

До испытания оставалось еще четыре часа, нужно докупить необходимое. Забежал на аукцион: купил парик, платье и зелье.

Парик Галлии Огненной

Магесса Галлия была знаменитым магом огня. Всю жизнь она ходила с роскошными кудрявыми золотыми волосами. На старости лет она сделала парик с такой же прической, и теперь он служит новому хозяину.

Защита: 1

Воздействие: Интеллект +25

Дух + 15

Требования: Интеллект 30.

Прочность: 130/130.

Предметы по качеству от редкого и выше имеют собственную историю. Платье тоже имело свою.

Платье Красной Камелии

Красной Камелией прозвали знахарку Камелию, которая из-за постоянной работы на полях боя, ходила в окровавленном платье.

Защита: +2

Воздействие: Интеллект +10

Травничество + 10

Требования: Интеллект 10.

Прочность: 150/150.

Платье я брал не по характеристикам, а за название. Оно напоминало о маме, которую я столько лет не видел.

Зелья были редкими и давали возможность менять голос на девчачий на один час. Пришлось брать сто штук разом, из-за этого они и составили половину стоимости от покупок. Забавно, никогда бы не подумал, что сам сознательно оденусь девочкой...противно до ужаса! Как такое вообще можно носить? Это платье жутко неудобно и сковывает движения. Теперь мой образ "девочки-мага" был завершен. Жаль, нет времени отработать его, а то слишком новый и непривычный.

Таверна "Три ходки в соло" находилась в трущобах и пользовалась дурной славой среди всех местных жителей. Пройдя два шага, я понял, что как минимум трое сидят в невидимости с разных сторон от меня.

- Вы трое или свалите, или подохните, как и многие другие до вас, - убить я могу, но и сам я нахожусь в опасности. Если уровень низкий, они толпой сомнут мое сопротивление, как бумагу. Если хай-лелевы, то мне хватит и одного удара.

Разбойники затихли.

- Мне приступить к действиям или вы уйдете с пути?

Меня пропустили и дали пройти к таверне. Интересно, тут что, разрешено нападать в черте города? Или их задача просто задержать меня и не дать пройти в таверну?

А вот и бармен.

- Три порции корякских мидий.

- Сейчас будет готово, свободные столики есть на цокольном этаже. Официант вас проводит.

Удивительное чувство вызывал этот официант, как и весь персонал. Они все ходили абсолютно бесшумно и очень точно. Одежда не издавала лишних звуков и была очень удобная, обувь не скрипела и не бряцала.

- Извините... а у вас класс, случайно, не ассасин?

Официант смотрел на меня всего долю секунды, но меня один взгляд заставил встать в стойку и ждать удара. Чудовищная разница в опыте! Восхищение, вот что он вызывал... и это простой официант?!

- Вам показалось, - легкая улыбка, и он отвернулся, продолжая идти дальше.

Ага, как же показалось. Да, ты - убийца каких поискать! Нет, не разбойник, не ассасин и не вор. Ты убийца, по сути и делу, а не классу! Восхитительно! Поразительное мастерство в каждом движении, слове, жесте. Вот оно... он не делает лишних движений, это и привлекло внимание! Идеальная походка.

Мы спустились на цокольный этаж по широкой лестнице. Внешний вид здания - это прикрытие для отличного ресторана внутри. Столики, свечи, запахи - все создавало прекрасную обстановку. Вдоль стен были персональные комнаты, которые закрывались шторами. "Официант" подвел меня к крайней левой комнате и открыл штору, за ней располагался портал. Вот чего я не ожидал, так это стационарного портала в баре, находящемся в трущобах.

- Входите, испытание начнется через десять минут.

- А можно без портала. Не хочу оставлять свои персональные данные о перемещениях. Меня многие ищут.

Официант по доброму улыбнулся.

- Он не связан с порталной сетью и не предоставляет данные третьим лицам. Можете быть спокойны о своем инкогнито.

- Спасибо, дяденька.

- Удачи, парень.

Вот хитрец! Он понял, что я переодет под девушку. Мерцающая пелена портала спокойно пропустила меня.

Прошла неделя с момента начала нашествия нежити. Все окрестные деревни были эвакуированы, жителей переселили в города. Огромные затраты и напряженный график работы заставляли все руководство клана действовать на пределе.

Обеспечить жильем и едой огромное количество верующих было очень сложно, пришлось договариваться о строительстве домов для их расселения и об обеспечении продовольствием. Для фермеров Катайна, которого не затронуло катастрофа, само нашествие стало подарком судьбы. Они озолотились уже с первых контрактов на поставки.

Леон мог перевести часть населения на Катайн, но в этом случае он потерял бы верующих. Они начнут поклоняться старым богам, которые контролируют эту территорию. Старые боги не брезгуют грязной игрой с убийством жрецов и разрушением храмов. А такой шанс увести паству попросту не упустят. Договариваться тут не о чем. Это вопрос жизни и смерти, и старые боги однозначно будут бить в спину в момент твоей слабости.

