

Замок Иргила, Слой 3 (Склеп)

Философ

И что же я сделал после того, как понял, что при принятии ментального удара такой мощи, автоматически увеличивается моя сопротивляемость? Конечно, же вначале отловил всех Теней в Чистилище, убедился, что Начала не появились, и только лишь потом через Остров перенёлся в данж.

Здоровье, выносливость и мана штрафами сократились уже до половины. Вот только меня это особенно не волновало. Я уже успел изучить и поведение местных мобов, и расположение ловушек и вообще запомнил этаж почти досконально.

Чисто ради спортивного азарта уничтожал по пути нежить, получив при этом первый ранг достижение «Дробитель Скелетов», пока не прибыл к комнате с боссом. И тут меня ждал неприятный сюрприз. Проход в крипту по-прежнему перегораживало призрачное пламя.

Босс Иргил находился на отдыхе.

– Бл*! – выругался я.

Все надежды на неплохой способ покачивания сопротивляемости Менталу канули в Лету. А ведь какие были планы... Как же заманчиво было прокачать сопротивляемость хотя бы одному из типов урона до сотни процентов... Эх. И что же я? Нарушу собственные планы так как игра после проигрыша типа не позволяет некоторое время сражаться с боссом? Да ну их нах*й с их правилами. Тут вам не реал, где за несоблюдение правовых норм и обязательств тебя как минимум будут считать асоциальной личностью, а как максимум приговорят к уголовной ответственности. Это мать вашу игра!

Я Строитель или какой-то замшелый Воин, что будет дожидаться позволения моба об него зарезаться?!

Я – это я! Хотя в реале, хоть в игре. Так что нех*й мне указывать. Буду кулаками махать тогда, когда сам этого захочу. И с тем, с кем захочу. Буду мочить... И умирать.

Воспользовавшись строительными умениями и снаряжением, я проделал рядом с пламенем в стене данжа дыру, точно также как недавно проковыривал себе свободное пространство под установку Якоря. В тот раз у меня получилось не менее архитектурное проём типа «кособокий портал» сквозь который я свободно и проник в комнату к боссу. Это пусть танконутые на всю голову игроки пытаются пробиться сквозь пламя! Я же умнее. Я просто расх*рачу мешающую мне преграду.

– Раунд три! – крикнул я светящемуся сгустку Иргила. – И давай шустрее мне об тебя ещё много раз убиться надо, а времени в обрез!

Но босс не нарушал себе и потратил целую минуту на самоформирование и самоопределение. Затем за следующую минуту я сократил его хиты до красного сектора, что пробудило нужную фазу битвы, и только тогда на меня обрушился корабль.

Получено 9299 единиц ментального урона! Вы погибли!

Сопrotивляемость Ментальным атакам усилилась на 1,4%

Следующий ранг наступил уже спустя пять минут. Именно столько времени мне потребовалось, чтобы добежать от точки телепортации к боссу. Проход уже пытался заделать скелет-строитель, но я не разговаривая с ним, исжарил его тело в огне призрачного пламени. Оказалось, что местные mobs также неплохо горят в пламени магической завесы, как и игроки.

Получено 9284 единиц ментального урона! Вы погибли!

Сопrotивляемость Ментальным атакам усилилась на 1,5%

Итого я подсчитал, что сопротивляемость будет расти через каждые 7-10 минут. Всё зависит от поведений босса во время битвы. Иногда он меня опасается и не сближается. Поэтому и происходит задержка. К тому же очень скоро может наступить момент, что у меня кончатся Свитки Телепортации и придётся потратить минут 15 на покупку новых... эх эта трата золота. Как мне неприятна сама мысль что-то кому-то отдавать. Но пока я не настолько крут, чтобы забирать Свитки ничего не платя взамен. Нужно хотя бы соточку уровней взять и тогда посмотрим, что посмеют сказать мне стражники в городе, когда я, невзирая на убеждённости торговцев о том, что в мире Нарна нет филиалов Сбербанка, расплачусь с ними баллами «Спасибо».

В общем потратив пару часов, я сумел поднять сопротивляемость Разуму до 27 процентов, а вот дальнейший рост замедлился. Мне пришлось бы потратить ещё столько же времени, чтобы добраться до 30. А оно того не стоило. Моё время слишком ценный ресурс, чтобы тратить его так бездарно.

