

— Эй, уважаемые! Вы не могли бы меня освободить? — внезапно раздался голос в тишине пещеры.

Мы синхронно посмотрели на клетку. Пленённая гоблинами девушка уже стояла в клетке.

— Так вы спасёте меня? Или нет?

— Зачем нам это? — попытавшись добавить в голос удивление и равнодушие, сказал я.

— Эм... Затем, что я состою в гильдии Кошарония, и если я расскажу о том, что вы не спасли меня, вас добавят в чёрный список клана!

Ага. Значит она игрок. Причём не просто игрок, а состоящий в гильдии-подделке. Интересно.

— Девочка, мы не настолько глупы. Если бы у тебя были полномочия сделать это, ты бы не сидела в этой клетке. Тебя ведь скорее всего бросили согильдийцы, верно? — прищурил глаз я.

Девушка-целитель поникла:

— Откуда вы узнали?..

— Логическое умозаключение. Что вы хоть делали в этих пещерах? Выполняли задание связанное с гоблинами?

— Я что, совсем как открытая книга? — девушка внезапно расплакалась, а я закатил глаза. Вот же... Девчонка. Ей же лет шестнадцать, от силы...

— Алька, попробуй её успокоить, я свяжусь со своим другом, который заместителем был, нужно всё-таки узнать, кто украл название моей гильдии.

— Хорошо.

Выйдя из капсулы я набрал Алекса. Он ответил не сразу, видимо был в игре.

— Алло?

— Хай, сорри, что от игры оторвал.

— Ай да пофиг. Все равно в городе был. Чего звонишь-то?

— Да вот, столкнулся с игроком. Говорит, что из Кошаронии. Это ведь не твоя работа?

— Нет. Но о гильдии "Кошарония" в Море Тария, некоторая информация уже имеется. Я уже с Ленкой успел связаться, а та умудрилась пристроить Киру в неё. Теперь у нас там собственные глаза и уши есть. Помнишь Лидгерда?

— Как его забыть. Та ещё двуличная скотина. Это он украл?

— Верно. Он не просто гильдмастер, но ещё и игрок сидящий на третьем месте в топе. Когда я попытался с ним связаться, кинул меня в чс.

— Хе, ожидаемо. Он всегда был ненадёжным. Брал больше, чем отдавал. Ты кстати в ги вступил какую-нибудь?

— Не, пока один качаюсь.

— Хорошо, выйду с рудника, создам ги. Подумай пока над названием.

Положив трубку, залез обратно в капсулу.

— Так, я тут.

— Ну и как?

— Да Лидгерд это. Создал от моего имени гильдию, украв моё название и воспользовался репутацией лучшей гильдии Королевского Задания. Вот же гад. Похоже он хочет стать новым главой Кошаронии... Ну что же, тогда у меня будет для него сюрприз. Неприятный для него. Что насчёт девушки?

— Лекарь пятьдесят четвёртого уровня. Ник - Великая Лань.

— Мда... Эй, Великая Лань. Ты заданием с гобляшами поделишься?

— Поделюсь... А откуда вы столько знаете про Кошаронию?..

— Я был Главой в гильдии Кошарония, которая была ещё в Королевском задании, а ты тут спрашиваешь, откуда я столько знаю, — вздохнул я.

— Ты был Главой Кошаронии?! Серьёзно?! - удивление и недоверие смешались на лице Лани.

— Эх... Да, я серьёзно. Можешь проверить, как выглядел глава Кошаронии в Королевском Задании. И давай уже сюда квест.

Лань ничего не ответила. Её глаза остекленели.

— Вот же. Ушла в реал, — раздосадованно вздохнула Алька.

— Я абсолютно точно уверен, что она сейчас вернётся.

— Так это всё правда?! Вы действительно были главой гильдии Кошарония?! — Буквально через минуту очнулась Лань, теперь её глаза горели восторгом, надеждой и воодушевлением.

— Да, это был я. Хватит орать, а то гоблины сбегутся.

— Простите, что я вам нагрубила, — она сделала поклон. — Вот квест.

[Охота на гоблинов-кочевников в Пещерах Млута. Рекомендуемый уровень 50+. Рекомендуемое число членов отряда 4+. Описание: Уничтожьте 15 групп гоблинов-кочевников. Прогресс выполнения 1/15.]

