

ГЛАВА 9

Легендарный гопник

Кобольд-Командир (15 ур.) 181/410

Проверив на всякий случай состояние Командира, я убедился, что ещё одной атакой не убью его и рисковать понапрасну не стоит.

Подождал пока командир и надсмотрщики приблизятся, и стал увлекать их в гущу схватки рядовых. Тут мне было раздолье. Солдаты старались, прикладывая все усилия, дабы победить сильных и многочисленных соперников. А я просто проходил мимо всех драк, следил и выжидал.

Кобольд-рабочий (9 ур.) 11/170

Удар в спину! Вы нанесли 39 единиц физического урона

Вами убит Кобольд-Рабочий (9 ур.)!

Опять же ничего подобного не прокатило бы в совместной с другими Безликими игре. Меня бы попросту разорвали свои же, за подобные вмешательства в уже выигранные бои. Но рядовые лишь кивали в знак благодарности. Они не понимали, что я отобрал у них гарантированный опыт, сам притом не потратив никаких усилий.

Таким образом, я прорвался через всё сражение, проведя за собой и погоню. Один Надсмотрщик по пути вступил с кем-то в схватку и отстал. Поэтому выбрались на простор только ещё один десятиуровневик и Командир.

Ещё один залп и остался лишь Командир с минимальным количеством жизней.

Удар.

Вами убит Кобольд-Командир (15 ур.)!

Тут же высочило сообщение, что я получил уровень. Десятый. И можно сказать, что пока что последний. Нужно срочно выбирать расу, иначе дальнейшего кача не дожждаться.

- Они отступают! Поднажмите!

Это Соломатин подбадривал своих солдат, видя, что кобольды стали отступать без командира. Рядовые поднажали и за минуту покончили с сопротивлением врага. Низкоуровневые солдаты выложились на полную, и теперь устало отступали, попутно восполняя жизни аптечками.

Я поступал также. И пока регенил хиты, успел быстро раскидать очки характеристик, привычно вложившись в силу (+3) и выносливость (+2).

Уровень: 10;

Здоровье: 177/177; Выносливость: 240/240; Мана: 66/66;

Основные характеристики:

Сила - 20 (+1); Живучесть - 15; Ловкость - 17; Выносливость - 24;

Интеллект - 0 (+1); Мудрость - 6; Дух - 9 (+1);

Свободных очков характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Удача - 5 (+1); Харизма - 1; Воля - 11; Опознание - 1;

Слава - 1021;

Во время этого, не побоюсь этого слова, интимного процесса, ко мне незаметно подступил капитан:

- Ты молодец! Даже не подозревал! Правильно поступил, что избавился от их командира - это стало залогом победы!

Внимание! Репутация повысилась на 300 пунктов!

Отношение капитана Соломатина на текущий момент: нейтральное (650/1000)

- Без вашего командования и слаженной работы с остальными солдатами я ничего бы не добился, - покался я, уже понимая, что это поднимет репутацию ещё выше.

Так и оказалось.

- Молодец! - похвалил меня капитан. - Будешь также вести себя дальше, и я подумаю над тем, чтобы сделать тебя своим оруженосцем!

- Сочту за честь!

Я кивнул рыцарю Империи, сам внутренне плюясь от слов. Но приходится играть роль простачка. Капитан не прост. И квест у него есть. И стать рыцарем поможет. А ведь класс рыцарь это хоть и не редкость, но всё же необычный, т.е. зелёный класс и получить его не так просто как начальные классы.

И ведь заманчиво же звучит для того, кого считали всю жизнь гопником стать рыцарем!

В общем, бой принёс новый уровень и повышение репутации с капитаном и всей стражей Крисны. За всей общностью разговоров репутация повысилась до восьми сотен. Я даже стал думать, что по окончанию квеста я не то, что на дружелюбие я и на уважение выйду! Но загадывать не стал. Лишь поделился со всеми ранеными приготовленным заячьим мясом, за что получил ещё больше признательности и общей репутации в Крисне, которая и требовалась для получения гражданства.

Внимание! Репутация с поселением Крисна повысилась на 10 пунктов!

Отношение жителей на текущий момент: нейтральное (360/1000)

Десять пунктов давал каждый солдат, которому я предложил угощение, ничего мне не стоящее. Итого я поднял репутацию с Крисной до четырёх сотен. Думаю, что за квест если и не поднимусь до дружелюбия, то останется совсем немного. Придётся лишь выполнить парочку тупых квестов из города.

