

ГЛАВА 74

В поисках страшного зверя Фенека

Бояться собственных же жителей не в моей натуре... но опасаться их всё же стоит.

Поэтому, когда я переправлялся на Остров, дабы там выгрузить забившийся вещами инвентарь, то сохранял предельную бдительность и не допускал встречи ни с кем из жителей во избежание всякого рода недопониманий. Лишь Хранитель Острова Пля являлся свидетелем моего появления. Но ему было на это плевать. Он лишь поприветствовал и попрощался, да пообещал отдать приказ жителям распределить вещи, которые я кучей сбросил по новостроящимся складам.

То как он распоряжался горожанами в моё отсутствие меня немного напрягало. Не займёт ли Пля место мэра в отсутствие самого опального правителя свободного острова? Если такое случится, то жителей засмеют. Где это видано, чтобы свободными жителями правило какое-то растение! Обычно же бывает наоборот и именно овощами командуют и всячески помыкают.

Но в любом случае поделаться я ничего пока не мог. Нужно наверстать прошлую силу и тогда никто не посмеет оспорить мою власть. На самом деле я вовсе не стремлюсь к власти. Мне это даже претит. Но тут всё дело в том, что Остров Свободы принадлежит мне! Это не гонка за властью. Это лишь движение за справедливость. Одно дело бороться с братьями, чтобы стать королём. А другое – стремиться отсудить у родственников собственность, которую именно тебе завещала бабка по той причине, что на старости лет ты был единственным кто ухаживал за ней, пока остальные отдыхали на её пенсию в соседних странах. Нужно же разделять понятия.

А то, что домик от бабки достался мне с крепостными.... Ну что поделаться. Бабка была стара, застала крепостное право, а то что его отменили уже не помнила!

В общем я переправил имущество на Остров и вновь вздохнул спокойно, опять имея возможность набирать в сумку предметы.

Вот только добывать-то особо и нечего. Самое ценное, что я утянул из подземелья это какие-то жалкие несколько подсвечников из тёмного золота, всякие чаши и ритуальные приспособления. И непосредственно сам грубо выкорчёванный алтарь.

Центральное Святилище Храма Ллодас, легендарный предмет

Чёрная каменная тумба, стоящая на восьми ногах, отлитых из тёмного золота. На торцах вырезаны мистические символы. Сверху отчётливо проглядывает сеть каналов и стоков, формирующих сакральный символ паука. Алтарь вычищен, но в некоторых местах видны следы запекшейся крови.

Атрибутика указывает на то, что данная реликвия относится к культу богини Ллодас.

Центральное Святилище наиболее важная часть любого Храма. Алтарь священен для любого приверженца веры данного культа.

Эффект: Место в котором установлено Святилище становится священным. На приверженцев

данного культа накладываются постоянные положительные эффекты и Щит, пока Святилище рядом. При совершении ритуалов на данном алтаре шанс успеха выше и результат лучше. Молитва у Святилища повышает показатель Вера в три раза быстрее.

Достаточно редкая вещица попала в мои владения. Её конечно было ничуть не проще, чем Алтарь Воскрешения выкорчевать с места, но я справился. Я же Рабочий как никак. Вот только ума не приложу зачем мне эта штуковина? Но пригодится. Можно молиться как положено Ллодас. А можно и другому богу переквалифицировать алтарчик. В любом случае жители острова будут прибывать и верить им во что-то нужно. А так от Святилища бонусы идут, вроде всяких благословений и защит. Так что один из сараев выделю под храм и будет населению счастье.

Да и мне самому плюс в карму пришёл... на самом деле минус конечно, но для меня минусы — это половинки плюса.

За уничтожение Святилища ваша Отрицательная Карма повышается на 10

Репутация с богиней Ллодас уменьшается на 300. Текущая репутация: вражда

Характеристика Вера уменьшается на 10

Вы прокляты!

Ну не пофиг ли на всё это?

Карма у меня и так всегда в минусах, и я наоборот горд этим фактом. Чем заминусованнее Карма, тем лучше я в ПВП. Там нехилые бонусы к урону идут за каждую сотню. Думаю, и тем, у кого Карма в плюсе неплохо отсыплют. Репутация с Ллодас... ну тут и так вражда давно. Вера понизилась... За неимением данное характеристики на её снижение вовсе можно начхать.

А то, что я проклят...

Это ещё нужно посмотреть насколько хороши бонусы за проклятье.