— Прошу прощения, но... Если я попрошусь с вами, вы меня примете?

— Нет, — отрезал я. — И желательно, чтобы ты никому не рассказывала, что видела меня. Но возможно... После того как я выполню это задание, мне понадобятся люди, для создания гильдии. Можешь найти моего заместителя. Гном-арбалетчик с ником Коварный Ал.

— Хорошо, я поищу его.

После этих слов, уже освобождённая нами Лань, покинула нас, а мы начали облутывать мобов, и смотреть логи, что же на нас свалилось.

[Вы убили Гоблина-Шамана. Получено опыта ?????. Похищена способность Волшебное создание. Вы получили новый уровень!]

Поздравляем! Ваш отряд уничтожил монстра превосходящего самого старшего игрока по уровню более чем на сорок единиц. Заработано достижение: Храбрые друзья II. Бонус достижения: +1 интеллект, +3 нераспределённых очка первичных базовых характеристик. Эффект бонуса: постоянный.

Открыто достижение: Храбрые друзья, II часть. Для закрытия достижения убейте 50 монстров превышающих самого старшего игрока в отряде на сорок единиц. Бонус достижения:

случайный.

Вы убили Гоблина-Воина. Получено опыта ???.. Вы убили Гоблина-Воина. Получено опыта ???..
Внимание! Гоблины-Кочевники догадываются о вашем существовании, будьте осторожны.]

А из лута мы получили три эссенции жадности и разные материалы, которые теперь для нас не бесполезный мусор на продажу, а очень даже неплохое подспорье, ведь умение Волшебное создание, как и следует из названия, с помощью маны создаёт предметы, без использования инструментов.

Одним из таких материалов был рулон кожи Оленя, один из базовых материалов для начинающего кожевника. После лутания мобов, мы облутали стоянку мобов, и на этот раз, она нас порадовала. Тридцать бронзовых слитков, двадцать штук оловянной руды и пятьдесят штук медной руды. Вот только тащить это всё пришлось Альке.

Однако после такого удачного похода, мы решили не возвращаться на поверхность, а остались прямо тут. Благо костёр гоблинов ещё горел, да и на их территорию вряд ли кто-то сунется. Но на всякий случай мы разместили баррикады во всех четырёх выходах из пещеры. После этого мы наконец устроили привал и вышли в реал.

Обед с Сашей прошёл в полном молчании. Она старательно избегала разговора о Мире Тария, видимо ещё не узнала меня, а каких-то других тем для разговора не было. После еды она пошла в ванную.

Я же вернулся в игру, чтобы опробовать полученную способность. Я взял медный слиток и с помощью волшебного создания, создал оправу для очков. Это было совсем декоративно. Так... Вроде у гоблинов были какие-то зелья... Немного порывшись в луте гоблинов я нашёл зелье маны. Прочитав его свойства и поняв качество, которое было отвратительным, просто вылил на пол, а стекло от пузырька использовал, чтобы создать в медных очках линзы. Получился очень интересный предмет:

[Медные очки. Ранг: 1 (обычные). Прочность: 5/5. Встроенный навык: Наблюдательность (1 Ур). Требования: отсутствуют.]

Надев их на Альку, я окончательно удостоверился, что она и есть Саша.

— И всё-таки... Какое невероятное совпадение... — пробормотал я.

Затем, немного поразмыслив, я сделал такие же и себе. После этого я взял кирку и стал добывать руду, которая находилась в больших количествах на стенах. Через час вернулась Алька:

— Что это?

— Ты про что? — обернулся я.

— Я про очки.

— А, это эксперимент с волшебным созданием. Как видишь удачный. Тебе кстати очки идут.

— Э? Так ты действительно...

— Да-да-да, ты же Саша? — увидев её кивок, я продолжил. — Ты у меня комнату снимаешь.

— Я заподозрила это ещё когда ты завтрак готовил...

— Я догадался об этом тогда же. Кстати, нам и тут нужно поесть. Кулинария вкачана?

— Да. Могу крысу пожарить на костре. Даже прибавлять что-то будет.

