Отступление

Сутками ранее, где-то на просторах Скайрима

На одном из горных пиков, не боясь холодного, порывистого ветра, стоял чей-то силуэт. Этот некто был среднего роста, щуплого телосложения и полностью облачён в чёрный плащ со странной маской на лице, исписанной неизвестными в этом мире рунами. Если бы мимо внезапно пролетел какой-нибудь волшебник, он наверняка бы с уверенностью сказал, что все вещи на этом типе не совсем обычные и вероятно даже зачарованные. Как будто это и так не видно? Но маги, они такие…

Незнакомца звали Завались. Да-да, это было его официальным именем в Системе. Как так получилось, достаточно несложно угадать — он, как и любой другой Игрок с нестандартным Оператором, на все его поползновения в «троллинг», особо не задумываясь, отвечал этой ёмкой и лаконичной фразой: «завались». И вот к чему это привело. Хотя за столько лет он уже привык, называясь местным просто Завала, мимикрируя под одного небезызвестного титана, хотя, характер у него был совершенно другой.

Впрочем, и Завалов хватало на горных просторах Скайрима, которые

заваливали путников, чьей судьбой стало завалиться от завала, который, возможно, устроил Завал.

В любом случае, во вселенную «Дестени» попасть он сможет ещё не скоро — слишком велики затраты на межмировой портал между настолько отличными друг от друга мирами, да и координат он не знал.

Его же стартовым миром был Скайрим, однако, сразу после появления там в качестве Игрока, он избрал иной путь, чем предрекала ему игра, став адептом Молаг Бала. От него же он и получил в награду за преданную службу «вечную жизнь», узнав ритуал становлением личом.

Осталось только узнать, что будет, если заодно, стать вампиром. И вот ты уже высасываешь костный мозг скелетов, которых призвал.

Как только он закончил обращение в нежить, ему тут же пришел простенький квест от Системы, с неприлично большой наградой.

Вообще, попасть в иной мир можно было двумя путями — самолично «выстроить» прорыв в пространстве, потратив на это гору ресурсов, или попасть в него через Систему.

В миры, отличные от твоего, попасть можно было лишь самолично выстроив портал, предварительно узнав на форуме примерные координаты. Одновременно, рекомендовалось совершить пару танцев с бубном и молиться всем известным и не очень богам, чтобы тебя не закинуло куда-нибудь не туда. Тот ещё способ. Надёжный, как честное слово Боэтии.

Через Систему же было два варианта. Первый — это при выполнении квеста, по окончанию или провале которого тебя «выдернет» обратно. Он был недоступен игрокам с «отрицательным» пвп рейтингом (грубо говоря те, кто убивает других игроков, не смогут его использовать), и к тому же на «вторженца» накладывалась уйма дебафов, если он делал что-либо, кроме выполнения своего задания.

В последнем Завала убедился самолично, продав за пару магических книг местной нежити несколько десятков крохотных КД на исследование, пообещав, что нежить, созданная при их помощи, выйдет очень необычная.

Ну и второй способ, самый распространённый в прошлом. Он чем-то напоминал способ из «Тёмных душ». И это была одна из причин, почему Завала не стремился становиться драконорожденным. Помимо того, что крикунов никто не любит.

При убийстве дракона, любой игрок получает особый баф, «поглощение души», сроком на 24 часа. И лишь когда этот таймер закончится, он сможет изучить с помощью поглощённой души

какой-либо крик, но был один нюанс… Всё время действия, баф также «открывал» мир для перемещения других игроков, которые при убийстве «хозяина мира» получат помимо лута, халявную душу дракона. Конечно, тут был некий баланс по уровням и количеству вторженцев на один мир, но всё равно приятного для «хозяина» мало.

Впрочем, по мирам бродили разные игроки, составляющие разные фракции. Были и дружелюбные, помогающие игроку основного мира взамен на оплату им открытия портала в следующий, или вообще, за кружку пива. Ну, по крайней мере, так было раньше, если исходить из архива форума.