Наказание богохульника

Вы оскорбили своим поведением богов! Исправьте то, что совершили и принесите подношение оскорблённому богу, чтобы искупить грехи и только тогда проклятье отступит.

Эффект: Богохульник – вы не можете получить благословение на алтарях, в церквях и у священников

Компенсация: Идол – вы можете самостоятельно накладывать на себя эффект благословения один раз в день

Ну вот и как данное проклятие вообще считать за проклятие? Вот сколько раз я вообще пользовался благословлениями? Кажется, когда-то получил что-то подобное от самой Ллодас... и на этом всё. Так что самому себя бафать это неплохое подспорье.

В общем забег по подземелью был вполне неплохим и урожайным. Но в то же время скучным, оттого что всё тут предсказуемо. Я знал, что справлюсь и соответственно справлялся.

Всего прошёл три слоя подземелья и одолел двух боссов. И эти боссы не стоят того, чтобы их так называли. Я же и сам босс, так что они своим существованием позорили наше гордое имя. И то, что я их убил – благое дело.

Первым боссом был Шептун, Гигантский Муравей-Рыцарь (Ур. 15). Это в общем-то квинтэссенция остальных противников подземелья. Как будто соединили всяких муравьёв-мечников, охотников, Загонщиков и Надсмотрщиков в одно тело, да ещё и приправили сверху дополнительными анимациями и умениями. Ничего сложного.

Вторым боссом представили Соломинку, Старую Королеву (Ур. 20). Обычная малоподвижная туша в форме гигантской муравьиной матки. Из особенностей – феромоны со всякими эффектами на врага и союзников. И огромные полчища призываемых во время боя защитников... Во всём прочем данже не было столько муравьёв сколько случилось мне перебить у королевы. И самое печальное, что они не являлись чем-то настоящим. Они были всего лишь умением призыва Королевы. И не приносили мне ни опыта, ни вещей. Старую Королеву я убил с огромным удовольствием, когда понял, что не удастся качаться на бесконечном спауне мобов.

На самом деле они не заслуживали титула Босса. В большом мире они сошли бы только за Предводителей, но уж точно не Боссов.

Ещё к боссам можно отнести и того самого Последователя Тьмы, что прятал от меня Святилище. Он вроде как секретный босс. Вот только он ещё хуже и говорить о нём второй раз подряд – слишком много для него чести...

И вот преодолев три этажа и уничтожив двух боссов, я оказался перед первым действительно неожиданным фактом за всё прохождение... подземелье-то закончилось! Мне даже игра сообщила, что я молодец и прошёл подземелье. Но что-то мне не верилось, что всё так просто. Точнее не давала мне покоя мысль. Если бы не было этой мысли, то я от скуки бы умер, а так самостоятельно развлекался и шёл всё дальше и дальше, надеясь найти ответ.

А вопрос прост.

Подземелье носит название – Подземелье Связанного Великана. Враги тут муравьи... гигантские, но всё же далеки от звания Великан. И вот во всём подземелье я не встретил ни одного великана. А ждал что на одном из этажей он будет боссом. И ещё одно. Где Фенек? Вначале я «опознал» в том дыхании дыхание Фенека, существа родственного Сфинксам. Так где он?

Поэтому я не спешил покидать подземелье.

У костра же, восполнял... да я почти ничего не потратил за время прохождения.

Но хотя бы решил передохнуть и посчитать всё что повысилось у меня вновь. А список довольно велик и обширен.

Всякие характеристики подросли, вроде Ловкости и Силы и немного Живучести. Уровень прокачал до 12, что делает меня в Криснинских краях беспробитым убийцей нубов... хотя я и раньше справлялся. Но теперь смогу смахнуть и тех слабеньких стражников что поставили сторожить прокачку новичков. В общем характеристики подросли вовсе немного.

Уровень: 12; Одержимость: 1,0;

Здоровье: 230/230; Выносливость: 260/260; Мана: 160/160;

Основные характеристики:

Сила - 43; Живучесть - 23; Ловкость - 27; Выносливость - 26;

Интеллект - 11; Мудрость - 16; Дух - 11;

Свободных очков характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Удача - 102; Харизма - 59; Воля - 90; Оpozнание - 55; Знание - 39; Лидерство - 110;

Честь - 1100; Слава - 7218;

Из значимого в прокачке только то, что я вложил целых 10 пунктов в Интеллект. Особого смысла мне в это действие не принесло, но на душе стало спокойнее. Надоело считаться тупым для игры. А так может оно и пригодится, когда колдовать начну.