Так что я решил совершить последнюю ходку и уничтожить уже поднадоевшего призрака босса.

Привычная пылающая стена огня за спиной. Рядом пролом в стене. И скелеты, которых с каждым разом становится всё больше и больше. Этот пролом уже пытались заделать сразу три десятка скелетов. Но все они всё время оказывались мной уничтожены. Я дожидался момента, когда появятся Строители способные со мной справиться. И это реально могло произойти, мешай я им заделать дыру ещё некоторое время. Ведь скелеты-строители уже превышали 80 уровень. Их уровни неуклонно росли. И рано или поздно какой-нибудь строитель 100 левела будет способен убить меня. Тут всё дело в том, что я мешал им заделать игровую брешь вот их и усиливали, чтобы они наконец-то смогли справиться с задачей.

Но да не в строителях дело.

Призрачное тело Иргила стало неторопливо собираться в центре комнаты. Это дело уже настолько привычное, что вызывает зевоту. Но я ничего не могу сделать, чтобы ускорить пробуждение противника. Всё же игровые механизмы требуют времени. Скрип скриптов...

- Быстрее... - попросил я, нервно вышагивая около этого призрачного свечения.

Я предвкушал первую победу. Надоело уже проигрывать. Я давно уже научился предсказывать все его атаки и не допускал по себе ни единицы урона, кроме финальной улыты.

В очередной раз я попытался начать бой раньше, порубив свечение, но топор свободно прошёл сквозь призрачное формирующееся тело босса, ничуть тому не навредив. А мне даже сообщения не высветилось о том, что я попытался кого-то атаковать. Это не настоящее «тело» босса, это просто иллюзия созданная, чтобы игрокам скучно не было ту минуту, что отпущена на подготовку к сражению и принятия решения: «А надо ли оно вам?». Мне-то оно надо. Но игре пофиг. Поэтому босс всё это время продолжает сидеть в камне центральной колонны.

- Вот были бы мы в Чистилище, я бы тебя своими неосязаемыми конечностями в одно мгновение сожрал! - пригрозил я скрытому в камне боссу.

И вот я также, как и в Чистилище представил, что у меня появилась ещё одна конечность. И эта выдуманная рука спокойно проходит сквозь камень центральной стеллы и вытаскивает оттуда медлительного босса...

... но ничего, естественно, не произошло. Чистилище - это особая локация. Со своими правилами и условностями...

- За нарушение покоя мёртвых, ты будешь наказан! - заявил наконец-то показавшийся призрак.

Мне показалось, или он действительно проявил себя чуть раньше, чем обычно? Да не-е. Показалось.

Заряженная Сталью клюшка пробила на полный урон черепушку призраку, сразу вгоняя того в красный сектор. А вы что хотели? Не впервые же мне его, словно девицу в подворотне в краску вгонять... Что сморозил? Метаморфоз хренов сам уже своих сравнений боюсь.

Призрак метнулся в сторону. Он никак не может поверить, что его первым же ударом загоняют в минимум хитов. Дальше он совершает привычное ныряние в колонну. И я ничего не могу сделать до тех пор, пока не появится корабль.

- Ну не тормози... - взмолился я.

Драккар проявляется также некоторое время. Это что-то вроде кат-сцены, которую даже промотать нельзя. Ужасно раздражает уже при втором прохождении. Что уж говорить про меня, который эту казуальную игру под названием «поддайся призраку» проходит уже десятками и сотнями раз.

Но вот наконец-то драккар тронулся с места. На носу корабля проявился Иргил.

И если раньше я выдумывал какой-то глупый план, по уклонению от этого чудовищного таранного удара, то теперь...

Вы метнули Боевой Молот в противника – Попадание! – Дух Иргила Мрачного (Уровень 70) убит

Кораблик, почти коснувшись моей груди, распался на сонм составивших его духов. И все эти призраки рискнули в разные стороны. Оставался шанс, что после гибели босса кораблик останется и отправит меня также на перерождение, но... Да какое такое перерождение? Я бессмертный.

