

Расшвыривая всех встречных противников, я добрался до знакомой комнаты босса Иргила. Стену бойко заделывали скелеты-строители. Впрочем, мне этот пролом в стене и не нужен – официальная дверь всё ещё открыта и не объята пламенем.

– Помо-о-огите-е-е!!! – взмолились черепа на поясе, как только увидели толпу строителей. – Спа-а-асит-е-е!!!

– Цыц! – прикрикнул я на них.

Черепки успокоились, но продолжили с мольбой в пустующих глазницах смотреть на работающих рядом строителей. Восемьдесят второй уровень. Неплохие мобы заделывают дыры в данже. Эти мобы посмотрели на несчастных товарищей, висящих у меня на поясе, и удобнее перехватили мотыги, молоты и серпы.

– Подходите, – спокойно пригласил я их. Но почему-то моя культура речи их остановила от необдуманных действий.

Ближайший скелет развернулся и вернулся к труду, а не обороне. А следующий за ним, сделал вид будто сплюнул себе под ноги, а затем прошёлкал:

– Воины опустились до того, что просят «никчёмных» строителей о защите... А ведь раньше вы нас и не замечали! Выпутывайтесь сами!

Дельное замечание. Черепки взвыли от осознания того, что никто их не спасёт.

– Не отлынивайте! – прошёлкал скелет которого я раньше не замечал.

Скелет-прораб Иргила (Уровень 85) Здоровье 4100/4100

Не обычный моб. Мало того, что его уровень чрезвычайно высок для данного этажа, так его имя ещё и окрашено в зелёный цвет. Повеселиться с таким противником будет куда как интереснее...

– Слышь, ты у них главный? – спросил я его, расталкивая в стороны обычных мобов.

– И что если так?!

Скелет-прораб Иргила (Уровень 85) получил 555 единиц физического урона – Здоровье 3545/4100 – Критическое повреждение правой ноги

Отвечать вопросом на вопрос – верх хамства. Я же хотел тихо-мирно всё обсудить. Попросил бы его поделиться тайными сведениями бригадиров-скелетов, взамен бы отдал череп одного, а может и двух его собратьев и разошлись бы мы как зрячий с фонарём. А так теперь что? Получил удар в колено. Кости все рассыпались. Упал на пол. Потерял уважение коллектива...

Вы использовали умение «Вихрь Стали и Льда»

...и сам коллектив также потерял.

– Знакомься, – сказал я зелёному черепу, пристраивая его к остальным на своём поясе. – Это Тянушка, Нытик, Сыр, Клякса и Ёж. Ты же будешь... Оскар!

Новый череп некоторое время что-то бурчал, но быстро заткнулся, стоило мне только начать разбор его тела на составные части и перемалывание ненужных частей в низкосортную и дешёвую костяную муку.

Единственный зелёный череп наградил меня интересными предметами:

М о л о т #00000_Z012. Инструмент

Редкость: не игровой предмет

Категория: строительный молот

Прочность: неразрушимый

Описание: прочность каменной кладки повышается на 30%

Требование: нет

Такими же были Пила и Долото только прибавка в 30% у каждого была к своему виду деятельности. С учётом того, что мои инструменты были гораздо хуже – это отличное приобретение.

– А теперь босс!

Пусть я и хотел биться с Иргилом. Вот только он не мог биться со мной. Ибо он на респе.

– Да уж...

Я обошёл зал, заглянул за каждый камешек в поисках скрытых предметов, а потом следуя внезапному порыву кинулся к центральной колонне и с разбега ударил её кулаком.

– Выходи давай!

Одновременно я получил известие о получении урона – бить кулаком стены не самая умная идея, и странное сообщение. А также призрак вылетел из колонны и заметался по залу не в силах восстановить свой образ действий.

Я выбил босса из колонны в которой он восстанавливался...

Интересненько...

Вероятнее всего системное сообщение прояснит эту мою новую удивительную способность и раскроет мне все секреты игры...

Изучен новый навык!

XIV %\$\$ _^!!^*. &*^ ^)()(^ ^

)^#(\$@*(@##@%(&*%*\$*)#(!

