С огромным сожалением я прибывал очередного обезумевшего разбойника, поднимал с его постепенно исчезающего трупа, лут и пробовал его поднять. Бедные парни, которые были близки к тому, чтобы стать моими подчинёнными. Эх, если бы только у Кирфана получилось прожить дольше... Пусть бы потом сдох, лишь бы переписал на меня все свои сокровища и отдал в рабство своих братанов...

Вы использовали умение «Воскрешение Сущностью» – успех!

Отлично!

Последнего убитого разбойника мне удалось наконец-то поднять. При жизни выглядел хреново, словно зомби, а при воскрешении стал на человека походить, хоть и стал зомби. Да к тому же он ещё и к зверорасам относится, так что человеком быть не может... пох.

- Приветствую тебя, падаван.

Разбойник с кошачьей мордой поднялся с земли и склонил голову в ответ на приветствие.

Первый удачно поднятый самон за долгое время. Хоть все встречные разбойники и были не выше 60 уровня, но сколько бы я не пытался, но поднять их оказалось делом сложным. Умение сработало лишь единожды, хоть предпринимал попытки я раз пятнадцать.

Дальше мы путешествовали уже с зомбьяком. Имени собственного он не имел, а просто звался Разбойником 50-го уровня. Но имя ему дал я. Так как он самон, то назвал я его Саймоном. Благо возможность переименования слуги имелась.

Стоило только предложить ему: – Отныне будешь зваться Саймоном! – Как он вновь ответил кивком, и надпись над ним претерпела некоторые изменения. Вместо просто «Разбойник (Уровень 50)» он превратился в «Разбойник Саймон (Уровень 50)», а это ведь звучит гораздо круче.

Вот только кроме крутого имени он не стал круче. Обычный моб. Не именной, не Предводитель и уж точно не Босс. В последующие сражения я отправлял его... Он справлялся. Встречаемые на относительно безопасном отмеченном пути монстры, были довольно безобидны, так что Саймон убивал их. Но никакой мощи, которой веяло даже от поверженного Шрама тут и не пахло. Всё же надеяться на обыкновенного моба не стоит. Ведь они привычно берут количеством, а не качеством.

Чем глубже мы заходили в лес, тем опаснее становились противники. Вместо хищников 40 уровней, стали попадаться 50 и 60 уровня, что даже для нас двоих являлось опасностью. Но мы справлялись. Я получил за бои два уровня, а Саймон – один.

И вроде бы всё у нас складывалось удачно... до встречи с Предводителем 60 уровня. Этот монстр сразу отправил Саймона на отдых, а меня – на перерождение...

Впрочем, кроме некоторой задержки в пути, смерть не сказалась на мне ни капли. Подумаешь, снизились статы на четверть – ерунда. Я, как только оказался на Острове, сразу вернулся на поляну разбойников, чем удивил ярла, и побежал по уже разведанной территории к тому монстру. Спасибо всем кто меня поддерживал, но теперь я умею возвращаться в мир игры практически мгновенно. Смерть не властна надо мной!

Так как местность была обезврежена, то добрался до Предводителя я раз в пять быстрее прежнего. Предводитель стоял на том же месте, где я его временно оставил. Здоровье у него было восстановлено в полном объеме. Но и я в этот раз был полон сил.

Его победа надо мной в нашей прошлой стычке лишь удачное (для него) стечение обстоятельств. Так совпало, что он не только сразу вырубил Саймона, когда мы натолкнулись на него в лесу, но и я не смог оказать достаточного сопротивление: атакующие умения находились на кулдауне от прошлых битв, а когда я хотел уклониться от атаки Предводителя используя плохо исследованный «Рывок»... в общем, я погиб от роковой встречи с деревом.

Торорун, дневной ползун (Уровень 60) убит!

Если не сплеховать с «Рывком» и не впечататься мордой в дерево со смертельным исходом для обеих сторон, то справиться с одним единственным противником не так уж и сложно. Даже если этот противник непонятный монстр-Предводитель.

Когда я подбирал с поверженного ползуна ценные ингредиенты, из кустов наконец-то выбрался Саймон.

– Я уж думал, ты никогда не вернёшься, – удивился я.

Саймон пожал плечами. Я заметил, что поднятые из простых мобов самоны лишены интеллекта. Они даже разговаривают неохотно. Не то, что те же самые Кир и Филатов. Хотя и такие исполнительные типы нужны. Не всем же быть мозгами организованной преступности.