За победу я получил долгожданный уровень, который если бы не смерти мог бы получить раз пять уже. Теперь я официально имею 43 левел. Но вот что там у меня неофициально? Если я легко ломаю босса 70 уровня, то должен быть никак не ниже его. Хотя с учётом того, что он призрак против которых я особенно силён... Но ведь если ходить на босса локации в одиночку, то нужно превышать его уровнем... Да ну нахрен эти вычисления. Вот смогу победить Пасечника, тогда и буду утверждать, что неофициально я равен 70 уровню. А то ведь победа над одним только боссом – может оказаться и случайностью.

Но прежде чем отправится на второй раунд битвы с разбойником, от которого я позорно рвал когти, я зачерпнул полную пригоршню положенных наград за убийство призрака. Награда не появилась сундуком. Вместо этого что-то заблестело в открытом саркофаге, который ранее был пуст. Вот только награда была не столь уж приятна, как могла бы быть. Ни одной сетовой вещички не досталось.

Слиток мёртвого металла (10 штук). Необычный ресурс. Может быть использован при изготовлении оружия, доспехов и прочего.

Слиток призрачного железа (5 штук). Редкий ресурс. Может быть использован при изготовлении оружия, доспехов и прочего.

Слиток бледной королевы. Легендарный ресурс. Может быть использован при изготовлении оружия, доспехов и прочего.

Имелось ещё золото и клюшки с куртками не ярче синего цвета. Пару рецептов также прихватил по изготовлению ожерелья и ловушки. Но основная добыча – это именно слитки. Надо будет как-нибудь задавить свою собирательность и потратить все подобные ресурсы на прокачку навыков. Может что и дельное получится создать.

И вот после того, как все предметы и полезности были тщательно утащены с этажа подземелья и доставлены в хранилище Острова, только тогда я решился подняться на уровень выше. Вот только как это сделать? Есть несколько вариантов.

Портануться на поверхность и стандартным путём топить до босса.

Разобрать завалы, перекрывающие доступ с третьего слоя на второй.

Или же попытаться подняться там же где и свалился, напрямую попадая в нужное помещение?

Последний вариант гарантировано приводит к боссу, но и имеет наибольшие шансы нахапать на свою голову неприятностей. Ведь там парит то зловонное облако божественного проклятия...

Проклятие?

Интересно какие положительные бонусы я отхвачу, если усну вечным сном? Хотя нафига мне бонусы, если я буду в коме.

Ладно отправляюсь на встречу с боссом.

Замок Иргила, Слой 2 (Катакомбы)

Партия «Ржавый Молот»

- Ребята, я не хочу ни на кого давить, но этот раз должен стать последним!..
- За*бали уже проще говоря! Нубы тупые!
- Хорошо, что у меня фильтр на мат стоит, – констатировала Килька, с пренебрежением поглядывая на злобно ругающегося разбойника.
- Действительно, кому-то следовало бы следить за речью, – высказалась и Стресс.

Копан не выдержал и наорал теперь на девушек:

- А кому-то следовало играть лучше! Бл*ди тупые!
- Кажется нам всем не мешало бы поставить фильтр, – высказался Делл.
- В жопу его себе заткни!
- Копан... – попытался своей лидерской волей вмешаться Ренис, но напоролся лишь на агрессию.
- Пошёл ты! – отмахнулся от лидера разбойник. Затем подумал и повторил уже всем: – Пошли на х*й! За*бали! Играть них*я не умеете, а сами из себя невесть каких х*ёв строите!

За неподобающее поведение на игрока Копана накладывается эффект Немота.

Внимание! Данный эффект не влияет на возможность использовать заклинания и умения.

Копан ещё продолжал открывать рот и размахивать руками, но ни одно из его несомненно нецензурных слов больше не оказалось достоянием всей группы. Пантомиму они наблюдали целую минуту, не смея прервать выступление одного озлобленного актёра, пока он не осознал глупость действий и не воспользовался иным способом общения.

«Вы все суки, раки и ипланы! – пришло всем личное сообщение на почту. А спустя каких-то пару секунд: – Вы играть собираетесь или мне одному идти босса мочить?..»

Дальше следовало несколько слов о том, что Копан скорее убьёт босса в одиночку, чем с такой пати. Но удивительное дело больше он не возмущался. И группа наконец-то смогла сплотиться

и выступить в сторону данжа.

Пока разбойник двигался впереди всего отряда, Ренис подозвал к себе остальных и строгим голосом спросил:

– Ну и кто его сдал?