@_)@# *\$@ \$@*\$(*)\$& \$@\$)@(\$\$&_ \$ _@\$_)\$*\$*\$@\$*\$ \$()@\$*)(\$* \$*()@)(*\$)(\$@**)(\$ @*(
\$*)@(\$*\$)) \$ @ *\$)@*\$%&\$)#(%@)(%@(&)%)&#@\$%&@#)&^@^%)(@# (^@#%(#%#(*%@#
(^#%(@#%&@(#)% @(&%()#@%&@#) &%)#(@&%#@) %#@)%&#)@%#@)%&#@%)%&)@#%
&# %@#)% @#)% #@) %#@&%#)%)&#%#@)%@#%&#)% #%&@#%) @# %&#) %#)%#&
@%)#)%@#% #@)%#@% ^%*&%@ (%^#^%(% %#^ % (#)%&()%(&#\$@ ()%&#\$&@%(^
%#(*%@#& #@%&)#&%)%&#)%(@# %)(#@ &#)% #%#@)% @#
%)(#&%&#()@%)@#%@#&%^@#(*@&#\$^%(*#&%#&%)*#^(@*#()%)#(@%&)(#&%#(%
)(&#%)@(%# %)(&#@/.....

...или нет...

Кроме того, что я изучил новый навык и римской цифры 14 тут было совсем ничего не понятно. Или игра покрошилась. Или тут что-то творится совсем непотребное. Впрочем, какое мне дело? Главное, чтобы до того момента, как я не освобожусь из плена виртуальности, игра совсем не сломалась.

А так четырнадцатый навык или какой-то ещё – всё равно. Главное он позволил мне смахнуть с боссом раньше, чем позволяли бы обычные игровые законы.

Дух Иргила Мрачного, воина-героя Стаангарда (Уровень 70) уничтожен!

Бедный призрак пытался скрыться от меня в стенах, но «14-й Навык» спокойно изгонял призрака из любого предмета куда бы он ни думал от меня спрятаться. Мне и до этого было легко одержать над ним победу, но теперь, когда он не мог накопить силу для призыва Драккара... это проще чем отобрать мобилу у ботана (образное выражение ни к чему меня не обязывающее и ни в чём не уличающее).

Дух был уничтожен, а я радостно отправился собирать награду. Она должна появиться в саркофаге... Должна была появиться. Кажись хоть босс и появился раньше срока, на респауне награды это не сказалось.

Спустя какие-то пять минут стучания кулака в центральную колонну босс опять вывалился на встречу со мной. И опять отправился обратно. И ещё раз... И ещё... И так до тех пор пока я не поднялся до 45 уровня. Таким нехитрым способом я легко смогу прокачаться до 70 уровня!

Уровень: 45 (2%)

Одержимость: 2,7

Здоровье: 1526/1526 (+250)

Выносливость: 863/863 (+50)

Мана: 1016/1016 (+100)

Характеристика

Значение

Сила: 217 (+5)

Живучесть: 147 (+25)

Ловкость: 80 (+20)

Выносливость: 84 (+5)

Интеллект: 16 (+10)

Мудрость: 101 (+10)

Дух: 56 (+10)

Дополнительные характеристики

Удача: 103; Харизма: 45; Вера: 50; Воля: 83; Оpozнание: 50; Знание: 35; Лидерство: 43; Честь: 210; Слава: 3815

Вот только когда я в очередной раз попытался его выбить из стены, куда он спрятался во время нашей с ним энной по счёту битвы, меня скрутила настоящая боль. Не та фантомная боль, что присутствовала в игре. А самая настоящая. Такую боль в реале не всегда встретишь, даже когда повстречаешься с братьями-дзюдоистами тобой обиженного лоха, когда они не только уронят тебя несколько раз головой на асфальт, так потом ещё и ногами пройдутся по почкам,

так что будешь готов почки выплюнуть лишь бы не ссаться кровью...

Настоящая боль...

И системное сообщение столь же непонятного содержания.