Завала вздохнул. Если он ещё где-то напортачит и Система «порежет» ему статы ещё больше, то о выполнении квеста уже не будет идти и речи, поэтому пора было выдвигаться. Задача у него была проще некуда — всего-то, убить двух Великанш. Конечно, его удивило, что в этом мире были великаны женского пола, но каких только чудес не бывает в мультивёрсе. Подумаешь, он вообще читал на форуме про совершенно плоский мир, стоящий на каких-то слонах или черепахах, он так и не понял точно. Так что не удивительно было бы увидеть здесь даже Ульфрика с грудью, который вместо «фус-ро-да» кричал бы «ма-ни-кюр».

Сколько вариаций Земли, столько и вариаций Тамриэля. Он даже читал на форуме иллюстрированную статью про мир, где его повелитель, Молаг Бал, представал перед смертными в женском обличие и вообще, говорил о себе как о богине… И Завала вовсе не носит с собой её «распечатанные» магией фотки. Да, точно не носит…

…

…Таков был последний час жизни первого вторгшегося в мир Лунгрима игрока, чьим заданием было убить Великанш. Вечная ему память.

Конец отступления

Мою подготовку к зачистке подземелья можно было смело заносить в анналы местной истории — такого этот мир ещё не видел. Для начала, разукрасил себя как настоящий Рэмбо, точно так же, как и он, повесив через торс «ленту». Только у него там были патроны, а у меня куча зелий маны, хотя суть одна и та же.

В руки же взял свою вторую модель рейлгана, которая была значительно облегчена по сравнению с прошлой, и её конструкция тоже была улучшена. Да, теперь её можно было поднять, а ещё мои 16 единиц силы позволяли худо-бедно удерживать его в руках при выстреле. Хотя, конечно, устоять на ногах было достаточно непросто.

И надо признать, данный агрегат очень скоро показал свою невероятную эффективность, так что начало данжа мы прошли вообще без каких-либо проблем. По идее, тут должны были быть бандиты, но их уже давно «вычистила» нежить, затем, сразу же пополнив свои ряды с помощью их трупов, сделав примитивных зомби. И вот эти зомби занималась тут генеральной уборкой. На нас они, конечно, как и любые уважающие себя зомби, тут же накинулись, и явно были гораздо тупее встреченных мной «туристов» ранее, (видимо, мой вкачанный до 50ти пунктов интеллект

уже начинал «пахнуть» более аппетитно, чем нордский головной «орех», плавающий в медовухе, или что у них там вместо крови и прочих жидкостей в организме) но в любом случае, рейлгану было плевать. Достаточно было «выстроить» их в ряд и стрельнуть один раз, как снаряд просто всех ваншотнул.

Не знаю, как это работало — наверное тут к кинетическому урону, и урону от серебра, ещё и добавлялся урон от молний, которые тоже иногда попадали на «снаряд» (мой контроль был, увы, не идеален), но как факт, для обычных зомбаков такого было достаточно. Да и ловушка, идущая дальше по «коридору» подземелья, с подбором картинок и дёрганьем за рычаг, сделанная для людей с последней стадией аутизма, тоже не представляла каких-либо трудностей.

А вот на комнате с пауком вышла небольшая заминка. Его, как оказалось, уже давно

умертвили, как и попавшегося в его сеть ворюгу, сделав очередным зомбаком. Тело я, разумеется, обыскал, но «когтем» там и не пахло. Ну что теперь, возвращаться что ли? Это удел слабых духом.

Пришлось, состроив покерфейс, идти навстречу драуграм, которые уже поджидали меня в следующей комнате. Эти уже были более живучими и не дохли с одного выстрела, однако я был готов к таким трудностям, ведь предыдущие бои не прошли даром. Ну или это во «играли» военные сто грамм, принятые чуть заранее. Одно из двух. Хотя, если посмотреть с другой стороны, принять заранее — это тоже своего рода подготовка.