Остальные товарищи переглянулись и вот уже известен ответ.

– Я. – Спокойно сказала Килька.

Видимо она не опасалась, что её будут считать крысой сдающих товарищей в администрацию. Ведь она быстренько написала письмо админам, и те столь же быстренько прикрыли матершиннику рот.

Но никто не стал ей ничего высказывать. Вместо этого Ренис даже сказал «Молодец».

– Но вообще нам действительно пора бы уже вальнуть разбойника, – высказался Делл, когда группа уничтожила случайно реснувшихся прямо на них противников.

– Копана?! – удивилась Стресс. – Я только «за», но гильдия может оказаться против такого кардинального решения нашей проблемы...

– Какого Копана? – не понял друид. – Пасечника! Сколько можно от него огребать. Стыдно же...

– Вообще-то на него пати обычно крупнее нашей собирают... – не согласилась Стресс. – Так что ничего стыдного в этом нет.

Ренис подумал-подумал и заявил:

– Если и на этот раз мы его не завалим, то в следующий раз я буду драться всерьез, невзирая на последствия!

Эти слова возымели своё. Никто не хотел участвовать в битве с боссом, а потом не получить за него ничего, кроме крупы опыта. Тем более что клан не примет неудачи. И пока они не сделают разбойнику новый класс они не вольны сменить задание.

– Да и Лёнчик на нас не так уж и злится... А это ой как странно!

Все согласились. Действительно после гибели всех членов отряда и долгого их нахождения на респе, паладин не высказал ни капли недовольства. Даже более того он был счастлив. А ведь в этот раз они провели в Чистилище больше двух часов.

Вот только пати и не догадывалось, что всё это время паладин провёл в своё удовольствие убивая таких монстров о битве с которыми они пока не могли и мечтать.

Выяснив по пути отношения и окончательно вернув боевой настрой и немного восстановив товарищество, группа игроков подступила к дверям в покои босса.

– Будем! – без лишнего напоминания Рениса, Делл первым опорожнил одно из усиливающих зелий.

Остальные пожали плечами и присоединились к действию. Каждый выпил не менее пяти

зелий, стоимость каждого из которых варьировалась от трёх сотен золотых и до... вряд ли кто догадывался сколь ценным было то зелье, которое с таким равнодушием выпила Килька перед боем. Зачем остальным знать сколько она донатит в игру?

- Обговорим стратегию... - попытался напомнить всем лидер, но тут шарканье со стороны уже зачищенного коридора привлекло внимание игроков.

Все напрягись. Приготовили оружие и магию. Что за неведомый враг успел реснуться?

Скелет викинга-стража (Уровень 65) Здоровье 3600/3600

Воодушевление. Воссоединение

- Скелет?! - удивились все.

Но это действительно был скелет. Монстр, которого они не ожидали встретить в данном данже. Ибо его тут быть не должно.

- Откуда тут скелет?

Но скелет говорить с ними не хотел, а просто напал. Пришлось игрокам потратить время на устранение этого чужеродного объекта.

- Может баг какой-то, - предположил друид прежде чем вновь повернуться ко входу в комнату с боссом.

«Если и баг, то не одиночный, - не согласился разбойник, вынужденный тратить время на пересылку сообщений почтой. - Я слышу, как к нам приближаются ещё враги»

Группа насторожилась. Разбойник с усиленным слухом мог обнаружить врага заранее, поэтому все доверяли словам Копана. И не зря. Спустя несколько секунд из-за поворота показался ещё один скелет. А за ним ещё один и ещё...

- Э-э-э... - протянула Стресс, увидев толпу нежити. - А мы случайно данжем не ошиблись?

Удивительное дело, но Ренис не принял её слова за шутку и сверился с картой. Надпись утверждала что они по-прежнему находятся в Замке Иргила. Вот только никто понять не мог отчего в замке, с известными обитателями очутился пак мобов, для этого места не приспособленных.

- Потом думать будем! - произнесла Килька уверенным тоном. - Нужно скорее уничтожить

их... Или игнорируем и прыгаем к боссу.

Кильке нужно было спешить. Ведь хоть дорогое зелье и даёт ей практически двухкратное усиление, но действует крайне недолго. И тратить усилитель на каких-то обычных мобов – не правильно даже для неё.

