

К вечеру стали видны результаты нашей диверсии. Игрок по имени Могучий Дракон лежал в канаве у дома старосты, а какой-то мальчуган лет десяти, по-моему, сын Матрены, писал на него и одновременно подмигивал мне. При таком положении дел - вызывать страх и уважение к себе красные уже не смогут. Пока все хорошо, посмотрим, что будет дальше. Чрезвычайно довольный собой и всем вокруг, я вернулся в дом Фрола.

Мы поужинали и поработали в кузне. В конце дня я, после визита к вампиру, решил провести еще один эксперимент. Для уверенного применения самогонного оружия, надо было проверить его на себе. Иначе точно рассчитать эффект его применения не получится. Одно дело возня в яслях - другое война с почти самым сильным кланом. Я налил себе рюмку самогона, по привычке выдохнул и выпил.

Сначала изменений в себе не заметил, но через пару минут я был пьян в хлам. Поднимаясь наверх, я три раза скатывался вниз, неожиданно для себя заметил, что - то ли пою, то ли бормочу что-то себе под нос. Вдруг меня разобрал смех, и я минут десять хихикал, не зная тому причины. Чтобы не учудить чего-нибудь серьезного, я решил выйти из игры.

ВЫХОД.

Вроде все нормально. Я успокоился и открыл банку пива. Через пару минут меня повело. Не так сильно, как в игре, но от пары глотков пива такого быть не могло. ИГРА ДЕЙСТВОВАЛА НА РЕАЛ. От шока я протрезвел. Нет, я и раньше читал об игромании, о негативном влиянии игры на слабые умы. Но испытывать это на себе даже не думал. Возможно, это какой-то особый эликсир ментального действия? В принципе, влияние на мозг со стороны игры - новостью не было. Собственно, в этом и заключалась суть игры. Ладно, сейчас необходимо успокоиться. Буду считать все это побочным эффектом. Пить сам я эту дрянь не буду, а вот о том, как это можно использовать против враждебных игроков, нужно подумать.

Думал я на ходу, гуляя по вечернему городу, после сытного ужина.

Перед сном я принял душ.

Сон. Утром, как обычно - зарядка и завтрак.

ВХОД.

Ближайшие три недели прошли в интенсивных тренировках у Звара, и в наблюдении за действием нового самогона. Вся банда не просыхала ни днем, ни ночью. Думаю, что и в реале они не могли остановиться. Их беспомощные тела можно было найти в самых неожиданных местах. Главаря банды кто-то из деревенских догадался вывалить в свином навозе. Запах от него распространялся на полсотни метров.

В таком виде он еще и ввалился к старосте. Что там было внутри - никто не знал, но староста еще неделю ходил злой, как черт. Все заговорщики прямо светились от счастья. Что бы ни было потом, к прежнему возврата уже не будет. Красная Армия перестала быть страшной. Над её членами смеялись и издевались даже дети. Примеру маленького сына Матрены последовали его сверстники, и внешний вид красных вызвал бы омерзение даже у самых непривередливых бомжей.

Своих занятий я не прерывал и постепенно рос и в рангах профессий, и в навыках успешного их применения. Самый большой прогресс был у меня в фехтовании, под руководством мастера боя. Ранг профессии «Воин» он поднял мне до 12 из 100. Должно быть, мои занятия по его методике в реале, давали о себе знать.

Но однажды все это закончилось. С утра трезвые красноармейцы явились к Марфе и купили у нее эликсиры, снимающие похмелье. Денег она запросила втрое от обычного, но они заплатили не торгуясь, и с тех пор в рот ни капли спиртного не брали. Почитав форумы, я узнал, что об их похождениях случайно узнал кланлидер, и нарушителей дисциплины серьезно прижали в реале.

Да так, что они изрядно струхнули. Я предположил, что их подвергли одной из принятых, в этой группировке, процедуре. Виновных в проступке вывозили в лес, давали лопату и велели копать себе яму. Потом лопату отнимали, а провинившегося закапывали в вырытой им могиле. Выждав некоторое время, его откапывали и приводили в чувство, для чего иногда требовалась реанимация. А бывало, что и она не помогала...