Внимание! XIV %\$\$_^!!^**. &*^^(^ ^ # @ / . (* : ? (; ? ; (@ # & ^ \$ # ^ * & ^ % # @ * & \$ # ^ * % # @ (% # %
(% \$ (* # \$ ^ & % (# \$ () & % \$ # (* % \$ (# & % \$ # &) (% &) (# \$ @ % &) @ # \$ % & # \$ % &) @ # & %
) # @ () \$ (* @ \$ #) (& (@ # \$ % # \$ () @ & %) (# @ \$ % R # \$) (% & @ # \$) (% & @ # \$) (% &) @ # \$ (% & R) @ # (\$..

Я-то конечно весь во Внимание! Но от этого мне легче не становится. А тут ещё призрак пользуется шансом и безнаказанно призывает Драккар.

- Ладно игра, я понял! - закричал я, преодолевая боль во всём теле, - Я тебя понял! Не буду злоупотреблять «14-ым навыком»!

Боль тут же стала спадать. Кажется, я правильно понял предупреждающую надпись. Не зря название навыка выделено красным цветом. Опасность же. Так от болевого шока и в игре согнуться можно!

Но некогда было нюни распускать и жалеть себя. На меня уже несся драккар...

Вот только если я могу двигаться, то шансов у конкретно этого босса уже нет.

Только нужно убить его каким-то новым способом... Хватаю верёвку из инвентаря и когда драккар проносится, срываю с его носа капитана. Призрачная флотилия уносится куда-то на нижние уровни данжа, а я остаюсь беседовать с Иргилом.

- Ладно! Признаю. Ты победил! - когда мне осталось нанести последний удар кричит призрак.
- Чего ты от меня хочешь?

- ?

- Говори, что тебе нужно, чтобы ты отстал от меня и покинул замок!

Аккуратно обматывая призрака верёвкой, потуже затягивая узлы на его запястьях, я думал.

- Денег... - спокойно сказал ему я.

- Хорошо, я дам тебе столько сколько ты и не мечтал получить... - начал говорить призрак, но я не закончил свою речь.

- Денег, ресурсов, оружия, свитков, книг...

- Выбери что-то одно! – закричал Иргил в бешенстве.

- Если бы я мог выбрать что-то одно, то у меня не висело бы это сообщение перед глазами!

Кажется, босс не мог понять о чём речь. Ну и фиг с ним. А меня уже порядком достало сообщение:

Выберите награду за полное прохождение уровня:

- 1) 300 золотых монет, +100 репутация гильдии Картографов и Археологов
- 2) случайное благословение божественного уровня сроком на 1 час
- 3) 1000 золотых монет
- 4) +5 свободных очков навыков

Хоть бери и тыкай наугад!

Так и поступлю.

Тык.

Получено шёлковое благословение Ллодас.

Здоровье и выносливость повышаются на 30%. Скрытность повышается на 100%. Сила яда повышается на 50%.

Время действия 59 минут

На целый час единичек здоровья у меня стало на 458 больше. Выносливости на 259. Если бы я раздобыл яд и двигался бы в скрытности, то не думаю, что стало бы проблемой убить даже кого-то выше меня уровнем... хотя о чём это я? Я же всегда таких и мочу.

Но в любом случае бонус вышел неплохим. Очень жаль только, что он временный. Но в любом случае за подарки нужно благодарить:

- Слава Ллодас!

Я рассмеялся. Это же надо было так совпасть, что из всего пантеона тёмных и светлых богов мне досталось именно благословение паучихи. Если бы это не была игра, и программа отвечающая за особенности этой богини могла хоть что-то чувствовать, то скорее всего пришла бы в бешенство, поняв что одно из её благословений обрушилось на голову самого ненавистного ей игрока. Прикольно было бы видеть её мордашу в этом случае.

Тут моя чуйка сработала безоговорочно и ещё прежде чем комнату окутал туман благовоний и зазвучал грохот грома, я уже вдавливал кнопку Выход, отсчитывая секунды до момента моего переноса на безопасный Остров. Эманации божественного внимания стали давать на меня и связанного рядом призрака.

- ♠ [Ты недостойн моего благословения смертный!] ♠ - внезапно прогрехотал голос богини и значок благословения, а также его эффекты, помигав, тут же пропали.

- Пошла нах*р бл*дина толстожопая!

Вот же невезение. Мало того, что бонусы исчезли, так я вместо них мог получить твёрдую валюту. Эх, всегда стоит выбирать золото, а не рандом.

