1 да.

2 нет.

Выбираю п. 1 - да.

ИГРОК, ВЫ УМЕРЛИ.

ВЫБЕРИТЕ МЕСТО ВОСКРЕШЕНИЯ.

1. «ХРАМ СМЕРТИ»

2. «УЩЕЛЬЕ ГРОМА».

Выбираю п. 2.

И вот я там, откуда начал.

ИГРОК, ВЫ ВОЗРОДИЛИСЬ В ТОЧКЕ ВОЗРОЖДЕНИЯ - "УЩЕЛЬЕ ГРОМА".

В СВЯЗИ СО СМЕРТЬЮ В ИГРЕ, ВЫ ТЕРЯЕТЕ ОДИН УРОВЕНЬ.

ВАШ ТЕКУЩИЙ УРОВЕНЬ – 8.

ВАША ХАРАКТЕРИСТИКА СИЛА СНИЖЕНА НА 66%.

ИГРОК, ВЫ ПЕРВЫЙ ИЗ ИГРОКОВ ПРИНЕСЛИ СЕБЯ В ЖЕРТВУ СМЕРТИ.

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ПОСЛАНИЕ СМЕРТИ:

« - Я УВИДЕЛА ТЕБЯ, МОЙ ДАР ТЫ ОЦЕНИШЬ В МИРЕ ИНОМ.»

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ДОСТИЖЕНИЕ –«ХРАМОВЫЙ САМОУБИЙЦА».

ВЫБЕРИТЕ НАГРАДУ:

1.Повышение уровня + 2

2. Повышение интеллекта на +10

3. «ГРОБ» - когда вы лежите в гробу ваша характеристика РЕЗЕРВ МАГИЧЕСКОЙ ЭНЕРГИИ возрастает в 5 раз.

Вот это да. И что мне делать в этом гробу - амулеты заряжать? Мда. Может, в самом деле?

Нет - уж очень мрачно, еще это послание - Чур, меня, чур. Выбираю п. 1.

ИГРОК, ВЫ ДОСТИГЛИ МАКСИМАЛЬНОГО ДЛЯ ЛОКАЦИЙ НОВИЧКОВ УРОВНЯ

ВАШ УРОВЕНЬ-10

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ 5 НЕРАСПРЕДЕЛЕННЫХ ОЧКОВ ХАРАКТЕРИСТИК -

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

Пугают страшно. Но на самом деле, из каждой локации есть три выхода. Три небольших данжа. В каждом -свои препятствия. Как правило, это пещеры с монстрами. Первый выход самый легкий, который можно было бы пройти и на пятом уровне. Его проходят все желающие побыстрее покинуть ясли. Исключений не было, набрать десять уровней и пройти выход номер один - это прогулка.

Но и призов там нет. Второй - средней сложности, там десятые не всегда справляются, зато если проходят, получают приличные бонусы. Вещи редкие, оружие, бижутерию дорогую, или деньги. Иногда до ста золотых. В случае провала и смерти – штраф в пять очков характеристик, и принудительный проход первого данжа. Третий - самый сложный, даже нереально сложный.

Туда необходимо собирать слаженную команду. Зато и призы – вещи, эликсиры, оружие, всё очень дорогое, вплоть до божественного уровня. Довольно крутой штраф при поражении -

потеря десяти уровней и всех характеристик. Как говорится - правильно оценивай свои силы или начинай все заново.

Вот этот выбор мне и предстоит.

У меня, кроме уровня, практически ничего не изменилось. Но это не беда. Из сумки дракона достаю все вещи, и сразу надеваю кольца и меч. Всё на мне, время четыре утра, и я бегом уношу ноги с площадки рождений и воскрешений. Вряд ли кто-то в это время будет регистрироваться и входить в игру, но и рисковать мне совершенно незачем.

Бегом огибаю деревню, чтобы и там ненароком кого-нибудь не встретить. Наконец, вот оно - то место откуда игроки покидают ясли и идут во взрослый мир. А уже там играют в ту же игру, только на более серьёзном уровне. Мне в выход номер три - самый сложный. Собираюсь с духом. Стоит войти, и обратной дороги не будет. Или на площадку рождений, или с призами на выход.

В локации «Ущелье Грома» успешных прохождений сложнейшего выхода не было. Лучшие из игроков доходили до финального босса и благополучно сливались. Там сидит вампир 150 уровня, и завалить его не сможет даже тысяча игроков с уровнем 10. А система распределения новичков не позволит в одну и ту же локацию попасть такому количеству игроков. Они всю деревню разнесут. И если не разнесут, то делать в ней им было бы нечего - ни заданий от старосты, ни охоты. Ничего.