Леон не принимал непосредственного участия в действиях, лишь координировал командиров подразделений. Проекции его аватаров защищали города во время переселения, при этом сами игроки не получали опыта от такого способа прокачки. Малые отряды просто стирались в пыль силами нежити. Леону, буквально на ухо, говорили: "Если хочешь победить, используй все свои силы, или погибнешь". Нежить могла спокойно смять отряд противника и действовала очень эффективно не с точки зрения независимых единиц, а с точки зрения тактического и стратегического планирования. Отряд нежити мог отойти и загнать отряд игроков в ловушку, где их попросту расстреливали. С Леоном играли, показывая свое превосходство даже в мелкой позиционной игре, не говоря уже о войне в целом.

- Леон! Леон! Очнись.

Бог очнулся от раздумий и посмотрел на Мерлена, трясущего его за плечо.

- Я говорю - готово! Мы построили первого боевого конструкта! Ты был прав с самого начала, еще, когда говорил о своих предчувствиях и прокачке ремесленников альянса.

Как только появились первые звоночки о наличии проблем, Леон дал указания клану и всему Альянсу на прокачку ремесленников. Весь Альянс воспринял это как важнейшее руководство к действиям. За две недели склады кланов Альянса забили до предела, шла массовая прокачка навыков ремесленного крыла. Апогеем стало слияние магического и ремесленного искусства - создание первого боевого конструкта. Десятиметровый колосс, управляемый несколькими магами, сминал врага физическим уроном. Каждый его удар оставлял вмятины в земле и убитых или тяжелораненых противников. Даже нежити эта машина смерти была не по зубам.

Проблема была в стоимости - один такой конструкт стоил около двух миллионов золотых и делался из множества компонентов. Кузнецы, металлурги, артефакторы, маги жизни и духа, алхимики - это лишь малая часть мастеров-ремесленников, участвующих в создании одной такой машины. Сейчас должны были проходить первые испытания за стенами крепости.

Конструкт выбежал из ворот на большой скорости и влетел в армию нежити, стоящую у самых щитов замка. Двадцать минут он просто крошил всех, кто вставал на его пути, сминая тела грубой силой. На всем поле боя не было противников, способных его одолеть. А потом нежить организованно отступила и отошла, создав вокруг конструкта пустое пространство. Маги остановили конструкта, пытаясь понять действия противника.

Из-под земли вырвался огромный химерный червь, созданный из плоти разных существ, и начал приближаться к конструкту. Силы были не равны - червь в диаметре был таких же

размеров, как и сам конструкт.

Нежить, Малый химерный пожиратель миров, 713 уровень. Рейд-босс

Все, кто наблюдал бой со стен замка, опустили руки от увиденной картины. Червь, длиной почти сто пятьдесят метров, был гигантом по сравнению с конструктом. Маги начали отводить свое детище под щиты замка и почти успели, но червь откусил ему ногу и ушел с ней под землю. Конструкт пополз до стен замка и там же остался лежать.

- И как с ними бороться, если такие чудовища скрываются под землей? - Мерлен впал в депрессию от произошедшего.

- Ты чего грустишь? Мы только что узнали реальные силы противника, опробовали новые боевые единицы, а ведь прошла всего неделя с начала вторжения.

- Но у нас всего один процент боевого крыла может сражаться с нежитью на равных! И то, без хорошего руководства их сминают как малых детей, - Мерлен вспыхнул, такая реакция была вызвана двумя смертями в группе Рейчел.

- Не переживай. Это лишь означает, что мы в начале длинного пути. Сейчас надо изменить модель доходов и стратегию прокачки. Вперед, мой друг! Нас ждет много работы!

В каждом действии нежити чувствовался вызов способностям Леона. Города просто держали в осаде, никаких нападений на сам город. Нежить буквально говорила: "Покажи все, на что ты способен в этой войне". Такое же чувство складывалось, когда он руководил действиями малых групп: шла тонкая позиционная игра, его противник играючи сминал его оборону и блокировал атаки.

Он мог выиграть, но сейчас не было войск, которые молодой бог мог вывести против нежити. Нужно время на развитие бойцов клана, нужны постоянные диверсии для прощупывания сил противника и понимания его тактики. Для этого подходят лучшие в мире наемники, тени мировой арены - охотники.

В этот момент Леон даже не представлял, насколько силен его враг.

Портал вывел на большую площадку, больше похожую на амфитеатр. На ступенях-скамейках сидели самые разные бойцы. Я думал, что буду сильно выделяться на этом фоне. Ага, как же. Оборотни, велефы, рыцари крови, паладины, разбойники, маги, лучники, повелители зверей, вообще непонятно кто. Господи, куда я попал? Да тут наверно сборище фриков всех мастей и оттенков. О, а вот это неожиданно. Да тут человек двадцать в невидимости сидит за трибунами. Детей тут было человек пятьсот. Их было намного больше, чем взрослых игроков.

Присев на свободное место в третьем ряду, задал соседу вопрос, который меня давно мучил:

- Дяденька, а кто такие охотники? - забавно чувствовать себя идиотом: на тебя все смотрят, не то с любопытством, не то с сожалением.