А то, что Саймон не погиб я знал сразу. Сущность же не вернулась ко мне. Просто его куда-то далеко отбросило и оглушило, да и настолько тупой он, что не мог выбраться из топей. Вот с минимумом жизней он ко мне и вернулся.

- Стой смирно! - приказал я ему. - Лечить буду.

Вы использовали умение «Исцеление Сущностью» - регенерация здоровья Разбойника Саймона (Уровень 51) повышена.

За время совместного путешествия Саймона много раз почти убивали. Вот я и выяснил, что если подселить в него ещё одну Сущность, то процессы регенерации повышаются многократно. Я частично хилером стал. Вот только совершать прежней ошибки я не стал и перед тем, чтобы радоваться заглянул в описание и проверил новое умение. Оказалось, что хилить я способен лишь Одержимых. Но это же означает, что я могу лечить и себя!

На одном монстре я и проверил гипотезу, допустив несколько некритичных попаданий. Если я использую «Лечение» на себе, то соответственно лечусь.

В общем-то, приобретать можно было любой класс. Всё равно Одержимость изменила бы его под себя, превратив в нечто особенное. Действительно легендарная раса и класс. Я теперь некое подобие комбинации хилера и самонера. И это мне нравится.

Разбойник Саймон (Уровень 51) исцелён!

Сущность (Тьма) вернулась

По пути подселив Сущность себе, я восстановил те крохи, что сумел сбить с меня Предводитель.

На втором часу путешествия по лесу, мы натолкнулись на группу разбойников, которые пытались растормошить застывшее на земле чудовище. Ну, так я на первый взгляд определил чудовище. Это скорее босс чудовищ. Огромный рост. Длинные лапы. Груда мяса где-то сверху и... панцирь. Хм, описание мне что-то напоминает. Нечто знакомое...

Панцирный слонар Дилька (Уровень 117)

Принадлежит организации «Союзная Тройка. Нортленд», отделение Вастелрот.

Да. Это именно тот монстр... Наполовину травоядный. И с учётом того, что он поднял уровень, я теперь могу с уверенностью заявить, что он кого-то сожрал! И вряд ли травка подняла бы ему левел!

Разбойники пытались столкнуть слонара с тропы, которую он перегородил, завалившись отдыхать. Они что-то кричали про то, чтобы он пошевеливался. Но слонар их нагло игнорил. Всего-то пять разбойников против одного слонара. Счёт не в их пользу. Но отчего-то он не спешил их убивать. Просто терпел все тычки. Странный какой-то.

Прокачивая Скрытность, я подполз как можно ближе. В общем-то, увиденное не изменилось. Разбойников не стало больше или меньше. Всего пять. Трое – такие же бедолаги со снижением статов, каким был Саймон. Двое – шестидесятники – отличные кандидаты стать моими новыми Саймонами.

Вот только даже пятеро подобных полудохликов могут представлять небольшую проблему. Я, конечно же, одержу победу, даже если каким-то непостижимым образом умру десяток раз. Ведь мой респаун теперь быстрее респа любых противников – только успевай добежать с последней локации, куда поставил Метку. Но тратить Свитки и время впустую не хочется.

А значит, следует действовать хитрее, чем просто нападать в лоб.

– Приведи двух разбойников сюда, – приказал я Саймону, указав на тихий овражек, в котором сам устроил засаду.

Раб кивнул и побежал выполнять приказ. Я удобнее устроился в овражке, поглаживая прочную дубинку, и готовясь мысленно вдавить клавишу умения «Обращение Стали».

Саймон приблизился к кучке врагов. Разбойники заметили его. Вначале обнажили клинки, но потом признали в нём товарища. Удивились, но даже не обратили внимания на то, что он как бы немного не в себе. О чём-то переговорили. Саймон всё больше налегал на мимику и жесты, но всё же ему удалось донести до бывших товарищей то, что я ему поручил.

План исполнялся. Разбойники повелись в овраг. Вот только вместо двух, в овражек привалили сразу трое.

Пришлось разделяться с врагами на грани собственной смерти. Саймон в этот раз не выдержал напряжения и погиб безвозвратно прямо посреди боя, оставив меня сразу с двумя соперниками. И я даже был рад гибели такого бесполезного Саймона. Сущность вернулась, и я смог воспользоваться ей в битве более конструктивно, сковав передвижение шестидесятника «Блоком».