Все уже давно плюнули на этот выход, и только те уроды, что сейчас сидят в деревне, изредка заталкивают игроков сюда на верную смерть и потерю всего нажитого. Итак, я к этому сознательно шел и получаю то, чего хотел. По ПЛАНУ это пункт №2.

Шаг вперед и …

ИГРОК, ВЫ ВОШЛИ В ЗОНУ ИСПЫТАНИЯ «ВЫХОД №3». СЛОЖНОСТЬ НАИВЫСШАЯ. ШТРАФ ЗА ПОРАЖЕНИЕ - ПОТЕРЯ 10 УРОВНЕЙ И ВСЕХ ОЧКОВ ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК.

Иду вперед по узкому тоннелю и вхожу в первую пещеру размером метров сорок в длину, десять в ширину, и столько же в высоту. По стенам и потолку ползают пауки с полметра в длину, и чуть меньше в ширину. Их довольно много, около пятидесяти.

«ПЕЩЕРНЫЙ ПАУК» уровень 3

Обнажаю меч. Один из серьезных моментов. Мне надо проверить, выученное недавно по

книгам Лиа, заклинание ментальной магии. Выбираю одного паука поближе, пристально на него смотрю. Левая рука ладонью на цель

- СТАН.

Получилось - паук застыл на месте. Остальные не прореагировали. Резерв маны слегка снизился и сразу восстановился. Действует амулет, висящий на шее. Теперь - следующий паук рядом.

- СТАН.

Опять успех. Чем выше разница в интеллекте в пользу заклинателя, тем больше вероятность успеха, и тем дольше будет сохраняться неподвижность цели.

- СТАН.

- СТАН.

- СТАН.

...

Раз за разом я обездвиживаю цели. Безмозглые твари не расценивают это как атаку, может быть, они думают, что соседи заснули на работе. Мне убивать ядовитых тварей никакой нужды нет. Я весь в нетерпении - мне нужно добраться до вампира. Застанив всех пауков, я повысил уровень заклинания - оно стало массовым и будет съедать по 500 единиц маны за каст, но, с этого момента, им можно будет бить по площадям, захватывая несколько целей сразу. От десяти до пятидесяти противников, в зависимости от их интеллекта.

Мимо застывших монстров я иду в следующий зал. Все же не удержался и зарубил мечом двоих, тушки бросил в сумку. В следующем зале ползают змеи с руку толщиной, и длиной

метра два. Их тут - море.

ЗМЕЯ –«ЧЕРНАЯ СМЕРТЬ» уровень 5

Пещера по размерам - раза в два длиннее предыдущей, и пол весь покрыт шевелящимся ковром. Эти гады не только ядовиты, они могут опутывать ноги и душить, как удавы.

- СТАН.

- СТАН.

- СТАН.

- СТАН.

- СТАН.

Вышло еще проще - массовое заклинание обездвиживает по полсотни змей за один раз.

Эти мобы значительно ценнее - в городе голову можно продать за 1 золотой. Тут я подзадержался.

Как тут не польститься. Один удар - один золотой. А они для новичков очень дороги.

Золотые вообще всем дороги. Даже тем, кто их и не видел никогда. Вот до чего доводит безразмерная сумка и бесконечная жадность. Я перебил всех гадов и забрал все головы. Тут их было штук пятьсот. Интересно - почем они в деревне?

Третий зал был меньше первого, и сидели там два медведя

- «МЕДВЕДЬ ОБЫКНОВЕННЫЙ БУРЫЙ» уровень 10

- СТАН.

- СТАН.

- СТАН.

Медведи замерли, третий раз я кастовал для страховки - уж очень крупные и страшные. Убивать не стал, возни много - толку мало. Шкуру снимать - умения нет, а все остальное дорого не продать, да и начнешь ему клыки вырывать, а он очнется. Снять шкуру с меня они не поленятся.

И вот я, один из немногих несчастных, добрался до босса.

Огромная пещера. В длину метров семьдесят, в ширину - примерно пятьдесят, в дальнем ее конце, на небольшом троне сидит вампир. Выглядит он классически - бледный, весь в черном, клыки. Только, как выяснили предыдущие посетители - на чеснок, осиновый кол и серебро никак не реагирует.

Рядом с троном классический сундучок, надеюсь, не заперт. Уж очень самоуверенно выглядит кровосос. Кровососов я не люблю, точнее не люблю я комаров, остальные попали за компанию. И этого ждет печальная участь. Не сегодня, скорее всего, но я его клыки добуду.