После такого, дисциплина быстро взлетала до невиданных высот. Похоже, что и эти ребята прошли через это.

Если это так, то их даже жаль. Но жалость к себе они быстро устранили. По деревне красные ходили злые, конфликтовали со всеми по поводу и без. Все это походило на ломку наркоманов. Несчастные нубы, случайно попадавшие в нашу локацию, быстро удирали, стирая перса.

Пожалуй, стало еще хуже, чем было. С другой стороны, отношение к ним изменилось окончательно. Теперь уже вся деревня была против их пребывания здесь, и держались прежних позиций только трое - староста, маг и торговец. Долго такое противостояние продолжаться не могло. И я решил пустить все на самотек, ожидая, когда красные какой-нибудь глупой выходкой, уничтожат себя сами.

На другой день Прокл позвал меня на особую охоту. Мы два дня ходили по горам и охотились на белую лань. С некоторой грустью я узнал, что это последний вид животных в Ущелье Грома,

на который мы еще не охотились, и после охоты на лань, Прокл учить меня ничему уже не сможет. В дальнейшем, повышать ранг охотника мне предстояло в большой игре, охотясь на зверей и монстров совсем другого уровня.

Для меня это стало неожиданным. Даже не само окончание обучения, а моя собственная реакция на это событие. Как-то внезапно до меня дошло, что уже скоро придется прощаться с этим маленьким мирком, где я всех знал, где у меня друзья. От этих мыслей у меня даже сердце защемило. Ведь я, может быть, их никогда не увижу. Надежного, как скала, Прокла, всегда веселую Ладу, мудрую и добрую Марфу. Всю эту семью, с которой уже так много связано у меня. Видя мое состояние и догадываясь о его причине, Прокл пообещал приехать со всей семьей проводить меня в Чернолесье или там, где я поселюсь.

Настроение мое стало лучше, и мы продолжили бродить по скалам и холмам в поисках неуловимого зверя.

- Слушай Прокл, а чем эта Белая Лань замечательна и отличается от оленей, скажем, или горных козлов? Я вообще не слышал о ней и о том, чтобы кто-нибудь на нее охотился.

- Да ничем особым и не отличается. Редкая очень и живет там, где охотиться трудно.

Я лично на нее в первый раз иду. В основном для того, чтобы ты всему у меня научился. Мясо у нее жесткое и горькое, она какой-то редкой травой питается. А та высоко в горах растет. Вниз она спускается нечасто, несколько раз в год для спаривания и выведения молодняка. Да вот еще в книгах сказано, что ее кровь очень ценят вампиры. Последняя фраза меня просто оглушила. Вот оно. Здесь что-то важное. Это последняя охота. ВАМПИРЫ. Я еще не понял всего до конца, но уже решил, что убивать лань не буду. ОБЯЗАТЕЛЬНО НАДО ЕЕ ПОЙМАТЬ!

Еще непонятно для чего. Но охота стала вдруг интересной и заманчивой. Я с новыми силами лазал по горам в поисках следов. На третий день я ее увидел. Обычная самка оленя - только с белой, как снег шкурой. Должно быть, часто бродит среди снегов и ледников, впрочем, глаза у нее были светло-желтые. Странного, для нормальных животных, оттенка. Прокла рядом не было, и я начал охотиться в одиночку. Спешить было нельзя, спугнув ее один раз, можно было искать потом еще месяц. Я применял все умения охотника, скрытность, прокачанную уже до девятого ранга из двадцати возможных, заходил с подветренной стороны. Подкрадывался я очень медленно и бесшумно и, наконец, решился.

- СТАН.

- СТАН.

- СТАН.

После третьего заклинания она замерла, я подбежал и спрятал ценную добычу в сумку дракона.

ИГРОК, ВЫ ПОЙМАЛИ БЕЛУЮ ЛАНЬ уровень 25

РАНГ ПРОФЕССИИ «ОХОТНИК» ПОВЫШЕН ДО 10 - дальнейшее повышение в локации новичков невозможно.

РАНГ ПРОФЕССИИ «МАГ» ПОВЫШЕН ДО 10-- дальнейшее повышение в локации новичков невозможно.