- Все отдохнули? - спросил у подчинённых Соломатин, перед вступлением под своды пещеры. - Отлично. Тогда в путь!

Внутри пещеры нас ждали ловушки. Тут бы пригодился вор, который мог бы заранее заметить ловушки, но ни я, ни солдаты эти ловушки не замечали, поэтому и получали урон. Не смертельный, ведь впереди Соломатин выставил самых прокачанных солдат. Но всё же урон был неприятен. Зато я поднял ещё больше репутации, подкармливая раненых. Я даже благодарил дроу за помощь в прокачке.

Я хоть двигался и не на самом острие, но где-то за первыми рядами, умудрялся просматривать стены, полы и потолки на предмет ловушек. Только иногда удавалось их обнаружить. Но обезвреживать ни у кого из солдат не выходило. Но мне это и не было нужно. Поиски ловушек принесли мне +3 к Оpoznанию, что обязательно пригодится в будущем.

- Вторжение! Поднять тревогу!

Это кричали дроу, до которых мы наконец-то спустились. Это уже не были теми слабаками кобольдами, что на поверхности. Теперь это вполне опасные для меня противники. От 15 до 20 уровней. И опыт за них должен идти не малый. Я разрывался от желания примкнуть вновь к группе и получать крохи с каждой смерти, или же умудряются наносить последний удар противнику и получить полный опыт. Решил надеяться на последний удар.

Вами убит дроу-рабочий (15 ур.)!

За каждого такого противника полоска опыта до 11 уровня серьезно наполнялась. А ведь их было очень много. Буквально весь тоннель перегораживали армии врагов. И наш отряд спасало от гибели только преимущество в уровне и то, что по сюжету квеста дроу не могли нас взять и попросту смять всеми силами.

Вами убит дроу-разведчик (20 ур.)!

Тут уже даже неписи смотрели на мои вмешательства в бой с недоброжелательностью. А после этого убийства Соломатин даже задержал возле себя и сказал:

- Я понимаю твою жажду битвы, но дай шанс товарищам проявить себя...

Это предупреждение стоило мне полсотни репутации. Капитан немного разочаровался во мне. Но мне удалось вернуть его расположение, вовремя обнаруживая некоторые ловушки дроу.

Вы открыли сундук!

Пока все сражались, я успевал обследовать местность. Хоть дроу с кобольдами в связке и не устраивали тайников, но иногда всё же попадались сундуки. И это ещё не вспоминая о том хламе, что валился с тел погибших врагов. Я смотрел все тела. Давно уже инвентарь забился полностью, и мне приходилось сбрасывать по пути тот скарб, который менее ценен и заменять его важными вещами. Но уже через минуту всё повторялось вновь.

Печальный выбор.

А уж содержимое сундуков и вовсе приходилось бережно хранить. Я даже подумал было воспользоваться возрастающим дружелюбием солдат и нагружать их моим скарбом, но когда я предложил самому со мной дружелюбному воину это, то потерял его репутацию на сотню пунктов.

Когда противниками стали опытные дроу выше двадцатого уровня, то продвижение замедлилось. Даже сержантам стражи требовалось время на восстановление после боя с опытными дроу. Кулдаун умений, регенерация жизней – всё это требовало времени.

Поэтому мы стали останавливаться чаще и на больший срок. Это серьезно нервировало капитана.

- Они успеют подготовить засаду! – приговаривал он, смотря, куда-то вперёд.

Я соглашался. Потому что понимал, что согласие – равнозначно повышению репутации. Но если неписи занимались ерундой пока отдыхали, я совершенно не отдыхал. Мне запретили добивать противников, хоть иногда я и не придерживался их приказов и всё равно наносил последние удары. Но никто не запретил мне исследовать пройденные пещеры. Поэтому я много чего полезного насобирал.

Монеты: 5 золотых и без счета остальных.

Броню: зелёный щит и зелёные наплечники.

Много оружия, хоть и обычного. Даже заменил свою дубину, на нормальный эльфийский меч.

Предметы: десятки кусков железной руды, драгоценные камни, оловянные слитки.

Было столько предметов, что я выныужден был скидывать слитки!

Вы не можете представить сколько боли я испытывал когда драгоценные слитки, которые я мог пустить на развитие навыков, оказывались выброшенными из инвентаря сразу после того как я их подбирал. И я прекрасно понимал, что эти предметы не меньше чем в течение суток окажутся уничтожены. Они попросту исчезнут из мира игры! Это не мой Остров, где предметы лежат там где и лежали. В большом мире они исчезают, иначе игроки засрут весь мир своим мусором.