Вот только чего мне колдовать если все умения опираются на силу или ловкость и тратят Выносливость, а не Ману.

Умения также подросли в рангах. Использовать их при данном прохождении было перебором, да и пользы от моих умений маловато, но я всё же занимался их развитием на тренажёрах в форме муравьев. Толчок и Пинок достигли второго ранга. Вселение Сущности тоже самое. А вот Бросок Мусора стал третьим. Ещё мне удалось выучить ещё одно умение... более полезное чем всё что имел до этого момента.

Град Ударов Мастера

В одно мгновение вы наносите четыре последовательных удара, каждый из которых наносит урон равный первому удару.

Полезное умение. Единственное в котором я вообще видел хоть какой-то смысл. То есть если я из невидимости откроюсь именно этим умением по врагу, то может выйти лёгкое убийство, так как все четыре удара будут жутким критом. Но вся прелесть этого умения в том, что оно прекрасно соединяется с другими умениями составляя комбинацию. Об этом нигде не написано, но использование Града Ударов, после того как я Пнул и Толкнул врага, даёт

дополнительные преимущества, вроде того, что наложенный прежними умениями дебаф продлевается.

Навыки мои также подросли немного, и отросли новые и старые. Ближний Бой почти перешёл на Продвинутый ранг. Новоприобретённый навык Метательное Оружие добрался до 4 уровня, что вкупе с Броском Мусора давало интересные результаты. А вот производственные навыки по понятной причине не развивались. Хотя они должны легко теперь развиваться. Это боевые навыки сложно качать, хоть они и развиваются во много раз быстрее чем в первый раз. А вот производственные навыки сам класс велел развивать в два раза быстрее.

Так как я совершенно был уверен в том, что данное подземелье не столь простое, каким хочет казаться, пришлось повторно исследовать каждый закуток запутанного множества ходов. Но это ни к чему не привело. Все секреты уже были мной найдены. Все ценности выгружены.

Единственное что осталось, дабы найти Фенека так это копать...

– Гав!

Белый пушистый зверёк, словно призрак высунул мордашку из-под земного настила, а затем скрылся обратно, призывно завлекая меня идти за ним следом. Словно это так просто путешествовать сквозь каменную твердь.

– Ну, ладно...

Засучив рукава, приступаю к делу.

Вот что нужно, чтобы выкопать в земле яму? Лопата. А чтобы долбить дыру в камне? Кирка. А что делать мне, не имеющему при себе ни того ни сего? Это не риторический вопрос, так как я в затруднении.

Но в каком бы затруднении я не находился, но всё же продолжал рыть самопальными топорами землю, надеясь быстрее добраться до тех недр куда сбежала лисичка. Зачем мне нужно преследовать Фенека? Вот чем хороша физическая работа – чем интенсивнее работаешь, тем меньше хочется думать о пустом!

Изучен новый навык!

Труд Мастера начального ранга (1 из 10 Ур.)

И чем сосредоточеннее ты на поставленной цели, тем большего сможешь добиться!

Каменный пол оказался не таким уж и каменным, а скорее больше состоящим из спрессованной до состояния камня земли, так что я вполне сносно справлялся с поставленной задачей. Мелкие камни откидывал сразу, а крупные старательно обкапывал, а затем с кряхтением выкорчёвывал. Вокруг углубляющейся ямы образовывался завал из камней. Создавалось даже ощущение что я строю колодец... вот только нахрена он тут кому-то сдался?!

Я рыл и рыл, а в мозгу было пусто-пусто... хорошее ощущение, когда не нужно ни о чём заботиться... может быть рабы некогда были самыми счастливыми обитателями земли и

превосходили в этом даже своих господ-хозяев? Нет. Бред сморозил. Но почему тогда кажется, что чем большей я занимаюсь хренью, тем ближе становлюсь к постижению шуньяты? Или осознание приближения шуньяты тем самым отдаляет меня от этого состояния?

Всё же не думать проще чем думать... но и полностью не думать сложнее чем просто думать.

Изучен новый навык!

Мастер Каменщик начального ранга (1 из 10 Ур.)

Хорошо, что игра не обременяет себя никакими лишними размышлениями и воспринимает меня не за мои мысли или их отсутствие, а только за поступки. И вот честный труд был вознаграждён ещё одним повторно открытым навыком.