Ощущение божественного давления стало ослабевать, пока совсем не пропало. Ллодас так и не явила себя этому месту полностью. Вредная же тётка. Глазком глянула. Слово плохое сказала. Забрала, что не её. И ушла.

- Это сейчас что было? - в ужасе спросил призрак. - С тобой говорила богиня, а ты послал её?! И ты всё ещё жив?!

Кажется, боссу тяжело принять правду жизни.

- А что такого? У нас с этой красоткой такие отношения. На самом деле она без ума от меня. Просто стесняется это признавать. А ещё она любит, когда её поливают грязью... ну ты понимаешь меня - тёмная богиня же...

Я подмигнул призраку. Но он меня не понимал. А моей репутации с Ллодас катиться дальше некуда, поэтому могу говорить о ней всё что угодно. Впрочем, я был готов к её появлению прямо в этом зале. Ведь таймер до перемещения отсчитывал последние секунды. А она так и не появилась. И для кого только я стараюсь?

Только сейчас отменил перенос на Остров. Отпала надобность. Я вовсе не по той причине, что боюсь её, заранее нажал «Выход». Просто подстраховываюсь.

А вот призрак кажется задумался.

- Ладно! - решил он. - Думаю такой как ты сможет справиться с этим заданием!

- Ты о чём? - успел спросить я босса, прежде чем перед глазами всплыло новое сообщение.

Вам предложено задание «Последнее пристанище викинга»

Сложность: «А»

Описание: Давно умерший герой Стаангарда, Иргил ныне находящийся в форме призрака, просит вас совершить невозможное. Души 102 викингов остались навечно привязаны к проклятому камню, найденному ими в давние времена на месте Бухты Тисового Озера. Этот камень позволил викингам скрепить свои души с этим местом. Они получили бессмертие, словно герои Нарна или же Безликие. Но долгое бессмертие сломило их тела и души. Без возможности упокоиться в объятиях Небесного Дракона, они навечно привязаны к замку. Лишившись всякой человечности они вынуждены сторожить замок в форме нежити.

Цели: освободить викингов от оков Алтаря Воскрешения

Награда: дарственная на полное владение Замком

Хм... Он просит меня перебить всю нежить да так чтобы никто из них больше не возродился. И за это богоугодное дело меня ещё и наградят собственным замком?! Я «за»!

Вы приняли задание «Последнее пристанище викинга»

- Отлично! Главарь разбойников выкрал у нас Алтарь и спрятал его у себя в покоях. Он использовал силу Алтаря чтобы привязать к нему собственную душу и души ближайших сподвижников. Глупый смертный ещё не осознал той беды, что он на себя этим накликать. Проникни к нему в покои и уничтожь не разрушаемый Алтарь!

- Не разрушаемый? - переспросил я.

- Да. Именно по той причине, что этот Алтарь создан в древние времена никому из смертных нет возможности его разрушить! Его разрушение находится вне пределов Мирового Закона. Но

ты тот, кто способен нарушить Мировой Закон! Ты это уже доказал!

Доказал и доказал. Ладно. Главное не забывать, что я заполучу себе в пользование замок. Замок! Вот только кто бы знал, как мне не хочется вновь драться с Пасечником. Это его божественное вмешательство мне весь настрой сбивает...

– Я помогу, но и ты должен мне помочь в битве с разбойником! – припечатал я связанного призрака. – Вдвоём мы быстро покончим с засильем разбойников в моём замке!

Призрак тяжело вздохнул.

– Если бы я мог покинуть этот зал, то уже давно покончил бы с разбойниками!

– Подробнее!

Иргил начал ныть про древнее проклятие и благословение, согласно которому его похоронили в этом склепе героя. И теперь он не может вырваться за пределы комнаты. Точнее не может вырваться только его дух.

– Моё тело свободно путешествует по замку...

В общем оказалось, что тот стоуровневый скелет, который мог меня прихлопнуть чихом – это тело этого самого Иргила, наглядно демонстрирующее превосходство плоти над духом (70 уровень против 100)

– Если бы ты заманил моё тело в этот зал, то я смог бы попытаться вернуть его под контроль... Надеюсь, что многовековая разлука полностью ещё не уничтожила нашу связь. Восстановившись с телом, я не только верну часть своей былой силы, но и соответственно смогу покинуть комнату и помочь тебе сразиться с разбойниками!