Зазвучали слова заклинаний. Воздух прочертили росчерки боевых умений. И вот уже пак мобов оказался зажарен и перемолот в труху.

– Идём быстрее к боссу, пока ещё какая странность не приключилась... – пошутил Делл, но Копан не разделил шутки товарища.

«Кто-то ещё приближается» – предупредил он всех.

Вот только эти предупреждения по почте оказались слишком медленными. И когда все прочитали послание, то уже и сами услышали, как за поворотом зазвучали шаги.

Игроки делились подозрениями:

– Опять скелеты или?..

– Кажись что-то другое...

Порядочно напуганные неизвестным противником, который в нынешних обстоятельствах мог оказаться кем угодно, игроки готовы были стрелять на опережение. Вот только прежде чем они увидели опасность, они услышали слова:

– Разбросали тут мусор, а убираться-то кто, бл* будет?!

Из-за поворота показалась человеческая фигура. Вроде как человеческая. С точностью судить игроки не могли, так как это могла быть и иная раса. Может эльф? Может орк?

Игроки опустили оружие, так как угрозы от человека не почувствовали. Даже скорее наоборот. Он был странным. Появился не как полагается с поднятой головой и прямой спиной, а... группа даже не знала что и думать над тем как он появился. Он передвигался гуськом, ловко перемещаясь от одной кучи костей к другой, умудряясь неуловимым движением закидывать все те предметы, которые любой игрок посчитает мусором себе в инвентарь. Или у него инвентарь бесконечен, или у него не все в порядке с головой...

Внезапно человек прекратил свои собирательные движения и проворно вскочил с пола, выпрямляясь в полный рост. Ростом он был огромен. Куда там человеческой расе! Всем своим ростом он словно навис над игроками и противным голосом заявил:

– Это кто ща сказал, что я тупой?

Ренис был уверен, что все молчали. Но именно сам Ренис подумал, что этот неожиданно встреченный игрок малость туповат. Но не мог же он прочитать его мысли?!

– Вас мама не учила отвечать, когда взрослые дяденьки спрашивают?

Не услышав ответ встреченный игрок наклонил голову набок и словно оценивая группу обошёл их со стороны. Выработанная привычка сказалась и вся группа, сохраняя строй, поворачивалась следом за непонятным. Но игрок не проявлял видимой агрессии, которая игрой бы воспринялась бы за таковую, а скорее давил на группу так, как мог бы давить в

реальности какой-нибудь... гопник.

- Мне опять слышалось что ли? - теперь игрок прекратил хождения и неожиданно сел на корточки прямо перед напряженным Деллом, готовым в любой момент обернуться в форму пантеры или медведя.

- Мы никак тебя не называли... - первой пришла в себя Килька. - Да и вообще шёл бы ты отсюда...

Скорости, с которой девушка смогла взять себя в руки, Ренис мог только позавидовать. Видимо из-за этой скорости реакции она и способна сражаться на равных с игроками выше себя уровнями. Чертова элита, даже если ещё не взяла себе редкий класс!

- Слышь, баба, я не с тобой ща толкую, - отмахнулся от магички гопник, даже не взглянув в её сторону. Он смотрел только в глаза Деллу. Словно гипнотизировал того. И удивительное дело, друид не отворачивал взгляд. Но не потому что он такой крутой и не моргнёт раньше противника, а скорее потому что обратился под взглядом в камень.

Такое переглядывание могло продолжаться долго. Килька что-то там возмущалась, но никто не обращал на нее внимания. Ренис подал сигнал Копану. Тот хмыкнул, сигнализируя, что уже приступил к оценке этого неизвестного игрока. Пока разбойник не скажет кто перед ними, Ренис не будет рисковать. А то вдруг это хай, взмахом руки способный отправить их всех на перерождение.

- Опаньки! - неожиданно вскрикнул гопник, вскакивая с корточек, чуть ли не сталкиваясь нос к носу с друидом.

Отчего Делл не выдержал и обратился медведем. Вот только превращение хоть и быстрый процесс, но не мгновенный. И если бы игрок хотел напасть на друида, то сделал бы это в этот самый момент. Когда тот наиболее беззащитен.

<http://tl.rulate.ru/book/3432/178907>