Но постигать состояние полного «Ничто» слишком утомительно. Но это по крайней мере потратило время, необходимое для спокойного перехода меня через локации следом за лающей лисичкой.

А как я узнал, что локация сменилась?

Довольно просто...

Использовано умение «Парение»

Скорость падения снижена

Я упал на песок, удачно разминувшись с торчащим из него частоколом костей. Когда поднялся, то понял, что потолка, в котором я как бы долгое время рыл проход уже нет. Вместо него укрытое пылевым облаком небо. Вообще вся новая локация оказалась связана с песком. Песок, камни и огромное обилие костей неведомых тварей. Может хотя бы эти огромные кости хоть как-то свяжут название Подземелье Связанного Великана с происходящим.

Кругом бушует песчаная буря, но на том пяточке где оказался я было относительно тихо. Тот самый глаз бури?

Вы обнаружили пространственную аномалию!

Знание +4

Постарайтесь выжить и сообщить о своей находке в Гильдию Магов. В случае успешного прохождения аномалии вы будете вознаграждены

И всё же я отыскал что-то новенькое. Сознательно я уже готов был открыть скрытый слой подземелья, что со мной уже случалось неоднократно. Но аномалия всяко лучше.

– И как мне это пройти?

Вокруг крутилась песчаная буря. Видимый глазу диаметр локации не превышал размеров моего Острова Свободы. Не думаю, что будет сложно пройти такую небольшую локу... Ведь так?!

– Гав!

Тем более, что сам Фенек добродушно проведёт меня по новой локации от начала и до конца. Так?!

Вот опять я обломал себя сам. Я думал, что зверёк, милым внешним видом заведший меня в своей логово, окажется финальным боссом и резко изменит свой добродушный внешний вид до состояния огромного и злобного монстра.

Но нет...

Фенек оставался всё тем же милым маленьким лисом, опасливо поглядывающим на меня с точно отмеренного расстояния. Он не приближался и не давал себя погладить. Но вместе с тем и не убегал далеко, постоянно подзывая меня следовать за ним.

Вот так путешествуя за голосом лисички я и путешествовал через бурю. Оказалось, что тот Глаз Бури, где я очутился оказалось лишь началом пути и мой взгляд на то, что данная локация всего лишь размером с Остров оказался ошибочным. Локация огромна... или это лисичка водит меня кругами.

Но даже если она и решила поводить меня кругами, то осознать это я не сумею. Карта не работает. А самостоятельно ориентироваться в пространстве при всей местной вакханалии песка и ветра – гиблое дело. Ориентиров никаких. А если попробуешь всмотреться в даль, то глаза забьёт песком, мгновенно вызывая эффект Ослепления. Без лисички-поводыря я бы просто-напросто никогда не нашёл бы выхода из этого покрытого песком мира...

Вот только не нашёл я выхода и с лисичкой-поводырём.

Зато нашёл проблем.

Паучий Страж (Ур. 50) Здоровье 1200/1200

Воодушевлён! Верен!

Ослеплён, Замедлен, Ослаблен!

Хорошо, что проблемы пока ещё не нашли меня.

Итак, проблемы... Называются Паучьими Стражами и имеют весьма высокие уровни. Я мог бы что-то промывать про то, что будь я в своей прежней форме я бы им надавал... Да! И не только одному Стражу, но и десятку подобных рыл разом... но их численность тут сотнями меряется!!!

Спасибо песчаной буре, что укрыла меня в своих царапающих объятиях от взора армии вражеской.

Фенек довёл меня до лагеря этих самых Стражей. Эти супостаты отдыхали в ещё одном глазке бури, вроде того где я очутился. Но даже в штите на них на всех накладывались дебафы Ослепления и Замедления. Но при всём при этом они обладали и положительными бафами... привычное Воодушевление и... Что ещё за Верность?! Зачем игроку знать о том верен ли он жене или же имеет привычку приударять за всякой встречной юбкой?

А может это вообще женщины?..

Что я могу сказать про устроившихся в лагере солдат кроме того, что их слишком много на одного меня даже каким-то чудом вернувшего бы прошлые уровни? Эти воители определённо расы дроу. Слишком уж типична их броня со всеми этими чёрно-багряными нарядами и узорами в форме пауков. Да и тёмная кожа на неприкрытых руках магов проглядывает. А ещё и заострённые уши... Определённо это последователи Ллодас. А значит это мои братья по вере!

Вот только вряд ли они будут рады мне так как рад им я. Ну если только принести меня в жертву паучихе они будут рады. Но этот тип радости в свою очередь не устроит уже меня.