ИГРОК, ВЫ ПОЛУЧИЛИ ОПЫТ 40000 - ВАШ УРОВЕНЬ - 10.

ИГРОК, ВЫ ДОСТИГЛИ МАКСИМАЛЬНОГО ДЛЯ ЛОКАЦИЙ НОВИЧКОВ УРОВНЯ.

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ 5 НЕРАСПРЕДЕЛЕННЫХ ОЧКОВ ХАРАКТЕРИСТИК - всего 3000.

ИГРОК, ВАМ ДАЕТСЯ ДВА ДНЯ ДЛЯ ВЫХОДА ИЗ ЛОКАЦИИ НОВИЧКОВ "УЩЕЛЬЕ ГРОМА".
ШТРАФ - ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ УДАЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖА.

Успех меня радовал, но сам характер сообщений подталкивал к окончанию обучения в яслях. В этом противоречивом состоянии меня и нашел Прокл. С помощью фляги с чистым самогоном, мы отметили мою последнюю охоту с Проклом, а затем пошли обратно в деревню. Грустное настроение пропало без следа - у меня созрел новый план. По дороге к дому я обошел всех друзей и попросил их прийти сегодня вечером в дом кузнеца.

Вечером, после ужина с Фролом, я отправился на свидание с вампиром. Последнее время это стало простой прокачкой, точнее наращиванием запаса нераспределенных очков характеристик.

Все, что я пробовал, было поиском наудачу - я пытался применить свои боевые навыки, принимал разные зелья, многие из которых терял при смерти, выпускал все виды животных, пойманных в ходе охоты. Но результат был скромным - точка возрождения.

Первые три пещеры я прошел, как обычно, собрав всех тварей в сумку дракона. Сколько же их там? Я даже уже давно сбился со счета - который раз я здесь?

Но сейчас это неважно, меня слегка лихорадит от предвкушения новой победы. Надежда сегодня со мной.

В тоннеле перед пещерой вампира я остановился и выгрузил из сумки Белую Лань.

Она сразу стала шевелиться

- СТАН.

- СТАН.

- СТАН.

- Прости меня, прекрасное животное - вслух сказал я ей.

- ОБЕЗБОЛИВАНИЕ.

Вынув нож и сделав ей небольшой надрез на передней ноге, я нацедил ее крови в склянку.

- ИСЦЕЛЕНИЕ.

Ранка затянулась, и я погрузил лань обратно. После чего, добавил в склянку с кровью лани самогона, приготовленного в огромных количествах для красных. Девать мне его было некуда, и он хранился там же, где и все мои вещи. Склянка была маленькая и самогона туда вошло немного, с пару глотков. Но по себе я знал, какое действие он оказывает. Красные тоже знали. А вот вампир не знал. В обычном своем голом виде со склянкой в руке я влетел в пещеру. Точнее прокатился по полу, чтобы при падении не разбить склянку.

ИГРОК, ВЫ ПОГИБЛИ. ВЫБЕРИТЕ МЕСТО ВОСКРЕШЕНИЯ.

1. «ХРАМ СМЕРТИ».

2. «УЩЕЛЬЕ ГРОМА».

Выбираю п. 2

ВЫ ВОЗРОЖДЕНЫ В ТОЧКЕ ВОЗРОЖДЕНИЯ ЛОКАЦИИ - "УЩЕЛЬЕ ГРОМА".

ВЫ ПОТЕРЯЛИ 10 УРОВНЕЙ. ВАШ УРОВЕНЬ 0.

ВЫ ПОТЕРЯЛИ ОЧКИ ХАРАКТЕРИСТИК.

СИЛА 1.

ЛОВКОСТЬ 1.

ИНТЕЛЛЕКТ 1

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ 10.

РЕЗЕРВ МАГИЧЕСКОЙ ЭНЕРГИИ 10.

В одежде новичка, взяв в руки кинжал стражника храма смерти, я побежал как ветер, Обычным окольным путем я добрался до дома Фрола за четверть часа. Может и быстрее, на время я не смотрел. Все друзья ждали меня там.

- Друзья, мне нужна ваша помощь, мне надо очень, очень, очень быстро выполнить ваши задания, времени крайне мало - все вопросы потом. Я объясню.