— Тогда я не буду кулинарию качать, возьмёшь на себя. А я попробую посоздавать предметы. Как раз мана восстановилась.

Я достал из инвентаря кучку крысиных шкурок, когтей и хвостов, затем достал другую кучку, почти такую же по содержанию, только гоблинскую и напоследок достал несколько слитков.

Закрыв глаза я представил, чем это должно стать. Мана начала исчезать очень быстро. Истратив где-то половину моего резерва маны, который сейчас составлял 923 единицы, предмет стал формироваться из материалов, а передо мной высветилось сообщение:

[Поздравляем! Вы впервые создали предмет 5 ранга. Награда: Все характеристики и способности, которые использовались при создании и добычи материалов повышаются на единицу. Шахтёр +1, Кража талантов +1, Фантом +1, Metallург +1, Кузнец +1, Кожевник +1, Портной +1, Охотник +1, Владение кинжалом +1, Магическая стрела +1, Манипуляция энергией +1, Маскировка +1, Волшебное создание +1, Интеллект +1, Сила +1, Ремесленник +1, Удача +1.]

Первый ранг — обычные. Второй ранг — хорошие. Третий ранг — улучшенные. Четвёртый ранг — редкие. Пятый ранг — уникальные. Шестой ранг — Величественные. Седьмой ранг — Легендарные. Восьмой ранг — Мифические. Девятый ранг — Божественные. Десятый ранг — Мировые.

Такая классификация у предметов в Мире Тария. И я только что создал предмет пятого из десяти рангов. С третьей попытки. Мои чувства теперь можно описать одним словом. Но оно матерное. Поэтому обойдёмся без него. Но на этом всё не закончилось.

[Поздравляем! Вы получили достижение Создатель уникальных вещей I. Награда: 2 нераспределённых очка навыков. Открыто достижение: Создатель уникальных вещей II. Для закрытия, создайте 5 уникальных предметов.]

А сам предмет выглядел так:

[Роба гоблина-крысолова. Ранг 5 (уникальное). Прочность: 45/45. Характеристики: Защита 15, Интеллект +7, Регенерация маны +1 в минуту. Доступно заклинание: "Призыв крысы". Описание: Совместив части тел крыс и гоблинов, Истинный Кошарон смог создать что-то уникальное при помощи умения, которое украл у гоблина-шамана. Требования: 15 уровень.]

[Призыв крысы: Призывает крысу уровень заклинателя/4 уровня. Не требует маны на каст и поддержание.]

— Аху... Обалдеть нах... Нафик...

— Что такое? — отвлеклась Алька от готовки крысы, которую уже успела где-то взять.

— Лови линк, — я кинул в чат ссылку на описание предмета и полученные плюшки.

— Обалдеть. Жаль только никому из нас пока не надеть. Хотя мне особо не нужен интеллект. Может попробуешь доспех для меня создать?

— Хм... Я попробую. Ну а с этой робой, ещё четыре уровня и смогу надеть её, но даже просто полученные плюшки очешуенны. Сейчас только разберусь с характеристиками...

Я заглянул к себе в окно персонажа и задумался, куда же распределить эти два очка навыков:

[Имя: Кото-Крыс

Уровень: 11

Раса: Истинный Кошарон

Направление развития: Боевой Маг

Первичные базовые характеристики:

Сила: 28(+1)

Ловкость: 22

Интеллект: 71(+1)

Выносливость: 5

Вторичные базовые характеристики:

Скорость: 4

Удача: 5

Бодрость: 3

Меткость: 2

Разум: 6

Навыки:

Шахтёр (3 Ур)

Маскировка (2 Ур)

Манипуляции энергией (2 Ур)

Владение кинжалом (1 Ур)

Металлург (1 Ур)

Кузнец (1 Ур)

Кожевник (1 Ур)

Портной (1 Ур)

Охотник (1 Ур)

Ремесленник (1 Ур)

Наблюдательность (От предмета) (1 Ур)

Умения:

Кража талантов (2 Ур)

Первозданная Иллюзия (5 Ур)

Круговой удар (1 Ур)

Жадность (1 Ур!)

