

Спать не хотелось, поэтому, я решил зайти в игру.

Стоило мне войти, как на меня обрушился каскад сообщений:

Поздравляем!

Вы успешно выполнили первую часть цепочки гильдейских заданий «Уничтожение Проверяющего»!

Ваш вклад 47%.

Вы получаете:

Доступ ко 2-й части цепочки гильдейских заданий «Последствия Уничтожения Проверяющего».

+120 ко всем базовым характеристикам.

Вы получаете 3 легендарных камня заточки брони на +7(если броня без заточки) +2 (если заточена на 5-8) +1(если заточена на 9) +0(если заточена на +10. В этом случае серьезно увеличивается прочность вещи.).

Так как ваш вклад в выполнение первой части оказался самым большим, вы получаете эксклюзивную вещь «Талисман Щоликена».

Талисман Щоликена.

Эксклюзивная вещь.

Неразрушим. Невозможно потерять, обменять или продать.

Привязан к Игроку «Джи».

Свойство:

Позволяет поглощать души убитых врагов для создания «Неразрушимого барьера душ».

Описание: Щоликен был одним из трех древнейших вампиров БМ. Не смотря на то, что среди троих он был слабейшим по силе, Щоликен смог встать с ними на один уровень благодаря этому талисману. В эпоху «Соединения» Щоликен был свидетелем ритуала Саха'Раниру, после которого он создал этот Талисман.

Активное свойство:

Неразрушимый барьер душ (0\100) - уничтожая существ выше 150-го уровня, вы получаете 1 заряд барьера. При активации вокруг вашего тела образуется барьер из уничтоженных душ, которые поглощают урон. Чем качественнее душа существа, тем больше урона она может поглотить.

Поздравляем!

Вы завершили легендарный сценарий «Выжить против неуязвимого чудовища и победить»!

Прогресс смертей: 3.

Титул «Император выживших» - недоступен.

В награду за выполнение сценария вы получаете:

Легендарная вещь на выбор...

Из-за долгого отсутствия в игре (более 3 суток) была выбрана случайная вещь:

Сумка Папы Ариу.

Легендарная.

Свойство:

Увеличивает количество доступных ячеек инвентаря соразмерно сумме двух характеристик (Тело+Разум).

Описание:

Папа Ариу был захолустным священником безымянного мира. Однако, после того как его мир вошел в БМ, Ариу открыл в себе дар «Создателя Сумок». Являясь набожным человеком, он развивал свой дар всеми силами, и достиг того уровня, где ему оставался один шаг до божественной профессии. Эта сумка является его предпоследним шедевром.

Внимание!

Вы получили подсказку о «божественных профессиях».

Внимание!

Вы использовали «отмену» мифического навыка!

Внимание!

Вы находитесь под эффектом « мифической отмены» - все навыки недоступны.

Время действия 7 дней.

Внимание!

Используя отмену «дополнительного» свойства мифического навыка «Коллапс», вы его лишаетесь.

Внимание!

Мифический навык «Коллапс» потерял свой статус «Мифического».

Коллапс.

Эпический.

В указанном месте появляется провал в другое измерение, затягивающий всех существ к центру в радиусе (200 000 маны на 10 метров), в течении 30 секунд.

Каждое существо, попавшее в радиус действия, получает (Магия\*100) урона в секунду.

Каждое существо, попавшее в провал (диаметр центра = (Радиус навыка\20)), мгновенно получает дополнительные (Магия\*1 000) урона.

Любые существа, попавшие в радиус действия, не могут произносить заклинания, передвигаться, использовать пассивные и активные навыки.

Каждые 12 часов нахождения в игре, урон навыка увеличивается в 1.2 раза.

Навык атакует, но не блокирует (передвижение и использование навыков) существ класса:

Рейд-Босс, Царь-Босс, Мировой Босс.

Внимание!

Вы открыли, а затем закрыли портал в измерение «Разрушения». Однако, магическая сила Разрушения смогла вырваться и уничтожить все в радиусе 100 метров. После того как она ослабла, ее остатки поглотило недоразвитое подземелье в крепости «Двад».

Поздравляем!

В вашей крепости появилось подземелье!

Дайте ему название!

Внимание!

Из-за вашего долгого отсутствия (более 3-х дней) система сгенерировала имя подземелья: Фрид.

Поздравляем!

Вы получаете эксклюзивный титул «Создатель Идеального Подземелья Гильдии»!

Создатель Идеального Подземелья Гильдии - титул, даруемый одному Игроку, который смог создать бесконечное подземелье.

Бонус титула: Эксклюзивные настройки подземелья.

Вы получаете уровень!

Поздравляем!

Вы получаете уровень!

Поздр...

Поздравляем!

Вы получаете уровень!

Текущий уровень 160.

Внимание!

Было проведено распределение выпавших вещей.

В виду вашего долгого отсутствия (более 3-х дней) и неучастия в распределении, система посчитала вас «отказавшимся».

Внимание!

На ваш игровой счет было перечислено 100 мик от пользователя «Роранара».

Стоило мне прочитать последние системные сообщения, как посыпались личные. И если вначале они были «поздравительными», то уже сутки спустя «матерно-обеспокоенными». Из всего этого потока сообщения, я выделил лишь сообщение Миланы, где она сообщала, что выпало с босса и как это распределили, так же она написала, что перекинет мне 100 миков из-за того что я не стал участвовать в ролле вещей.