И друзья мне помогли - я быстро сварил простой эликсир, что-то нашел в книге Фрола, Лиа попросила выучить текст из храмовой книги, на лук Прокла натянул новую тетиву. Еще десяток заданий в том же роде, и я повысил уровень до 10.

ИГРОК, ВЫ ВЫПОЛНИЛИ ЗАДАНИЕ МАРФЫ И ПОЛУЧИЛИ ОПЫТ 2000.

ВАШ УРОВЕНЬ - 10

ИГРОК, ВЫ ДОСТИГЛИ МАКСИМАЛЬНОГО ДЛЯ ЛОКАЦИЙ НОВИЧКОВ УРОВНЯ

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ 5 НЕРАСПРЕДЕЛЕННЫХ ОЧКОВ ХАРАКТЕРИСТИК ИГРОК. ВАМ ДАЕТСЯ ДВА ДНЯ ДЛЯ ВЫХОДА ИЗ ЛОКАЦИИ НОВИЧКОВ "УЩЕЛЬЕ ГРОМА". ШТРАФ - ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ УДАЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖА.

Все! Всем спасибо я побежал - ждите, скоро вернусь.

В очередной раз я бежал на верную смерть, но в этот раз мне было весело - я ожидал успеха.

Первые три пещеры я пробежал, только обездвижив монстров, и даже собирать их не стал. К вампиру я влетел, едва успев раздеться.

Мой враг сидел на троне - вампир был пьян в хлам. Меня он еще смог увидеть, но, попытавшись встать, упал - это был мой день. То есть ночь. Я забрал все - сундук патриарха, трон, две шкатулки из тайников. Я снял с пьяного вампира все, что было можно. О приличиях и его стыдливости я даже не подумал ни разу.

Его оружие, обувь. Все. Я успел несколько раз обойти пещеру с амулетом кладоискателя и wygrеб содержимое четырех тайников. Это была МЕСТЬ. За все мои мучения и сомнения. Я теперь мог сделать с ним все, что угодно. Убить его мог даже младенец. Я же только написал на его лбу краткое эссе на тему о вреде вампиризма. Засунул его в сумку дракона и затем вынул оттуда. Я издевался, как мог до тех пор, пока он не протрезвел. Произошло это мгновенно. Вот только что он лежал пьяным, и вдруг...

ИГРОК, ВЫ ПОГИБЛИ. ВЫБЕРИТЕ МЕСТО ВОСКРЕШЕНИЯ.

1. «ХРАМ СМЕРТИ».

2. «УЩЕЛЬЕ ГРОМА».

Выбираю п. 2

ВЫ ВОЗРОЖДЕНЫ В ТОЧКЕ ВОЗРОЖДЕНИЯ ЛОКАЦИИ - "УЩЕЛЬЕ ГРОМА".

ВЫ ПОТЕРЯЛИ 10 УРОВНЕЙ. ВАШ УРОВЕНЬ 0.

ВЫ ПОТЕРЯЛИ ОЧКИ ХАРАКТЕРИСТИК.

СИЛА 1

ЛОВКОСТЬ 1.

ИНТЕЛЛЕКТ 1.

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ 10.

РЕЗЕРВ МАГИЧЕСКОЙ ЭНЕРГИИ 10.

РЕЗЕРВ МАГИЧЕСКОЙ ЭНЕРГИИ 10.

ИГРОК, ВЫ РАСКРЫЛИ ТАЙНУ СПОСОБА ПРОХОЖДЕНИЯ ПЕЩЕРЫ ВАМПИРА ИСПЫТАНИЯ №3 В ЛОКАЦИИ ДЛЯ НОВИЧКОВ "УЩЕЛЬЕ ГРОМА".

ВЫ СДЕЛАЛИ ЭТО ПЕРВЫМ ИЗ ИГРОКОВ - ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ УНИКАЛЬНУЮ НАГРАДУ.

ВЫ ПОВЫСИЛИ РАНГ УМЕНИЯ -«ПОЗНАНИЕ СКРЫТОГО» ранг 10 из 10

<http://tl.rulate.ru/book/27360/577955>