В любом случае. Для начала, за «изобретение» рейлгана я получил +1 к интеллекту. К слову, сообщения о повышении характеристик и навыков, которые скрыл ещё давно, я не просматривал со вчерашнего дня, так что развернул, глянув и знатно удивившись:

[Сила духа +1], [Интеллект +2], [Мудрость +1], ну и по навыкам: стрельба повысилась аж на 10 уровней, скрытность на 5, разрушение на 9 и изменение на 5. А ещё, в моменты, когда меня таки откидывало отдачей, качалась устойчивость, получив аж 3 уровня, благодаря чему я повысил свой общий уровень, став страшным и ужасным недо-довакином 13 уровня! Вот сообщение о повышении общего уровня я зря отключил, так что быстро вернул на место. Полученные 5 очков характеристик тут же «вбросил» в интеллект, добив его до 53 пунктов. Тут же Система высветила:

[Поздравляем, Игрок! За увеличение интеллекта до 50 ваша особенность «Ужасный контроль маны» улучшается в «Контроль маны»]

[Контроль маны (пассивный). Позволяет Вам напрямую влиять на ману в радиусе 1,524 метра, а также, Вы получаете бонусные эффекты: +10% к регенерации маны, +5% к резерву маны, +5% к магической атаке, +5% к магической защите, +30% к эффективности навыков, связанных с маной]

Блин, 1,524 метра… Нельзя было сразу в футах написать? И вообще, эта метрическая система,

написанная пьяным математиком, бросающим кубик, точно должна тут присутствовать? Или это намёк на что-то? Интересно, на что.

В любом случае, вот после этого дело уже пошло. Какие там драугры? Да мы с Сераной их на пару вперёд ногами выносили, а заодно экспроприировали бесхозное имущество.

Ну да, бесхозное. Если хозяева погибли, значит оно бесхозное, ясно? Вот тут моя пассивка работала в полной мере, мне даже показалось пару раз, что стат «Удачи» воскрес из мёртвых, но увы, некромантией тут и не пахло, в отличие от мертвичины. Ну что за несправедливость!

Деньги же я находил в самых неожиданных и невероятных местах при обыске противника, даже сам не подозревая. Особенно драугры любили хранить своё золотишко в сапогах. Запашок, надо признаться, был так себе, да и монеты давно уже вышли из обихода, но я не я буду, если не найду на них особого ценителя-нумизмата. А вот парочку драгоценных камешков уже сам использую. Мне жаба до сих пор по ночам в кошмарах является, припоминая изумруд, за пол цены проданный старьёвщику.

Вот таким макаром мы и добрались до финального босса, который в игре лежал в гробике и до поры-до времени был тихим и мирным, на что я, честно признаюсь, питал излишние надежды. Однако, увы и ах… (и «у» и «еть»). К счастью, дверь, отворяемая "когтем", была уже услужливо открыта.

Жизнь мне в очередной раз показала, что она, наверное, из расы Великанш, а ещё на каком размере полового органа вертела все мои надежды, так что босс оказался не спящий на рабочем месте, а очень даже бодрый и полный сил. Эх, а я ведь хотел гроб с ним заколотить по тихой, чтоб хрен он выбрался, а потом залить каким-нибудь расплавленным металлом — забрать лут это бы не помешало — но увы.

Моё ультимативное оружие типа: пулятель снарядов «рука — лицо» тут тоже себя неплохо показал, однако с этим кадром нам пришлось повозиться. «Здоровья», а если говорить терминами этого мира, маны в него влито было немерено. Так что нам на пару с Сераной,

которая в отличие от игры, явно не горела желанием подставляться под удары, да и неуязвимой, наверное, не была, пришлось вволю попрыгать через ручей.

Нет, это не какой-то языческий обряд, тут всё было гораздо хуже — старая добрая тактика кайта, которую я использовал на этом боссе ещё в игре сработала и тут. Драугр скрипел зубами, клацал челюстью, орал на нас, и вообще, всячески показывал своё недовольство, но поделать ничего не мог — после пары попыток прыгнуть за нами, оказавшись в холодном ручье, он на это забил.

Вот так, бесславно и окончилась жизнь безымянного босса, а я наконец смог поглазеть на стену Крика. Что могу сказать? Ничего особенного, правда, когда я к ней подошел что-то и впрямь смог понять и даже выучить. Странное чувство. Ну, в любом случае, драконий камень был у меня, так что нас ждала дорога назад, в Вайтран...

Что было в сундуке? Да обычная броня стальная. Ради интереса попробовал превратить в золото и отдать Серане, но не судьба - та просто аннигилировалась. Броня, конечно, а не Серана. Ну да и фиг с ней. С ними. Обоими.

http://tl.rulate.ru/book/92270/3107853