Разделавшись с противниками, я опять сумел поднять одного зомбяка. И это опять был пятидесятиуровневый моб. Других воскресить не удалось. А ведь так хотелось поднять шестидесятника!

Совместно с перерождённым Саймоном, мы напали на оставшихся врагов. В нашу победу не сомневались даже враги, от удивления и вида предательства их недавнего товарища, решившие сбежать.

После боя я стал обладателем уже двух Саймонов.

Саймон Арсенальный – разбойник-эльф, предпочитающий пользоваться пращей, а в ближнем бое резко использующий умение «Песок в глаза» и отступающий на дальнюю дистанцию.

Саймон Бочкарёв – разбойник-человек, умудрившийся сохранить тяжёлые доспехи во всей этой беготне по трясинам и долженствующий отыгрывать роль моего танка.

Оба имеют 50 уровни.

А помимо новых рабов, обзавёлся и теми сокровищами, которые хотели вывести на ленивом слонаре разбойники. Сокровища я привычно перекинул на Остров, а слонара хотел оставить умирать, но к моей неожиданности тот крикнул что-то протяжно печальное и посеменял следом за мной.

При его манере передвижения пасть распахнулась. Показались ряды зубочисток-зубов, среди которых мелькали целых три розовых языка. Капала слюна. Если я не побегу, то словно в кино с эффектом присутствия, я окажусь очень близко с ужасником.

Поэтому я побежал.

Слонар же продолжал семенить следом. Ему даже не приходилось напрягаться, чтобы не потерять меня из виду. Ведь мой бег не идёт ни в какое сравнение с его самым медленным передвижением.

Даже Саймоны отстали, а Дилька продолжал меня преследовать, по дороге втаптывая в землю вылезавших при моём приближении монстров. А ведь вылезали-то вражины очень жирные, никак не ниже 70 уровня.

- Сука, полутравоядная! – кричал я, продолжая бежать. – Отведать человечинки захотелось? Так хрен тебе!

Но оказалось, что этот монстр действительно не опасен. Он просто боялся остаться один. И когда я это понял, то сразу (почти) переборол страх и взобрался на его спину. И всё что было нужно для победы над страхом, так это оказаться загнанным в ловушку, бежащим за тобой слонаром. Мне просто некуда было деваться из той балки, куда мы попали.

Последний бой он трудный самый, но Дилька не спешил на меня набрасываться. И именно тогда я понял, что мы можем подружиться. Точнее он может подружиться со мной, а я обзаведусь крутым маунтом.

- В галоп! – приказал я слонару, когда сумел уместиться в узенькой рубке. Оказалось, что только каюта пассажира на слонаре имеет нормальные размеры – всё остальное же сделано минимально и какого-нибудь великана в кучеры тут бы не приняли.

Мы подхватили Саймонов и быстрым бегом направились прочь из леса. Слонар слушался моих команд беспрекословно... хотел бы я так сказать, но внутри кабина представляла собой ещё более сложное зрелище, чем начинка кабины пилота самолёта. Куча оголённых нервов гигантского монстра, касаться которых совершенно не хочется. Они противные и мерзко

дёргаются... Словно мозги выброшенные из пробитой камнем черепашки.

Но как оказалось управлять маунтом и не нужно. Действуя по скрипту или инстинктам, он мчался к цели первоначального пути, сминая любые препятствия попадающиеся под его лапы.

И вот когда мы вырвались из густого опасного леса, то оказалось, что мы находимся в нескольких километрах от цели – столичного града Найтхелма. Куда слонар донёс нас за минуту, неведомым образом умудрившись не убить никого из путников, путешествующих по дорогам провинции.

Дилька продолжал бежать, пока не добрался до ворот возле Найтхелма. Там он сел при сходнях вроде тех, что были в Вастелроте.

- Почему вы так долго добирались? – стоило только показаться на перроне, как ко мне подскочил какой-то мужичок. – Где мои карты? Я отвалил за них целое состояние и засужу вас всех если...

- А сколько отдали, если не секрет? – заинтересовался я.

- У вас столько денег никогда не будет! – огорошил меня мужичок. – Десять золотых...

- Пошёл нах*р в таком случае, – незамедлительно мужичок перестал предоставлять интерес. Как и карты. Пусть валяются. За десятку продавать их я не собираюсь.