- Девочка, шла бы ты отсюда, - ну, хоть маскировку не раскрыли.

- Вредина. Убью при возможности за утайку информации.

- Какие нынче злобные девочки пошли.

- ...

- Скоро сама все услышишь. Как только придет время, появится ведущий, который все расскажет.

- А вы откуда знаете?

- А я уже пробовал в прошлом году, потому и знаю.

- А, так тут испытание в виде отбора?

- Да, проверяются твои боевые навыки в различных условиях.

- Сложные испытания?

- Невыполнимые! Ты точно не сможешь, потому и говорю. Держать за спиной врагов из-за информации, которая не представляет интереса, глупо.

- А..., - закончить мне не дали.

В центре зала появился мужчина в легких латных доспехах, под которыми была видна кольчуга. Парный стиль, меч и кинжал на поясе. Видимо это и есть ведущий.

- Добрый день, дорогие гости. Сегодня проходит испытание в ряды охотников. Для детей, которые смогли попасть сегодня сюда, снимается ограничение на получение уровней и развитие навыков. Но класс вы сможете получить только после шестнадцати лет. Все, можете быть свободны.

В зале поднялся гул. Дети кричали, радовались, галдели. Как глуп я был, думая, что получу класс. Это испытание для тех, кто готов раньше попасть в мир взрослых и ради этого должен раздобыть информацию о самом задании и прибыть к назначенной дате в это место.

Дети галдели, а я смотрел на свои руки и думал: сила, я получу силу. Путсь всего на полторы недели раньше четырнадцатилетняя, но это уже маленькая победа! Я почувствовал внимание и понял, что дети начали затихать. Ведущих смотрел на меня.

- Маленькая мисс, вам пора на выход.

- Я приглашен на испытание охотников, - пожал плечами, - про детей я вообще не знал. А кто такие охотники, что это за класс?

В зале заржали почти все присутствующие.

- О, так вы не знаете, куда и зачем пришли?! Ну что же, я объясню. Лига охотников - это независимая группа, лучшие из лучших этого мира. Лучшие войны, убийцы, маги, артефакторы, стратеги становятся охотниками. Это не класс - это группа людей, обладающих выдающимися личностными качествами и особыми навыками, которые они используют для выполнения сложнейших в мире заданий. То, что не под силу обычными людям, выполняется именно нами.

- Это очень абстрактный ответ.

- Вы правы, маленькая мисс. У охотников бывают три навыка - манипуляция у магов, усиление у воинов и разбойников, точность у лучников. В панели характеристик пропадают параметры мудрости, атлетизма и духа. Выносливость одновременно отвечает за запас сил, маны и здоровья. Живучесть за восстановление маны и здоровья.

- И что это дает?

- К примеру, я маг и мастер меча, - ведущий вытащил меч и обсидиановый кинжал. Я был прав - парный стиль мечников, - охотником я стал, будучи еще обычным магом, - ведущий поднял меч и заставил его раскалиться, а кинжал искриться. На плече появилась небольшая ящерица-фамильяр, - это оружие сделано по заказу и способно пропускать через себя магическую энергию, которой я задаю нужный мне тип магии, - ведущий выдвинул меч вперед, показывая происходящие изменения. Меч раскалялся все сильнее и светился ярче, - навык манипулирования позволяет мне свободно изменять размер задаваемого заклинания. Сейчас мой предел - триста двадцать процентов манипуляции с зарядом магической энергии заклинания. Максимум - это десятикратное увеличение силы или навык манипуляции магической энергии в тысячу.

- Ин-те-ре-сно, а что с другими навыками охотников?

- Хм, - ведущих посмотрел на меня, как на идиота, а точно, я же ребенок без класса, который только что получил развитие навыков и уровней, смысл мне что-то рассказывать, - думаю, для вашего будущего выбора это будут полезные знания. Усиление обладает аналогичными действиями, тело бойца усиливается, - ой, а у меня такое уже есть, - позволяя наносить больше повреждений. Предел усиления тот же - в десять раз или тысяча единиц навыка. Точность у лучников - то же самое что усиление и манипуляция: возникает ощущение обострения чувств, замедления времени, лучник стреляет намного точнее и наносит намного больше урона.

- А что с параметрами? Зачем все это?

- За все приходится платить. Усиление воина расходует запас сил, когда он доходит до предела, используется уже запас здоровья. У магов все то же самое: когда мана заканчивается, они могут использовать запас жизненных сил. У лучников - аналогично. Можно назвать это продвинутым использованием собственного физического и ментального тел, точнее их взаимосвязи. Ваше тело - это единое целое. Если у вас нет сил, то организм начинает себя разрушать, давая необходимую энергию, все логично. Учтите, охотники испытывают двадцать процентов боли и испытывают мучения, когда начинается использоваться запас здоровье вместо запаса сил.

- Спасибо за объяснение. А я могу стать охотником, не обладая классом?