Фантом (3 Ур)

Волшебное создание (2 Ур)

Заклинания:

Магическая стрела (2 Ур)

Малое исцеление (1 Ур)

ХП: 50

Мана: 936

Реген ХП: 0.5 в минуту.

Реген Маны: 13.2 в минуту.]

Хммм... С навыками всё сложно. Пожалуй пока отложу эти два очка на потом.

— Ну что. Сейчас у меня есть возможность создать трёх Фантомов. Итого у нас отряд из пяти существ. Один танк, четыре ДД. ДД также могут немного лечить. Ай, есть одно но. Бесконечно поддерживать я могу только двух Фантомов одновременно, то есть минус один ДД.

— Да всё верно.

— Я так думаю, нам надо устроить тут временный лагерь и начать по чуть-чуть уничтожать гоблинов. Если потребуются убегать, я смогу послать фантомов в разные стороны, чтобы запутать врагов. А сейчас пошли искать мобов. Мана потихоньку восстанавливается и когда найдём их уже восстановиться. Ах да! Ты же просила попробовать сделать тебе доспех.

— Да. А ещё у меня предложение. Установим здесь точку возрождения. Как ты на это смотришь?

— Давай.

Привязка в подземелье отказалась длиться более двадцати четырёх часов, но посоветовавшись ещё немного мы решили подновлять привязку каждый день и перемещать в каждый защищённый нами лагерь которой был ближе к остальным, хотя мы и не знали где находятся эти лагеря.

Будь у кого-нибудь из нас картография, было бы проще, но чертить карту надо на бумаге, а у нас нет ни бумаги, ни чернил. Тем временем я взял рулон оленьей кожи и несколько слитков бронзы, и принялся создавать Альке доспех.

[Лёгкий кожаный доспех с бронзовыми вставками. Ранг 2 (хорошее). Прочность 90/90. Характеристики: Защита 30, Выносливость +2, Ловкость +1. Описание: Добротный лёгкий доспех, который получился хорошо, не смотря на то, что был сделан на коленке. А всё благодаря тому, что создатель данного предмета очень хотел защитить ту, кто будет носить данный предмет. Требования: 10 уровень.]

Так... Как бы стереть вот это второе предложение в описании... Только я подумал об этом, как описание слегка изменилось:

[Лёгкий кожаный доспех с бронзовыми вставками. Ранг 2 (хорошее). Прочность 90/90. Характеристики: Защита 30, Выносливость +2, Ловкость +1, Интеллект +1. Описание: Добротный лёгкий доспех, который получился хорошо, не смотря на то, что был сделан на коленке. (Скрытое описание: А всё благодаря тому, что создатель данного предмета очень хотел защитить ту, кто будет носить данный предмет.) Требования: 10 уровень.]

Каким образом от скрытия описания предмету добавилось ещё одно свойство, я не понимал. Но предмет был хорош.

— Вот, примерь, — протянул я доспех Альке, которая с нетерпением смотрела за тем, как я создавал предмет.

— Ого! Хороший предмет! А что за скрытым описанием?..

Я закашлялся и произнёс:

— Да, ничего важного.

Алька удивлённо взглянула на меня:

— Что с тобой?

— Да, в горле внезапно запершило от пыли...

Алька надела на себя доспех и немного повертелась, попытавшись осмотреть себя со всех сторон.

— Хм, да он и выглядит на тебе неплохо, — произнёс я, смотря на кружащуюся девушку.

Затем мы стали думать куда идти. В конце концов из пещеры было четыре выхода. Для начала мы выбрали направление, в которое обычно уводил гоблинов мой фантом, когда их было слишком много. Как ни странно, но проход оказался абсолютно прямой. Без всяких поворотов и ответвлений.

Буквально через час мы заметили впереди свет и замедлились, стараясь быть как можно незаметнее и вскоре мы увидели большой зал. Он был наполнен гоблинами, как деревенский котёнок блохами. Входов и выходов в зал было четырнадцать. В разные стороны.

Также в зале был трон. На троне сидел жирный гоблин. Над ним висело имя, написанное такими же жирными красными буквами: Каган Гоблинов Габ XVIII.