Он попытался возмущаться и даже привёл начальника отделения Союзной Тройки. Тот сразу понял, что к чему и поинтересовался у меня о причинах задержки:

- Разбойники?

Я кивнул и рассказал, как доблестно сражался с разбойниками Филатов, но погиб, получив шальную пулю уже, когда мы выбрались из леса.

- Но вы убили лорда разбойников!

Повышение репутации с организацией «Союзная Тройка» на 300 единиц. Текущая репутация: нейтральная (300/1000)

-И слонара вернули.

Повышение репутации с организацией «Союзная Тройка» на 100 единиц. Текущая репутация: нейтральная (400/1000)

- А ещё захватили живьём негодяев, которых ждёт спаведливый суд.

Мне ничего не оставалось, кроме как кивнуть и передать моих Саймонов в руки подоспевшей охраны Тройки.

Повышение репутации с организацией «Союзная Тройка» на 100 единиц. Текущая репутация: нейтральная (500/1000)

- А запертый сундук вы не вернули?

Ответил, что вообще не понимаю о чём речь.

- Жаль. Но всё же ваше деяние достойно награды.

Задание «Большая дорога - не для нас» выполнено!

Повышение репутации с организацией «Союзная Тройка» на 500 единиц. Текущая репутация: Дружба (0/1000)

Тут подоспел какой-то простой работник этой организации с мешочком золота и предметом, завёрнутым в тряпицу. Всё это вручил мне начальник отделения и дополнил словами, что все перемещения теперь будут для меня дешевле на 50%. Бонус, несомненно, приятный, но... верните Саймонов!

- Куда они подевались? - кричали охранники, в то время как я покидал отделение вокзала.

- Погибли! - кричали свидетели.

Сущность (Тьма) вернулась

Сущность (Тьма) вернулась

Не буду же я им оставлять свои Сущности. А так пусть своих некромантов привлекают к делу. Мне же теперь придётся искать новые объекты для поднятия. Тяжела доля самонералюбителя.

Не желая выяснять, кого же начальство сделает виновным в гибели двух пленников, я отправился на улицу. Мне ещё следует как-то попасть в столицу...

... или я уже тут.

Людской поток был огромен. Доступного места была как раз достаточно, чтобы вместился только я... точнее только часть меня. Хорошо, что такая толпа умеет уменьшать размер каждого отдельного индивидуума до состояния клетки... что за бред несусь? Но это закон маршрутки: сколько в маршрутку народа не набьётся, но водитель всё равно будет считать, что запускать народ есть куда.

В общем хоть я и думал, что окажусь за пределами столицы, но оказался я в самом центре. Ну а почему мне так не подумать, если кругом столько толп народа, лишь половина из которых - неписи. Это сколько же людей уже играет в «Эпоху Войн»?!

Двигаться против людского потока даже в фэнтезийной игре не представлялось возможным. По пути меня обокрали. Я лишился пятидесяти золотых монет и виновника кражи так и не отыскал. И судя по недовольным лицам окружающего народа ни одного меня тут обкрадывали.

Я двигался строго в направлении потока, надеясь, что вынесет куда-то в более тихое место, но тут сработала чуйка. Меня кто-то вновь решил поворовать. Видимо чуйка в первый раз не проснулась оттого, что сумма была не слишком большая. Теперь же похититель вытянул из меня сотню. А это уже чувствительно - Свиток Телепортации всё же!

- Стопе мохнатая! - успел я крикнуть в спину вору непонятной расе, прежде чем она втопила, прорезая толпу, словно нож печень эльфа.

Угнаться за ловкой воришкой я не сумел. Не со своими габаритами, да не в такой плотной толпе. Попытался было рвануть следом, но потерпел крах, даже просьбы и уговоры не привлекли внимание толпы и не позволили промчаться по следу похитителя. Только лишь на

мои мольбы стражники стали спешить пробраться ко мне, дабы вероятно наградить за рвение в поимки правонарушителя.

- Нах*р пошли, - культурно попросил я отстать от себя компьютерных милиционеров, которые словно и в жизни решили вместо того чтобы искать настоящих преступников пристать к законопослушному мне. И вновь с обвинением в нарушении общественного порядка!