Если бы у меня была возможность, я бы захватил с собой всё. Вплоть до камней. Если бы можно было, я бы всё перекинул на Остров и уж там, в спокойной обстановке, когда компания устроила бы очередной ремонт, начал бы перебирать весь хабар. Прокачал бы навыки... Но это пустые мечты и сожаления по растроченным ресурсам. Как же хочется иметь сумку большей вместительности и больше силы...

- Внимательнее! - приказал Соломатин, когда мы вышли из проходов в широкую пещеру. - Я чувствую опасность впереди...

Я мог бы ему сказать, что мы уже в опасности, раз ступили на арену битвы с боссом, но не стал портить ему сюрприз. Дроу же старались. Укрылись во тьме пещеры и даже голоса не подали, до того, как все солдаты втянулись внутрь арены. У меня признаться была мысль отсидеться в пещере, но как только подумал о том, сколько опыта пройдет мимо, то сразу вырвался вперед всех. Только два лейтенанта и капитан загораживали меня от дроу.

А дроу были как на подбор сильны. Сразу видно, что это финальный момент квеста.

- Мерзкие людишки и как вы только прознали о наших планах?! - прошипел один из дроу, почти полностью превративший себя в паука.

- Главное, чтобы они не вышли отсюда живьем, - поддержал второй.

Главный же из них - босс, сохранял молчание.

Я понимал, что весь этот разговор создан лишь для того, чтобы дать игроку возможность смириться с битвой. Подготовиться к ней. Но я-то был готов и потому лишь констатировал, недостаточную проработку диалогов злобных дроу. Говорили они как самые типичные злодеи.

- Мерзавцы, что вы забыли на имперских землях? - это заговорил Соломатин. Иногда в нём проскакивают горделивые нотки иллюмината.

Двое дроу хотели ответить, но босс их прервал движением руки. Он был задумчив, но теперь заговорил:

- Мать приказала их уничтожить!

И этих слов было достаточно, чтобы сменить обстановку. Зажглись факелы. Выход из пещеры

закрылся опустившейся решеткой. Из всех теней выступили дроу. Малоуровневые, но всё же в большом количестве. Массовка.

Настало время финального боя.

- Мы могли бы раздавить вас числом, - говорил босс. - И Мать осталась бы довольна. Но нам знакома гордость. Мы устроим честные бои. Один на один. Кто готов выступить против первого из нас?

Я понял. Если бы на этот квест пошёл нормальный игрок, то он бы мог выступить в бою против предводителей и босса. Но это не для меня. Поэтому двигаемся дальше строго по сюжетным рельсам. Против первого противника - первый лейтенант. Против второго - второй. И босса на себе берёт Соломатин. Благо уровни у всех идентичны и бои пройдут рандомно... или по сюжету.

Я же пока посматривал на противников, прикидывая шансы сразиться с ними самому. Очень уж хотелось получить все фишки за такое сражение. А уж бонусы наверняка предусмотрены.

Дроу-почитатель Ирк шота Рей (50 ур.)

Дроу-покоритель Рат шата Ухей (50 ур.)

лейтенант Затон Мрачный (100 ур.), жрец Сумрака

Вот такими были наши противники. И никого из них мне нет возможности победить в честной битве. Поэтому оставалось уповать на сюжет и опыт, разделяющийся по группе. Я спешно попросился присоединиться к группе. И капитан не отказал.

Сюжетные бои были зрелищными. Динамичными. И совершенно предсказуемыми. Лейтенанты побеждали. Из последних сил, как и полагается в таких случаях. У них оставалось по самому минимуму жизней, но они побеждали. Каких усилий мне стоило не вмешиваться, и не наносить финального удара... кто бы знал.

Настал черёд босса. Фиолетовая надпись. Легендарный соперник. Но и капитан не так прост. Рыцарь-иллюминат как-никак. К тому же знающий игрок уже подтвердил, что солдат одолеет дроу. И это финал.

Сражение шло жестокое. Удары наносились колоссальные по мощи. Умения использовались такие, что чуть не рушились своды пещеры. А дроу массовой, случайно попадающие под удар, разрывались на части и скрывались в зацензурированной вспышке.

Но я не следил за красотой боя. Я размышлял. Подсчитывал, сколько преимуществ мне принесёт победа капитана над боссом. Я уже достиг верхнего предела в накоплении опыта. И теперь мне нужна раса. И даже за единичку опыта я стану 11 уровня. Но ведь за убийство легендарного босса будут громадные бонусы!