- Да, можешь. Но скажу сразу у вас, маленькая мисс, вряд ли получится. В этом году испытания будут намного сложнее, чем в прошлом, - народ загудел, - дело отнюдь не в вашем количестве. В мире нашествие нежити, и мы примем в нем участие. Те, кто пройдут все испытания и останутся живы, будут приняты в ряды охотников.

- Извините, а что за Лига Охотников?

- Это вы узнаете, если пройдете испытание, маленькая мисс.

За спиной ведущего открылся портал, игроки начали вставать и готовиться к выходу, а ведущий продолжил.

- Все, находящиеся здесь, получают право пройти первое испытание. Вы будете разделены на четыре группы и направлены в разные части континента. Ваша задача - вести непрерывный бой с нежитью в течение суток. Все выжившие получают доступ ко второй части, если в дальнейшем вы погибнете, то получите право и приглашение прийти на испытание в следующем году.

И они думают, что я откажусь от такой возможности?!

Урий вошел в комнату, где сидели двенадцать судий испытания. На первый взгляд, казалось, что это самые обычные люди, но никто не представлял, сколько разрушительной мощи собранно в этом месте. Сильнейшие охотники континента собрались для выполнения крупного заказа от Лиги.

Урий выполнял роль ведущего, а остальная группа координировала все остальные действия: организацию испытания, проверку участников, разбиение по группам, балансировку сил.

- Ну, как наши охотнички, есть что-то интересное?

Девушка в костюме мага огня занималась обработкой сведений, полученных порталом во время перехода испытуемых в комнату. Игроки не знали, что портал собирает о них детальную информацию, исходя из которой, и формировались группы примерно равные по силам.

- В этом году есть два десятка потенциальных кандидатов. Разношерстная компания, которая за счет специализаций добилась невероятных успехов. О, чуть не забыла, у нас два гения - мальчик и девочка. Причем, мальчик - зло в чистом виде.

- Тебя сложно удивить. Что он такого сделал?

- Четырнадцатый ранг убийцы титанов, уже имеет навык усиления, одиннадцать потоков сознания. Уже может претендовать на звание подмастерья в четырнадцати магических школах. Когда мы получили информацию о том, что такой монстр получил приглашение на испытание, мы пытались его остановить, напугав. Он нас почуял и пригрозил убить в случае открытой агрессии. И вот такое чудовище всего лишь ребенок, который раньше не мог прокачивать уровни.

- И вы его испугались и пропустили?

- Он знал точное место, где мы стоим и сколько нас. А его показатель восприятия в два-три раза меньше нашей невидимости. Мы охотники, и все еще живы только потому, что доверяем своей интуиции. Считай это глупой предосторожностью. Никто из нас не захотел к нему приближаться. Рядом с ним чувствовался гул и вибрация магопространства, характерные для мощных заклинаний.

Урий прикрыл лицо ладонью. Половину из присутствующих он сам принимал в ряды охотников, и вот как обернулось очередное испытание.

- Как он выглядит? Если он пройдет первое испытание, отправлю его на самоубийство в следующем. Мир еще не готов к таким монстрам.

- О, а вот это самое забавное! Он одет, как девочка с длинными золотыми волосами.

Урий чуть не упал от смеха.

- Уффф, - смех перешел в простую улыбку, - а ведь он пришел, думая, что здесь можно получить скрытый класс. Он вообще не знал ни об охотниках, ни о наших навыках.

- Может, откажется?

- Нет. Такие не отказываются. К тому же, теперь он может получать уровни. Если не в этом году, так в следующем, но он станет охотником. Ладно, а кто у нас второй гений?

- Девочка, она была в прошлом году, но провалила первое же испытание. Ты должен ее помнить, она была в латном черном доспехе с мечом полуторником. Обращение с мечом похоже на стиль мечников.

- Ах, эта. Тогда понятно, - Урий громко засмеялся, весь его вид выражал возбуждение и предвкушение хорошего шоу, - как же весело жить на свете, пока есть такие дети, - все в комнате начали смеяться от простой рифмы, - еще индивидуумы есть?

- Есть, двое... насколько могу судить - это убийцы профи. Они нас тоже быстро раскусили, только не спрашивали об этом открыто.

- Тоже?

- Мальчик-гений, он понял это секунд через десять, просто наблюдая. А эти профи создавали обстановку, в которой мы могли получить смертельные удары. Мы быстро ушли из нее, потом дежурные улыбки приветствия, и мы разошлись миром.

- Уф, такое ощущение, что мир реагирует на такие вот личности. Что с распределением. Они попали в разные группы?

- Нет, я их всех в одну группу переместила. Общая численность намного меньше, чем у трех других. Вероятность выживания существенно ниже. Я предполагала, что ты решишь избавиться от наиболее проблемных кандидатов, потому и создала такую ситуацию.

- Молодец! Только ты подумала, что будет, если они объединятся?

- Э, нет. Они же индивидуумы. Им присущ одиночный стиль боя. К тому же, могут и поубивать друг друга.

- Ох, - весь вид Урия выражал мысль - "и с кем приходится работать", - это поле постоянного боя. Они сами придут к решению, что нужна командная работа для выживания. Ладно. Все равно шансы у них есть. Двинули! Ваша задача следить за ходом испытания. В экстренных случаях связывайтесь со мной.