А значит надо теперь думать, как быть и что делать.

Локация тут как бы интересная... но убратся из неё очень уж хочется поскорее.

Вот только как бы это сделать, не разгневав целую армию агрессивно настроенных ко мне дроу?

И вообще стоит ли мне тут оставаться или настала пора использовать телепортацию?

Уклоняться от боя я конечно же не стану. Но не по той причине, что я излишне смел и решителен... а потому что Свитки Телепортации тут не действуют! А нажимая Выход и ожидая увидеть приветственную речь по поводу возвращения властителя в свою обитель меня ожидает лишь пустота, где нет игры и тела. Знакомая фигня, которая заменяет мне выход из игры. Но раньше я мог хотя бы уйти на Остров. Теперь же оказался лишён и столь малого.

А это пугает.

Остаётся лишь два выхода: смерть или свобода! Звучит круто, но на самом деле мне как-то не хочется быть крытым при условии, что нет тут никого кто по достоинству оценил бы всю мою крутость. Может в этой локации и действует условие единственного шанса, когда это место можно пройти только если суметь это сделать с первой попытки, а при неудачном смертельном исходе тебя просто выкинет на стартовую точку вне аномалии и ты не сможешь больше никогда попасть внутрь. Но вдруг тут всё работает иначе. Вдруг после смерти я не смогу возродиться?! Вообще!

Я как бы живу в этом мире почти что полноценной жизнью. И мне не стоит ей рисковать понапрасну! И когда наступает пора подобных неизведанных зон, то я лучше покажусь трусоватым, чем даже с минимальным шансом получу конечную смерть. Уж извините что чувство самосохранения у меня развито сильнее, чем синдром Индианы Джонса!

Так что выбора у меня нет.

Только победа! Ведь победа – это свобода. А свобода – это жизнь!

Но не нужно забывать, что променять жизнь на победу — это не то, чего я добиваюсь.

Так как мне победить армию дроу и при этом не погибнуть?

Воин Паучьих Стражей, Маг Паучьих Стражей, Стрелок Паучьих Стражей – вот основные названия этого воинства. Все они пятидесятники и отличаются классами и амуницией. И уже только их мне никак не одолеть!

А ведь они всего лишь рядовые бойцы армии. Самые обычные мобы!

Не стоит же забывать и о элитниках!

Офицер Паучьих Стражей и Мудрец Паучьих Стражей – настоящая проблема! Шестидесятники! И их рассредоточено по стоянке лишь немногим меньше чем рядовых бойцов.

А ещё и мини-боссы... Как полагается это священники Ллодас. Самый ближайший ко мне это Латардэ, Посланица Вайнулле. Милейшая женщина дроу 80 уровня.

Задание «Освобождение Небесного Трона» обновлено

Вы обнаружили затерянную стоянку третьей армии Тёмных Сил. Генералом данного воинства является легендарный герой дроу – Вайнулле Полукровка, Суженая Богини. Сообщите генералу Пшенникову, командующему компанией по освобождению Небесного Трона, о дислокации противника.

Оказывается, что вся эта фигня связана с заданием по очистке Крисны. Занятненько. Вот только мне нужно выбраться, чтобы получить возможность что-то кому-то рассказать. А ещё исходя из описания обновления задания становится ясно, что армией руководит некая (или некий) Вайнулле. А рас уж её (его) посланницей является непись ранга полубосс, то она сама вероятнее всего полноценный легендарный босс... И вся эта армия во главе с ней на меня одного.

Игра, тебе не кажется, что в некоторых моментах ты могла бы и не быть столь щедрой со мной?

– Гав! – нетерпеливо позвал меня вступить в бой Фенек.

– Ты видел сколько их?!

– Гав!

– Чем они тебе вообще помешали? Может оставим их в покое?

– Гав!

Кровожадный зверь Фенек определённо не желал оставлять этих неписей в покое и был категоричен по поводу их немедленного убийства. Вот только не того он позвал за собой игрока! Но не думаю, что у него особый выбор-то был... ведь я первый игрок открывший пещеру. Да и если кто другой нашёл бы её, то вряд ли стал бы копать пол следуя за единственный гавом лисички, после того как система оповестила о полном прохождении

подземелья. Я же в этом отношении уникален. Что б мне...

Получено 220 единиц физического урона - Здоровье 10/230

Броня разрушена!

<http://tl.rulate.ru/book/3432/138159>