И всё что мне нужно, это вовремя вмешаться и нанести финальный удар...

лейтенант Затон Мрачный (100 ур.), жрец Сумрака 1/100%

Превосходный шанс. Жрец трижды, как и полагается боссу менял мусет. Он уже показал все свои умения. И в его запасе не осталось никаких козырей. Соломатину осталось нанести последний удар. Но тут как раз настал момент сюжета. Соломатин потерял равновесие и упал, оставшись без оружия. Жрец тут же этим воспользовался и стал составлять тёмную магию.

Я мог предвидеть дальнейшее развитие событий. Ровно перед тем как на капитана обрушится магия, он сумеет дотянуться до меча и проткнёт противника.

Но ведь и я могу воспользоваться шансом. Он стоит ко мне спиной. Жизней мало. Одного удара хватит, да и потом Соломатину объясню, что беспокоился за его жизнь, а не пользовался случаем. Ситуация сложилась великолепно!

Удар в спину! Вы нанесли 13 единиц физического урона

лейтенант Затон Мрачный (ур. 100), жрец Сумрака 1/100%

Это же надо как не повезло! Но ничего второй удар никогда не поздно нанести! Не думаю, что будет сложно снести к чертям этот последний процент.

- Ты же враг Матери! - взревел в узнавании жрец Сумрака. - Какая удача! Взываю к Матери!

Вы нанесли 3 единицы физического урона

лейтенант Затон Мрачный (100 ур.), жрец Сумрака 1/100%

Вы нанесли 3 единицы физического урона

Сколько бы я не наносил ударов. Жрец не умирал. Он только взывал к своей богине, пока мне не выскочило сообщение.

Внимание! Жрец Сумрака призывает богиню Ллодас!

До завершения ритуала призыва он неуязвим и бессмертен

Просто замечательно! А ведь какой прекрасный шанс был. А всему виной проклятое достижение! И как только он так быстро узнал меня?

- Что ты натворил?! - закричал капитан Соломатин, следя за фантазмагорией бушующей тьмы, коей стал Жрец.

Внимание! Репутация снизилась на 1000 пунктов!

Отношение капитана Соломатина на текущий момент: недоверие (800/1000)

Я мог бы попытаться оправдаться. И думаю, сумел бы найти подходящие слова, чтобы Соломатин вновь вернулся к прошлому состоянию, но сейчас было не то время, чтобы заботиться о репутации. Сейчас, похоже, время было такое, что нужно следить за тем, чтобы не погибнуть.

- Вот мы вновь и свиделись!

Жрец перестал быть собой. Отныне это богиня Ллодас говорила через своего гермафродита. И она совсем не заботилась о том, чтобы жрец остался при этом жив. Головой дроу Ллодас вертела во все стороны, словно у того не было костей. Но они были. И с каждым движением кости хрустели ломаясь. Здоровье упало в ноль. Но это не мешало богине пользоваться умершим телом. Такие вот они высшие сущности. Класть хотели на общие законы!

- Призрачные Стены больше не защитят тебя! Теперь ты познаешь мой гнев сполна, смертный!

Как и всегда все слова богини сопровождалась системными сообщениями, словно для тупых пояснялось, что это не просто кто-то говорит, а одна из пантеона Тьмы.

Вот только класть я на неё хотел.

Поэтому поспешил сбежать. Благо все стояли и смотрели за появлением Бога. А я в это время пробирался к решётке, которую не знал ещё как преодолеть.

- Прощай смертный. Но не думай, что я останусь довольна только одним твоим перерождением...

И с хлопком высшая сущность покинула эту локацию. Вместо неё остался прежний дроу с нулём жизней. Он с удивлением осмотрелся кругом, а потом закричал. Внутренним взрывом его тело разорвало на кусочки, и в центре арены битвы с боссом предстал новый противник.

Чаша Мрака (ур.150), аватар Ллодас

Если раньше и были шансы, то теперь они растворились в небытие. Только топ-10 игроков «Эпохи Войн» собравшись вместе в этом самом месте, имели бы призрачные шансы на победу. Да и то вряд ли. Оранжевая надпись имени – свидетельство того, что это босс эпического уровня. И собирать на него рейды нужно очень качественные. И людей превосходящих босса уровнями попросту не наберётся нужное количество. Так что победить на данный момент это существо-предмет во всём Нарне никто бы не сумел.