Все встали и вошли в портал. Их ожидают сутки наблюдений за ходом испытания.

Клан Стальной Розы занимался построением обороны городов на случай нападения нежити. Так как их крепость находилась на Конгуле, то и нашествие застало их именно тут. Во всем мире лишь три клана могли противостоять нежити почти равных. Несмотря на разницу в сто семьдесят уровней, навыки бойцов клана и постоянные тренировки командной работы дали высокие результаты. Руководители клана, которых Бернард натаскивал в течение двух лет,

показывали лучший результат в мире. Бернард обладал тем, чего нет у молодых богов - опытом боевых действий мирового масштаба. Но его клан - это капля в море в борьбе с нашествием нежити, поэтому клан занимался экспедициями в тыл противника, проверяя силы противника в разных точках, составлял маршруты перемещения, тропы отхода для своих войск, безопасные территории для сбора ресурсов.

Руководитель читал доклад:

- Мы решили проверить, как нежить будет реагировать на методичное уничтожение своих сил в одном месте. Как только мы убили всю обычную нежить, начали появляться химеры, когда химеры начали заканчиваться, пошла высшая химерная нежить. Бернард, насколько я могу судить, нежить использует мобов для создания химер, и их химерологи делают это только в случае, если мы начисто вырезаем их войска в конкретном месте.

- Все логично. Некроманты, кем бы они ни были, могут контролировать определенное количество нежити. Чем сильнее нежить, тем сложнее ее контролировать. Нежить лишь отвечает силой на силу, чем сильнее мы давим, тем сильнее они отвечают. Можно, конечно, убить простую нежить, чтобы появилась высшая. Это уменьшит их число, но кто даст гарантию, что некромант не потеряет контроль над ситуацией, и она не перейдет в открытое наступление на города. Костяных драконов, великих гончих смерти, гор смерти мы еще не видели, а вот если увидим, то быстро умрем. Сейчас наша задача прокачивать уровни и навыки для того, чтобы стать авангардом во время решающего сражения. Если не терпится, возьмите несколько отрядов и отойдите в отдаленную от городов локацию. Вырезайте нежить, если я прав, вы увидите действительно высших, а не ту мелочь, что сейчас бежит.

- Ну, попробовать стоит, надо определить скорость, с которой создаются химеры и нежить. На основе этого выявить, сколько некромантов работает в области, и какой силой они обладают.

Бернард уже понял, кто враг и от этого становилось тяжело на сердце. Противостоять старому малому пантеону богов, объединившемуся и создавшему армию нежити... пройдут годы, пока люди смогут объединиться для противостояния всеобщей угрозе.

Убить богов, ушедших во тьму... нас ожидают темные времена.

Меня перенесло на холм с крутыми склонами и небольшим ровным плато, отсюда были видны гномьи горы и равнина перед ним. Мы на севере от Зирды, у гор, граничащих с землями людских государств.

Вот интересно, по какому принципу нас разбили на группы? Тут было человек сорок, а в портал вошло около четырехсот. Где равноправие? Или размер группы зависит от силы и количества противников?

С плато было видна не только равнина, но и окрестные земли - холмы и расщелины, лесные рощи.

Появились трое ведущих испытание.

- Вы четверная группа. Ваша задача - спустится с горы и непрерывно убивать нежить в течении суток, по истечению которых - вернуться сюда. Мы будем непрерывно наблюдать за ходом испытания. Вам разрешается убивать друг друга, объединяться в группы, использовать все, что у вас есть при себе или у товарищей по команде. Запрещается прятаться, но разрешен

тактический отход для восстановления сил и перекуса. Помните, мы наблюдаем за вами всеми. Через пятнадцать минут запустится таймер обратного отсчета. Примите приглашение в рейд-группу и спускайтесь с горы.

В первый раз в жизни, мне ребенку, предложили вступить в группу. Легкий мандраж от предвкушения боя...уровни! Я могу качать уровни!

- Опыт индивидуален. Как и вещи с убитых противников. Рейд группы - это формальность. Она не будет мешать объединяться вам в группы. Так мы сможем узнать точно, кто из вас погиб и ваше текущее расположение на карте. Панель участников рейда вам не доступна. Свободны!

Пора, пора, пора, пора, порааааааа уровни!!!

С почти вертикального склона горы я спускался прыжками с усилением и постоянным лечением. Тут мелкие уступы и отвесы, по которым проще прыгать, чем спускаться.

Я был не один такой шустрый, многие из присутствующих использовали такой способ перемещения.

Как только спустился с горы, задумался: мне нужно тактическое преимущество против противника. Ущелья могут подойти, но там наверняка засядут другие игроки - это место хорошо подходит для обороны. Остаются равнины и леса, небольшие холмы.

Хм, безумие - говорили они; это будет весело - говорили они. Использую все, что имею для абсолютного превосходства в ситуации с более сильным противником.