Вот же блин! Если хочу получить поддержку босса в битве с другим боссом, а в последствии претендовать на владение замком, то значит предстоит вновь окунуться в облако усыпляющего проклятия и каким-то образом достать там уснувшее стоуровневое тело, способное убить меня даже простым рукопожатием.

Но тут уж ничего не поделать... Собственный замок это же так круто!

3

Проект «Реалист-7С»

Отчёт №006-2

Черновик

...Реалист под номером 7-С осуществляет быстрое прогрессирование в рамках поставленного эксперимента. Большинство его возможностей уже вышли за рамки прописанной изначально механики «мировых законов». На данный момент уровень его игрового развития не достаточно высок, но при этом он умудряется справляться с противниками превосходящими его развитием в два раза. С точки зрения баланса принятых изначально «мировых законов» это невозможно...

На данный момент зафиксировано влияние на мир в районе 6,1-6,0, что не является

максимумом. Рекорд влияния на мир, зафиксированный ранее Администратором-015 по-прежнему является наиболее аномальным. Достичь уровня влияния на мир 4,5 как было продемонстрировано Реалистом-4 на данный момент для Реалиста-7-С невозможно. Впрочем, если сила влияния на мир у Реалиста-7-С и оставляет желать лучшего, но качество воздействия и необратимость процесса на данный момент – лучший показатель из доступных (2,3). Обратить последствия его вмешательства возможно лишь наиболее кардинальными методами перезапуска игровых сценариев либо полного удаления сессии...

На Реалист-7-С на данный момент уже невозможно влиять административными (нарушающих мировой закон) мерами малой и средней силы. На практике было доказано, что штрафной эффект «Немота» был исправлен в соответствии с «мировым законом» в считанные секунды. Повторное наложение эффекта «Немота» было и вовсе уже невозможным. На Реалист-С на данный момент возможно оказывать воздействие лишь наиболее ресурсоемкими административными средствами. Но это не является неожиданностью. Данный факт был уже подтверждён в разной степени в ранних проектах Реалист...

Вот неполный список подверженных наиболее сильному влиянию Реалиста-7-С персонажей и локаций:

3. Рауд Родгурд. Игровой персонаж. Подвержен сильному влиянию Реалист-7-С... Невозможен процесс восстановления в исходное состояние... Влияние мировых законов на уровне Безликих. Интеллект и возможности выставлены на максимальное значение (Изначально: 3. В настоящее время: 9). Решение: полное удаление профиля с заменой связанных заданий и истории.

17. Георг Пасечник. Босс локации. Подвержен сильному влиянию Реалист-7-С... Невероятно затруднён процесс восстановления в исходное состояние... Влияние мировых законов приближается к уровню Безликих. Интеллект и возможности выставлены на высокое значение (Изначально: 4. В настоящее время: 8). Решение: перезапуск сессии, загрузка изначальных показателей.

37. Ллодас. Бог. Подвержен умеренному влиянию Реалист-7С... Принимаются меры по изоляции и недопущению повторных связей между Реалистом-7С и богом. Повторные связи влекут чрезвычайную угрозу. При повторной связи риск дальнейшего развития Ллодас чрезвычайно высок и не может быть взят под контроль.

До недавнего времени угроза неконтролируемых изменений мира Реалист-7С держалась на среднем уровне. Но с получением внесистемного навыка угроза поднялась до чрезвычайного. Дальнейшее развитие Реалиста-7С вне ограниченных условий недопустимо. Рекомендуются изоляция по примеру Реалист-4 либо полное уничтожение по примеру Реалист-1 и Реалист-2...

Расшифровка возможностей внесистемного навыка на данный момент невозможна. Удалось лишь перевести название – [Четырнадцатая способность Демона-Творца], что подтвердило худшие опасения. Дальнейшее развитие Реалиста-7С по пути Демона-Творца недопустимо. Это может привести к полному уничтожению проекта «Наследник Великих»

<http://tl.rulate.ru/book/3432/178914>