Что уж говорить о раненых лейтенантах (50 ур.) и капитане (100 ур.). Они, конечно, не отступили, но оказались растоптаны за секунду.

Умение «Аура Мрака Ллодас» использовано против вас – вы прокляты Тьмой!

Перед моим лицом появилась шкала проклятия, которая с огромной скоростью стала заполняться. Было понятно, что ничего хорошего меня не ждёт, если она заполнится. Но так как я находился от источника проклятия дальше всех, то имел возможность воочию увидеть, что делает это проклятие с персонажами. Один за другим имена солдат стали исчезать из группового списка. А вместо них появлялись противники.

Одержимый солдат Крисны (20 ур.) 250/250

И их становилось всё больше. Даже дроу не стали исключением. Их также поглотило проклятие Чаши Мрака. Это оружие не щадило ни своих ни чужих. Вот я увидел, как сдались лейтенанты, а следом и Соломатин. Он напоследок наградил меня разочарованным взглядом, прежде чем превратиться в одержимого. Или не превратится.

- Во славу Империи! – заревел он, обрушивая меч на головы уже обращённых лейтенантов, а затем и на свою.

Благодаря его самоотверженности на свет не появились монстры пятидесятых и сотого уровней, с присутствием которых уничтожить аватару становилось бы и вовсе нереально.

Но мне не было дел до самоотверженности капитана. Я понимал, что смерть меня ожидает в течение секунд. Я понимал, что квест провален. Более того, все усилия по укреплению отношений с капитаном улетели коту под хвост. И уж какие штрафы наложит на меня Ллодас в посмертии остаётся гадать...

Внимание! Вы прокляты.

Проклятие Одержимости, для Безликого означает гибель. Но на месте его гибели остаётся его Тень – противник того же уровня и умений.

Посмертные штрафы усилены в два раза.

Да уж. Смерть действительно нежелательная. Хорошо, что я ещё не выбрал расу и воскресну хотя бы сразу, хоть и с усиленными посмертными штрафами... а может и без них, я же ещё обычный Безликий и правила большой игры на меня не распространяются. Остаётся надеяться, что уровень сохраню.

Внимание!

По причине того, что игрок не выбрал расу, на него невозможно наложить умения Подчинения.

Вы прокляты! - сопротивление Проклятию...

Вы прокляты! - сопротивление Проклятию...

Вы прокляты! - сопротивление Проклятию...

Так могло продолжаться бесконечно долгое время. Игра не могла меня убить таким образом. Аватар 150 уровня не мог меня убить таким образом. А судя по тому, что он собой представляет лишь столб тёмной энергии, а не живое существо, то становится понятно, что он типа тотемного столба с одним эффектом наложения проклятия. Больше ничего не умеет. И в обычной ситуации ему ничего не нужно больше уметь. Почти любого противника вплоть до 150 уровня он не больше чем за минуту превратит в Одержимого...

Но не любого. Новички оказываются ему неподвластны.

Так что даже босс 150 уровня ничего не может поделать с самым низкоуровневым игроком!

Вот только появившиеся Одержимые могут меня убить легко. Их больше. И они сильнее. И только вопрос времени, как они опомнятся после преобразования и атакую меня. А значит нужно спасаться, пока игра не поняла своей ошибки. Вряд ли кто-то допускал, что Ллодас покажется на локации, где её аватар не сможет причинить вреда нубам... Никто ж не ожидал, что кто-то успеет с ней поспорить до получения 11 уровня...

Вы прокляты! - сопротивление Проклятию...

Вы прокляты! - сопротивление Проклятию...

Вы прокляты! - сопротивление Проклятию...

Эти надписи, словно свидетельствовали, что игра просто не была способна переварить то, что сейчас происходило. Непреклонная мощь эпической Чаши Мрака не могла справиться с игровыми правилами. И правила оказывались сильнее, чем сила аватара.

Но прежде, чем Одержимые опомнились и убили меня, игра решила возникшую проблему

весьма простым способом. Предложила мне лично дать согласие на принятие проклятия:

Внимание! Вам предложена возможность сменить расу на Одержимого.

Вас прокляли, но вы сумели одолеть ту сущность, что насильно подселили в ваше тело. Вместо того чтобы стать марионеткой, вы станете обладателем сильного союзника. Обретя сродство с вселившимся в ваше тело демоном, вы получаете все преимущества и недостатки этого союза.

Развивая демона внутри себя, вы станете сильнее.

Вы согласны?

<http://tl.rulate.ru/book/3432/141668>