всё доступное для новенького игрока максимум пятого уровня.

Дальше появился лучник, у которого также было не особо плохое оружие, а следом – аж целых два мага. Один маг был

вооружен двумя посохами сразу, что меня опять-таки удивило, а второй шёл, опираясь обеими руками на один большой посох.

В самом начале пещеры вся группа остановилась, и маги начали что-то монотонно бубнить, а все игроки пару раз засветились сначала зелёным цветом, а потом красным. Значит, маги как минимум способны накладывать усиливающие заклинания. Стрёмно, меньше шансов выиграть.

В какой-то момент Гроу показал на меня мечом и с улыбкой во все тридцать два потопал ко мне с лёгким наклоном корпуса вперёд. Вот они – надменность и уверенность в себе. Уже думает, что победил, хотя и не совсем знает, чего от меня ожидать. Или думает, что я тогда тупым маханием меча показал всё, на что способен? Ха, наивный.

Наконец, вся группа выстроилась в боевой порядок – два воина впереди, лучник несколько в сторонке сзади всех остальных, два мага аккуратно около самого входа. В случае чего маги быстро отступят, пока я буду пытаться пробиться через воинов, которые меня порежут, а лучник нашьпигует стрелами. Хорошая тактика. Простая, как лом, но действенная...

Окинув их хмурым взглядом, я с серьёзной мордой поднялся на ноги. Взяв в правую руку меч, наклонил голову в разные стороны, хрустнув позвонками, вытянул свободную руку вперёд и так же серьёзно сказал:

– Чары-мары, хуры-муры, вы сейчас сольетесь, нубы!

– Ты – дурак? – приподнял одну бровь Гроу, а потом оба мага резко скрючились, их руки начали выворачиваться в разные стороны, а из глаз забили фиолетовые лучи.

– А это они чего? – удивился я, а потом мельком глянул на свою шкалу магической энергии, которая оказалась пуста. – О, сработало, ха-ха!

– Да как?! – спросил лучник, смотря на свой лук, который стал металлическим и лежал мёртвым грузом на земле. – Это вообще как?! Да не может начальный босс вытворять такое! Этот лук теперь весит две тонны! Две тонны! У меня даже инвентарь не может столько поместить!

– А я не знаю, – пожал я плечами, – оно само, честно-честно!

– Да ну тебя на хрен, – сказал второй воин, тут же убрав щит и достав второй меч. – Всю тактику сломал одной тупой фразой. Ты как хочешь, а я его так, по старинке.

– Уверен, что сработает? – с толикой истерики в голосе спросил Гроу, а потом тоже достал второй меч, убрав щит. – Хотя чё спрашивать, я его одним мечом в прошлый раз искромсал так, что он чуть не умер. Потом Рогхор его добил, но я по своей тупости слился.

– Стоп, – всё ещё держа меч в руках, я вытянул обе руки перед собой, сверля взглядом двух воинов. – Вот почему всегда так? Нет бы молча прийти, сразу начать сражаться... Вот почему все так любят поболтать?

– Слушай, а он прав... – недвусмысленно посмотрел на

меня второй воин, ника которого я не знал. — Хорошо разрабы проработали босса, прям очень реалистичный искусственный интеллект.

— Эх... — тяжело вздохнул я, опустил руки, а после тише добавил, идя в сторону этих двух воинов. — Достали.

Как угрозу, видимо, они меня вообще не воспринимали, так что стояли и ждали от меня какой-нибудь глупой выходки. Но не дойдя пары шагов, я остановился и резко бросил меч в голову второго воина, отправляя того сразу на респаун.

— Минус один, — спокойно сказал я, тут же с разворота ударив в солнечное сплетение Гроу, который уже замахивался мечом.

Но вот тут я прогадал. Всё же это игра, а не жизнь, не стоит уповать на то, что тут полностью действуют всё те же законы. Мой удар ему был просто как удар, я всего лишь отнял у него примерно пять процентов жизни, а он тем временем несколько раз ударил по мне с невероятной быстротой и скоростью.

Я сделал кувырок, шипя от боли, схватил два меча, один оказался короче второго, и тут же вступил в бой. Сражаться мне было неудобно, ибо я никогда не держал даже двух палок в руках в детстве, воображая из них мечи, а тут сразу в бой.

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.