- О! Джи! Ты вернулся? - спросил у меня один из игроков.

- А? Да, привет. - кивнул я ему, осматриваясь.

Я находился на точке воскрешения.

«Видимо, та отмена меня убила...» - подумал я.

- Кстати, а ты че на ролл не пришел? - спросил тот же игрок.

- Были дела в реале. - отмахнулся я. - Ты не знаешь, где Антон или Роранара?

- Понятно, многое пропустил. Антоха на стройплощадке стопудов. - игрок показал на облако пыли. - Ориентируйся по столбу пыли, они там котлован копают с гномами. А вот где зам главы, я понятия не имею, но почти уверен, что она пошла в подземелье. - пожал плечами он.

- Хорошо. Спасибо. - поблагодарив его, я отправился в сторону Антона, попутно написав Милане, что я вернулся.

\*\*\*

- Срань господня, наконец-то ты вернулся! - воскликнул Ариан. - Скажи этому тупоголовому человечешке, что постройка артели важнее постройки бесполезной башни магов!

- Привет, Джи. - ухмыльнулся Антон. - С возвращением.

- Ага, привет, спасибо. - немного рассеяно сказал я, осматривая стройку. - Это башня для Патрика?

- Именно. - улыбаясь, сказал Антон.

- Но, ресурсов же..

- После сражения мы много чего подняли с трупов. - Антон был доволен моим растерянным видом. - Но, больше всех удивил Патрик, который притащил почти все редкие реагенты нужные для начальной постройки башни.

- Да не нужна эта башня! - вклинился в разговор Ариан, скорчив злобную рожу. - Сколько раз тебе говорить! Построим артель и добрая артель гномов построит все куда быстрее!

- Ты просрал свой шанс. - отмахнулся Антон. - Артель будет построена тогда, когда я скажу.

- Бледнокожий упырь... Выпердышь человека... - уходя от нас, ругался Ариан.

- Все будет в порядке? - спросил я у Антона.

- О! Да, все супер! - Антон расцвел. - Не знаю, как, но у нас теперь есть подземелье! После того, как Ариан увидел его, он на говно изошел, пытаюсь уговорить меня построить артель. Но... - Антон кровожадно улыбнулся. - Я смог убедить остальных в совете, чтобы этого не делать. И теперь я наконец-то приказываю всем строителям, а не упрашиваю сделать что-то! - гордо сказал он.

- Красава! - я показал ему большой палец вверх. - Введешь в курс дела? Или, тебя не отвлекать от стройки?

- Тут все в порядке, нам еще на двадцать метров вниз надо прокопать котлован. - махнул рукой Антон. - Здесь, ребята без меня справятся. Пойдем в таверну, я заодно перекушу.

\*\*\*\*

Рассказ Антона затянулся, но зато теперь я был в курсе дел. После сражения, народ был настолько вымотан, что собрав трофеи, все разбежались в реальность. И только на следующий день началась движуха и осознание происходящего.

Во-первых - Появилось подземелье. В него можно было входить с любым уровнем персонажа, при этом, если ты зачистил его до определенного этажа, у тебя есть возможность перемещаться на любой из зачищенных этажей.

Во-вторых - После появления подземелья, в крепость пришло несколько сотен НПС. Все они были узниками Тарсантора, которые скрывались от гнета мэра. Патрик был во главе этой процессии, поэтому их приняли с распростертыми объятьями. После размещения НПС игроки стали получать задания, которых очень не хватало любителям приключений.

В-третьих - за пределами крепости стала формироваться новая территория, в которую невозможно было зайти никому. И тайну этой территории узнали только на днях - это была локация для новичков-нейтралов. Система не стала их разбрасывать в различные песочницы темных или светлых, а сформировала рядом с замком новую, нейтральную песочницу. Эта новость взбудоражила многих, поэтому в гильдии начали появляться новички. Пусть их было очень мало, но сама тенденция начала радовать.

В-четвертых - гильдия выполняла вторую часть гильдейской цепочки. Она была проще, чем первая, но все равно гильдия не смогла выполнить и половину. Эта цепочка была ориентирована именно на время и точность выполнения. Провалов было множество, но цепочка не сбрасывалась, а лишь изредка обновлялась. После одного из провалов, были закрыты награды, поэтому на выполнение заданий ходили по графику, что создал совет.

В-пятых - я был нужен всем в первые дни, но потом совет собрал яйца в кулак и стал делать то, для чего был создан - руководить. Милану назначили моим заместителем, от чего она отбивалась всеми руками, но потом сдалась, понимая, что другие кандидаты даже близко не знакомы со мной и моим выкрутасами.

В-шестых - Уровень гильдии существенно поднялся. Кроме танков и хилов. Эти ребята на умирали до такой степени, что даже огромная прорва опыта не позволила им выйти в плюс. Милана и совет отправили всех на заслуженный отдых-кач, но вот насчет компенсаций вопрос остался открытым, до моего возвращения.

В-седьмых и последних - Антон похвастался тем, что стал Творцом. Эта была значимая новость, так как теперь у него появлялась возможность раз в месяц строить десять простейших зданий без затрат на ресурсы. Нужны были лишь огромные запасы маны.

Попивая с Антоном в таверне, мы еще пообщались на различные темы, некоторые из которых даже не были связаны с гильдией. Наше общение прервала Милана, ворвавшаяся в таверну в поисках меня.

<http://tl.rulate.ru/book/5222/539491>