Отмахиваясь от стражников, и посылая к х*ям всех встречных, мне удалось переломить ход людского потока и выйти на свободу. Какой-то фонтан в центре зелёной клумбы. Так как надписи «На фонтан не влезать!» не имелось, то я смело занял козырное местечко на голове какого-то местного царька.

И только теперь получил возможность осмотреться.

Я оказался всё же не в городской черте, а за пределами стен. Просто это столица, а значит все в первую очередь спешат попасть сюда. Погода в столице стоит суровее, нежели в Крисне или Вастелроте. Но опять же не настолько, чтобы обращать на это внимание. Вместо комфортных 20 градусов, тут где-то 15. Но некоторые игроки для показухи кутались в меховые плащи и грели руки, обернутые в перчатки. Шёл снег. Он как бы шёл, но как бы и таял, не долетая до земли. В реальности это звалось бы холодным дождём, но тут это был именно снег, который истаивал до состояния ничто, то есть, не превращаясь в воду, а попросту исчезая. Красиво, и не вызывает дискомфорта.

Насколько я силён в местной географии, Найтхелм расположен примерно посередине провинции Нортленд, то есть в зоне умеренного климата. А вот всё что севернее - вот там уже должен быть мороз. Ну не может же быть в провинции славящейся своими морозами, буранами и снегопадами, такой вот погодки с культурным снегом! Требую бури! Может тогда вся толпа рассосётся и я сумею добраться до первых стен столицы.

А стены внушают... Это вам не те миниатюры Вастелрота. Это Стены! Низ из грубого камня, а верх из брёвен. Ничего необычного. Но вот величина камней в стенах и толщина бревён... древние войны между людьми и всеми остальными явно велась ради ресурсов. Так как люди победили, то и ресурсы забрали. Как должно быть мелкие и ушастые рыдали, когда у них забирали камни и реликтовые деревья...

Войти внутрь города оказалось делом вполне посильным. Стражники не взымали плату. Очередей не собиралось. Все проходили тихо и мирно, да как может быть иначе, когда местные рядовые стражники имеют уровни от 100, а начальство - до 200. С таким особо не побалуешь.

- Слышь, служивый, - обратился я к типичному стражнику, подпирающему стену уже внутри города. - Как найти известного кузнеца... Мастера Илофа?

Стражник послушно ответил. И был так добр, что даже пометку на карте оставил. Вот только топтать до места проживания кузнеца предстояло долго. Он жил почти на другом конце города. Если я не ошибаюсь в масштабах, то топтать мне до него до самой ночи...

- А как туда добраться быстрее?..

Но не успел стражник ответить, как мимо пронеслась карета. Не та, что слонаром зовётся, а самая настоящая, с кучером и лошадьми. Как раз по широким столичным дорогам никто из пешеходов не ходил, видимо опасались попасть в ДТП. Кареты мчались во все стороны и с интенсивностью реальных дорог с их автомобилями. Точно так же как стопорить машины на трассе, также поступали и игроки, которым требовался транспорт. Взмах рукой и не более чем

через минуту рядом тормозит такси.

- Попробуем...

Я взмахнул рукой. Подождал. Такси проигнорировало меня и подъехало к какой-то миловидной девочке, играющей за эльфу. Море косметики, минимум одежды, шикарная фигура и личико. Си разделась? Не, не она. Эта сразу, как только я начал её рассматривать приступила к построению глазок... строила глазки.

- Постой красавица! - окликнул я её, прежде чем эльфа заскочила в карету.

- Да? - удивилась она, поворачиваясь в мою сторону.

Можно было бы ответить «х*й на!», но я же джентльмен, поэтому просто ограничился тем, что отстранил её в сторону и взобрался в такси сам.

- Северо-западный Инстикум, - назвал я район города, озвученный прежде стражником. - Гони!

Возмущение девушки осталось далеко позади.

- Сколько до туда ехать?

- Тридцать минут, - ответил кучер, уверенно подстёгивая лошадей. - Три имперIALа с вас.

Грабёж! Таксисты оборзели!

- А быстрее никак?

Ну не верил я, что кто-то будет тратить столько времени на бесполезные покатушки.

- Можно, - легко согласился кучер. - Только в этом случае мне придётся гнать лошадей не щадя, а потом долго отпаивать их, оставшись на это время без работы. Поэтому за двукратное ускорение придётся доплатить ещё сотню.

Жадность боролась с нежеланием тратить время. Жадность победила.

<http://tl.rulate.ru/book/3432/141690>