Уровень у него был под сотню. Это мы смогли увидеть благодаря очкам, которые я сделал. Ещё вокруг была куча разных гоблинов. Пять гоблинов-чемпионов, около десяти шаманов, под пятьдесят воинов, и более сотни простых гоблинов. Пока мы это рассматривали, Каган гоблинов посмотрел в нашу сторону и рыкнул. Вся сотня простых гоблинов кинулась на нас.

— Кот! — прокричала Алька. — Завали сколько сможешь! Злой взгляд дракона! Драконья кожа!

— Понял. Фантом, — призвал я одного, а затем и второго.

Завалили мы в итоге всего десяток гоблинов. Но это не самое страшное. Моё сердце обливалось кровью, когда я видел как эти твари убивали Альку. Вы когда-нибудь чувствовали как вас разрывают на куски заживо и начинают есть? Сомневаюсь, если вы не наркоман под ломкой. Я тоже этого не чувствовал. Однако...

Алька, после того как её убили подобным образом, сразу же вышла из игры. Мне повезло, что у меня было всего пятьдесят ХП. Иначе...

Возродившись, я сразу же вышел из игры. За окном уже начало темнеть. Ночи осенью с каждым днём наступают всё быстрее и быстрее. Выйдя из своей комнаты, я пошёл в комнату, которую снимала Саша.

Открыв дверь, я увидел её сидящую на кровати, поджав ноги и медленно раскачиваясь. Одета она была всё в тот же топик и штаны. Капсула стояла у одной из стен и была раскрыта нараспашку.

— Ты в порядке?

Она не ответила. Я подошёл и положил ей руку на плечо, отчего она вздрогнула. Затем сел рядом с ней.

— Когда я неуязвима... Я тоже чувствую боль...

Да уж... Такого никому не пожелаешь... Я приобнял её, а она повернулась ко мне и прижалась. Мы молча просидели где-то полчаса, после чего она отстранилась.

— Спасибо.

— Если хочешь, можешь не танчить. Бросим это задание и пойдём в город?

— Не стоит. Я уже в порядке. К Кагану больше не будем ходить, пока шестидесятый не возьмём.

— Хорошо. Тогда сегодня больше не заходим в игру?

— Да...

— Хочешь я что-нибудь приготовлю? Я неплохо готовлю так-то.

— Тогда... Можно блинов?

— Хорошо, — улыбнулся я и пошёл на кухню.

Алька осталась в комнате. Пока делал тесто для блинов мне позвонил Алекс:

— Это ты ко мне послал Великую Лань? — проскрипел зубами он.

— Ну да? А что?

— Я теперь из-за этой мелкой девчонки в игру зайти не могу. Точнее могу, но она сразу же как видит меня, начинает упрашивать принять в гильдию и что она от тебя. Я её первый раз, от неожиданности, даже пристрелил.

— Выбешивает?

— По-страшному. Собираюсь ночью перейти в другой город.

— Лол. Удачи. Кстати, у нас тут есть данж. Минимальные требования пятидесятый уровень и минимум четыре человека. Мы с Сашей сунулись туда, но нас порешили. Причём её буквально разорвала куча гоблинов заживо. Босс сотого уровня. Гоблин. Пять чемпионов и десять шаманов. Кроме них ещё около полутора сотен гоблинов ниже пятидесятого.

— Ужас. Стоп Саша? Это та что у тебя комнату снимает.

— Ах да. Оказалось короче, что мы с ней в игре встретились, а потом она у меня комнату сняла.

— Хах, ну круто чё. Помощь с данжем что ли просишь?

— Не сейчас, но потом. Ну ладно. Саша попросила меня ей блинов приготовить.

— Хех, вот бы и мне кто-нибудь готовил. Удачи.

Великая Лань.

Похоже я не понравилась заместителю Кото-Крыса. Наверно я слишком навязчивая. Даже в школе у меня не так много друзей... И моя пати бросила меня, после чего меня исключили из гильдии «Кошарония»... Которая оказалась подделкой. Хотя я обычно и неприветлива с незнакомцами.

— Надо меняться, — сказала я себе, стоя перед зеркалом в ванной. — Извинюсь перед Коварным Алом и предложу услуги хила. — Решила я и хлопнув себя по щекам, пошла в Мир Тария, ждать его прихода.