Вхожу в зал и оцениваю обстановку. Вампир одна штука - сидит, пол ровный гладкий, скользкий - есть, Стены все украшены резьбой по камню -тоже есть. И как с ним воевать?

У него интеллект выше моего, может быть, раз в сто. В дальнем левом углу виден проем. Предположительно - это выход. Многие пытались просто прорваться мимо босса. Не получилось!

Все осмотрел и вышел обратно в коридор. Буду готовиться. Разделся, снял всё ценное и сунул в сумку. Из сумки дракона вынул простую сумку, недавно полученную от Прокла. Стал вспоминать всё, что положил туда, и нашел нужное - желуди. Выгребаю их все и кладу в сумку Прокла. Последнее – посох. Мое первое серьезное оружие. Сам делал, то есть, отламывал. Вроде палка, а терять жалко.

Я готов к бою.

УРОВЕНЬ 10

СИЛА -1

ЛОВКОСТЬ-5

ИНТЕЛЛЕКТ-22

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ -183

РЕЗЕРВ МАГИЧЕСКОЙ ЭНЕРГИИ - 361

Голый и босой, с мешком желудей и дубовой палкой я вернулся на поле боя.

Когда вампир меня увидел - сначала засмеялся. Не думал я, что монстры это умеют. Может, он вообще разумный? Я стою и удивленно смотрю на него. Увидев выражение моего лица, вампир захохотал в голос, даже глаза заслезились. Вот ведь сволочь, как-то даже обидно. Обижают Героя!

Впрочем, пока он смеется - меня не видит. Бесшумным бег у меня получился потому, что босиком по каменному полу и при желании особенно не натопаешь, и потому, что Прокл - хороший учитель охотников. Бегу быстро в направлении выхода. Уже половину зала пробежал, разогнался на максимум, на все 5 единиц ловкости. Вампир все хохочет, заливается.

Нет, ну чего смешного то? Вот ведь урод. Вдруг смех смолк. Кровосос увидел, что я на полном ходу лечу к выходу, и осталось-то немного совсем. Вампир тенью метнулся мне наперерез - по прямой к выходу. Тут я сделал сразу три дела: правой рукой бросил мешок с желудями в зону, куда влетал вампир, затем - воткнул посох в ближайшую щель между плитами пола и, ухватившись за него, резко изменил направление своего движения. Потом направил левую руку на врага и произнес:

- СТАН.

Вампир, споткнулся от действия заклинания и, скользя на рассыпавшихся желудях, перемещался к выходу, а я, скользя босыми ногами по полу, бежал к трону. Сзади послышался звук падения. Скорее всего, упал вампир, больше некому. Чтобы притормозить пришлось плюхнуться на бок и сразу после этого я впечатался на полной скорости в сундук. Пытаюсь целиком сунуть его в сумку дракона, пока меня вампир не видит - есть. Получилось. Ур...

ИГРОК, ВЫ ПОГИБЛИ. ВЫБЕРИТЕ МЕСТО ВОСКРЕШЕНИЯ.

1. «ХРАМ СМЕРТИ».

2. "УЩЕЛЬЕ ГРОМА».

Выбираю п. 2

ВЫ ВОЗРОЖДЕНЫ В 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.

ВЫ РАССМЕШИЛИ ВАМПИРА, КОТОРЫЙ НЕ СМЯЛСЯ НИКОГДА И

ПОЛУЧАЕТЕ ДОСТИЖЕНИЕ -«БЕДНЫЙ ЙОРИК».

ВЫБЕРИТЕ НАГРАДУ:

1. «КЛОУНСКИЙ КОЛПАК» – ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ + 10

2. «ПОГРЕМУШКА КЛОУНА» - СПОСОБНОСТЬ ВЫЗВАТЬ СМЕХ + 10

3. «БОТЫ КЛОУНА» - вероятность упасть самым нелепым образом + 10

Не так давно выбирал, и хотелось взять все. Видно для контраста с прежним выбором, теперь не хочу ничего.

Возьму п. 2 - подарю детям.

Все, я на площадке возрождения и, как и в первый раз - первым делом надо уйти подальше с глаз долой. Теперь главное дело. То, ради чего я так тщательно готовился и стремился попасть именно в эту локацию. С волнением и надеждой, влезаю в убранные сообщения интерфейса, и нахожу желанный баг-

НЕРАСПРЕДЕЛЕННЫХ ОЧКОВ ХАРАКТЕРИСТИК - 50.

http://tl.rulate.ru/book/27360/576517