С предельной скоростью рванул к лесу у самых гор. Он наиболее отдален от ущелья, и возможность получить удар в спину существенно ниже.

Приходилось бежать зигзагами, отстреливая нежить фаерболлами.

Татуировка: Печать заклинания "Фаербол".

Воздействие: при активации позволяет использовать заклинание фаерболла. Урон от заклинания зависит от параметров интеллекта и навыков в магии огня. Носитель получает урон огнем в размере 5% от силы и типа заклинания.

Затраты маны: 100 ед.

Эффекты от наколки: Интеллект + 1%, Мудрость +1%, Дух +1%

Дополнительные эффекты от чернил: Запас маны + 610, не уничтожается при использовании.

Удобная штука, могу убивать мертвеца за раз. Приходится бить заклинаниями, по десять потоков в каждом, не больше шести-семи выстрелов в минуту. Нежить имеет большую слабость к огню. Помимо этого, фаербол - это еще и физический урон от эффекта взрыва.

Получен уровень: 1 уровень.

Доступно к распределению: 5 очков характеристик.

...

Получен уровень: 27 уровень.

Доступно к распределению: 135 очков характеристик.

Я бы порадовался, да обстановка не та. Тут не было и секунды покоя, приходилось вертеться ужом, чтобы не попасть в ловушки или под удары упырей, зомби и скелетов. Вся равнина была заполнена самой разномастной нежитью, которая, как увидит тебя, тут же хочет опробовать на вкус. Так, а где обычные мобы? Их вообще нет!

Чем дальше я бежал, тем плотнее становились ряды противника. У самых гор нежити было так много, что пришлось бежать по полукругу. Враги мгновенно среагировали на финт и начали перекрывать путь. Единственным преимуществом против нежити была скорость, а они решили взять числом и плотностью расположения. Мозг работал на пределе. Их слишком много, но вот если пробежать по вот тем камням... Умертвия после их создания получают огромную скорость и ловкость, но имеют мало здоровья. Только они могли меня догнать. Но вот додуматься до такой атаки, я просто не смог.

Как только начал прыжками передвигаться по камням, оставляя нежить внизу, почувал, что в меня что-то летит. Не глядя, метнул фаербол. Ужасы плоти метали умертвий в меня! Какого черта тут происходит?! Откуда у нежити такой интеллект? Создать ловушку и ждать в узловых точках для комбинированной атаки, используя сильные стороны умертвий и ужасов плоти?! Хорошо хоть лучников среди них нет. Да и вообще, откуда здесь химерная нежить?! Где обычные зомби и скелеты?

Такое количество я просто не смогу убивать за раз. Теперь приходилось просто сбивать все, что в меня летело. Их было слишком много.

Нежить, Умертвие, 513 уровень.

И вот как такое чудо, я могу убить в один залп? Тем более при таком количестве противников?

В лес за мной не пошли, ограничившись равниной, чему я был очень рад. Я слишком напряжен, нужно срочно отдохнуть.

- Ты чего, совсем дура? У них же продвинутый интеллект, а ты полезла через все поле в самое пекло!

Вот тебе и новость. Пришел в лес, а тут уже кто-то есть. О, да это же девочка, года на два старше меня.

- Тебя спросить забыл... А ты чего сюда пошла? Остальные ведь в ущелье пошли.

- Ну-ну. Меня в прошлом году прирезали под конец. Чем больше участников останется после первого испытания, тем сложнее будет следующее. Вот я и пошла в лес, тут у меня тактическое преимущество в стиле боя.

О, какие умные слова мы знаем! После встречи с Рейчел я стал смотреть на девушек более внимательно. Для ребенка - это слишком умные слова и поведение сильно отличается от привычного.

На девочке был матово-черный составной доспех из множества компонентов. Такое чудо кузнечного искусства я видел впервые. Работа мастера или гранд-мастера! Уж больно совершен он для обычного доспеха. Идеальная симметрия, латы смещаются при движении и совмещены с кольчугой под ними - единый сет?! Понятно: полупассивная защита, полностью атакующий стиль боя. Щита нет, только меч-полуторник, который на ребенке выглядит, как

огромный двуручный фламберг.

- Чего тебе нужно?

- Группа

Вам предложено вступить в группу.

Принять Да / Нет

А девочка-то шустрая. Нет уж спасибо! Мне общение с женским полом не нужно.

- Отказываюсь.

Вы отказались от вступления в группу.

Девочка посмотрела на меня, задумалась и сказала.

- Ты ведь умрешь один.

- Я привык действовать самостоятельно. Будешь путаться под ногами, убью и не замечу.

- А силенок-то хватит, малявка?

Ох, зря она это сказала. Двойной молот гнома вмял ее в землю.

- Подойдешь ближе, чем на тридцать метров, убью.

Плывать я хотел на желания и предложения этой девчонки. Я прикончу любого, кто решит мне помешать. А сейчас надо заняться вопросом, который давно не давал мне покоя.

Доступно к распределению: 155 очков характеристик.

Успел поднять тридцать один уровень, пока добирался до леса. Времени мало. Надо быстро что-то придумать и снова вступить в бой. Ведущий говорил, что у охотников пропадает параметр мудрости. Насколько понимаю, его значение плюсуют к выносливости. Значит, полоска здоровья/маны объединится и часть от нее будет здоровьем, а остальное маной. Пока ничего толком неизвестно, нужна боевая мощь, значит все внимание надо направить на интеллект.

Стоп, что-то мне не дает покоя. Точно. "Ты ведь умрешь один". Даже эта девчонка догадалась! Блин, как только открываю рот, все сразу понимают, что я мальчик. И этот ведущий, "маленькая мисс", видимо тоже все понял, но говорить ничего не стал. А, черт с ними! Не мешаются и ладно. Пора в бой.

- Окно характеристик.

Имя: Саджи.

Уровень: 31.

Опыт: 30771/53400 (до следующего уровня - 22629).

Раса: человек.

Класс: не выбрано.

Основные характеристики:

Сила: 103

Ловкость: 146

Выносливость: 156

Интеллект: 522

Мудрость: 719

Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Скорость: 225

Атлетизм: 139

Дух: 342

Живучесть: 217

Вторичные показатели:

физический урон: 51 (сила/2, но не менее 1)

грузоподъемность: 250 кг (сила x 10/4)

Мана: 20360 (мудрость x 10)

Здоровье (жизнь): 1560 (выносливость x 10)

Запас сил: 1560 (выносливость x 10)

Восстановление запаса здоровья: 2170 ед/мин (живучесть x 10)

Восстановление запаса маны: 3420 ед/мин (дух x 10)

Восстановление запаса сил: 1390 ед/мин (атлетизм x 10)

Скорость бега: 83 км/ч (1 + скорость/10)

Защита: 55

Сопrotивляемость:

Физическому урону: 15,27 % (Игнорирование урона: до 81 422 ед/сек)

Ядам: 12,60% (Игнорирование урона: до 47 368 ед/сек)

Огню: 35,62% (Игнорирование урона: до 1 177 204 ед/сек)

Электричеству: 18,35% (Игнорирование урона: до 292 021 ед/сек)

Ментальному урону: 35,52% (Игнорирование урона: до 1 155 597 ед/сек)

Навыки:

Кулинария: 250

Установка и обезвреживание ловушек: 19

Стрельба из лука: 250

Плавание: 250

Задержка дыхания: 250

Скрытность: 250

Магия жизни: 250

Магия духа: 250

Магия пространства: 250

Магия земли: 250

Магия воды: 250

Магия огня: 253

Магия воздуха: 250

Магия света: 250

Магия тьмы: 250

Медитация: 250

Рукопашный бой: 92

Восприятие: 172

Некромантия: 250

Магия крови: 250

Химералогия: 250

Ритуальная магия: 250

Создание артефактов: 250

Изготовление ядов: 25

Изготовление мазей: 25

Укрепление металлов: 25

Укрепление древесины: 25

Усиление тела: 26

Профессии:

Травник: 250

Рыбак: 250

Портной: 250

Кузнец: 250

Плотник: 250

Горняк: 25

Способности:

Глаз импа

Одиннадцать потоков сознания.

Свой человек

Покров тьмы

Дары:

Отложенная встреча.

Да, да, да, да! Опыта мне, опыта! Хм, может отпраздновать? Дааа!

- Метеор!

Получен урон: 711 200 ед. (Игнорирование: 1 177 204 ед.)

1560/1560 ед.

Да, да! Я безумен! Начхать на продвинутый интеллект! Я вас всех покрошу, опыта мне!

Получен уровень: 42 уровень.

Доступно к распределению: 55 очков характеристик.

Метеор направил в ту самую кучу нежити, которая пыталась меня поймать. Не виноватый я, они первые начали! Хе-хе-хе. Уха-ха-ха (злобный смех).

Мое безумие рекомендовало мне найти тихое место для медитации и начать отстрел нежити метеорами. Я был склонен с ним согласиться.

Я не один такой умный. Нежить быстро поняла, кто самый опасный враг и теперь мчалась ко

мне со всей округи.

- Идиота кусок! Ты хотя бы перемещайся, чтобы тебя найти было сложно! А не сиди на месте!

А девочка - то, с характером. Держит дистанцию ровно в тридцать метров и не уходит. Хм, может использовать? Нет, риски слишком велики, сам справлюсь.

- Спасибо за совет. Я пожалуй, пойду.

- Может все-таки в группу?

- Ты слабая, раз хочешь в группу. Мне не нужны слабаки в команде.

- С чего ты решил?

- Ты предлагаешь мне сотрудничество уже второй раз. Вывод напрашивается сам.

Удивительное дело - я ее недооценил. Точнее рассуждал поверхностно: она успевала бежать со мной на равных. Хм, а доспех светится легким красным светом. Да ладно?!

- Мы в отдаленной части локации. Вероятность выживания в одиночку намного ниже, чем в паре или в группе. Я видела, это ты использовал метеор! Только вот как? Свитка я не видела. Посохом ты не пользовался.

- Не твое дело...рыцарь крови!

Девочка немного сбилась с темпа и начала отставать.

- С чего ты решил, что я рыцарь крови?

- Твой доспех, твои параметры скорости, характерный свет от доспеха.

- О! Так ты уже дрался с рыцарями и решил, что я одна из них.

- Нет, - два фаерболa х5, и два тела отлетели с дороги. Еще четыре минуты и запущу следующий метеор, - просто понял по доспеху.

- Ты забыл, что дети не могут выбирать класс. Как я могу использовать доспех и навыки рыцарей крови, если я еще ребенок?

- Про навыки я не говорил. Так же, как я смог запустить метеор, ведь я не маг и свитка у меня нет. Но в том, что доспех рыцаря крови - уверен.

- Почему? - девочка снова бежала на дистанции тридцать метров. Доспех светился все ярче.

- Потому что ты все еще не отстаешь от меня, а доспех пьет все больше крови. Скоро ты дойдешь до предела и тебе потребуется чужая кровь. А других живых существ кроме меня тут нет. На этот случай скажу, ты не успеешь до меня добежать. Я просто размажу тебя или испепелю. У меня много вариантов.

Мы добежали до другой стороны рощи и поднялись на холм, все еще держа дистанцию. О, маня достаточно! Метеор по роще ...не глядя. Земля вздрогнула, оглушительный рев ветра и меня буквально снесло ударной волной.

Получен уровень: 45 уровень.

Доступно к распределению: 70 очков характеристик.

Это я знатно ударил. Только вот последствий не рассчитал. Место удара было настолько близко, что меня задело ударной волной. Я упал, а девочка в два прыжка приблизилась ко мне и со всего размаху ударила в незащищенное горло... но остановилась в последний момент.

- Если бы я хотела тебя убить, я бы убила! Теперь веришь? - как не поверить с приставленным к шее мечом? Чтобы остановить оружие, движущееся с такой скоростью, нужно иметь очень много силы. Но она сделала это с легкостью.

- Почти...у тебя доспех светится ярко-красным светом. Твои мотивы мне непонятны. До тех пор, пока не узнаю, не стану объединяться в команду.

Девочка убрала меч от горла и встала в рыцарскую стойку ожидания, поставив меч между ног и взявшись обеими руками за гарду. Сейчас было относительное затишье, она могла себе это позволить.

- Доспех - это фамильная реликвия. Он дает возможность использовать усиление рыцарей крови, но при этом питается моей собственной кровью. До прошлого испытания охотников я не могла пользоваться им в полной мере. Наследственная мутация на увеличенную живучесть, позволяет мне полностью восстанавливать здоровье за две минуты. Фамильные умения на владение мечом-полуторником, рождение в семье мечников. Теперь понятно?

- Господи, да ты самый ярый донатер за два года моей игры! Это сколько же денег надо вложить, что получить настолько заточенный под мечника комплект. Он ведь еще и масштабируемый и сэтовый.

- Да, и снова да. Очень много. Мне казалось, что у тебя так же?! Но судя по реакции, ты вообще не вкладывал деньги в свое развитие, - лицо девочки выражало легкую заинтересованность.

- Во-первых, бежим. Сюда нежить торопится, аж деревья трещат. Во-вторых, я не обещал тебе что-либо рассказывать. В-третьих, это не объясняет твоего желания играть со мной в команде.

Мы бежали к горному плато, туда, где роща упиралась в скалы. Там был удобный уступ, на котором можно было продолжить беседу. Точнее, я бежал, а она следовала за мной.

- Как интересно. Ты думал сразу от трех вещах, да еще с такими деталями и подробностями. Ты точно ребенок?

- От ребенка слышу! Не-рыцарь крови!

- Тьфу на тебя! Можешь пока не рассказывать о себе, - девочка сделала короткую паузу.

Ага, как же, поведусь я на такой фейк.

- Будут еще попытки мной манипулировать или мне тебя сразу убить?

- Ладно, я все поняла. Ты не будешь ничего рассказывать. Насчет причин для командной работы. Ты ведь можешь выдавать еще больше урона, но тебе нужно прикрытие. Сам понимаешь, еще одна-две атаки, и нежить возьмется за тебя всерьез.

- Твое предложение?

- Командная работа. Ты убиваешь так много, как можешь. Я прикрываю все подступы и выбираю место для следующего перемещения и привала. Бей сейчас. Враги скоро сообразят, где мы находимся.

Я посмотрел на холм с нашим бывшим привалом - там вокруг все кишело нежитью. Мне надо использовать этот момент на максимум.

- Группа.

Девочка приняла группу.

Фемида, 279 уровень.

Господи, это сколько же надо играть, чтобы за год поднять столько уровней? Да она сутками сидит в игре! Ярый донатер, который целыми днями просиживает в Хризалиде, ужас... и это девочка? А как же косметика, вечеринки, модные кино? Куда ты детство тратишь, дура! Я то, играю из-за того, что вся моя жизнь тут. А ты-то, куда деньги тратишь?

<http://tl.rulate.ru/book/23248/482566>