

Спартанец

Поймать разошедшегося агра оказалось несколько напряжнее, чем того первоначально ожидал Леонид. Понятное дело, что тот игрок, который сумел в одиночку уложить всю младшую группу, поднадзорную Леонида, имеет внушительную мощь. И тут дело не в уровне, а в опыте и чувстве игры. Паладин не исключал, что агр имел меньший уровень чем его сокланы, но при этом его чувства игры и его погружение в неё было несоизмеримо выше, что и позволило победить. Такие люди действительно существуют. При встрече двух равных мечников, один из которых владеет клинком и в реальности, победит именно он. При встрече двух равных противников, один из которых глубже вникает в суть игры, воспринимая её не только как вторую реальность, а как основную реальность, или даже единственную, победит именно он.

Хоть сам Леонид и считает реальность «Эпохи» важнейшей в его жизни, но при этом не может полностью отказаться и от той действительности где находится его физическое тело. И это его слабость.

Но при всём при этом, Леонид исключал даже малейшей возможности того, что он может проиграть кому-то ниже себя уровнем. Какая бы глубокая связь ни была бы у противника, но преодолеть существенную разницу в уровнях она не в силах.

Но всё равно добраться до этого агра оказалось удивительно тяжело.

Если это тот самый ПК, который шалил у Вастелрота, то Леонид очень хотел бы вновь встретиться с ним. Тогда он сбежал. И это существенно вывело паладина из себя. Чтобы какой-то лоулелел сумел сбежать... данное преступление смоеется только кровью.

Паладин ждёт не дожждётся момента как он притащит грешника на церковный суд. А с учётом того, что агр этот опытный и успевший не один раз засветиться, то и награда от церкви покроет все прошлые неприятности.

Просто слишком долгод оказался путь до этого агра.

Выход в реал, пусть тут и не вина этого игрока, существенно задержал месть за убиенных сокланов. Затем неожиданно область данжа оказалась недоступна по причине «Технических Работ». И так как Спартанец к тому времени уже вновь вошёл в игру, то сообщение о работах его застало перед самым входом в подземелье. Уйти из области он не успел, поэтому его насильно выбросило из игры. Да ещё и конкретное время окончания работ не указывалось, так что Леониду оставалось лишь ждать, попутно тихонько матерясь. На звуки мата пришла мать и прочитала целую лекцию о недопустимости подобного. Положительного в этом было лишь то, что как только лекция матери закончилась, то закончились и Работы на сервере. И паладин смог вновь войти в игру.

И как только он переступил порог данжа, то ему тут же на голову свалился моб.

И не простой моб, а самый настоящий босс подземелья. Такого ни один игрок даже представить себе не может, чтобы финальный босс всего подземелья встречал гостя сразу у входа в данж. Если паладин расскажет кому, то ему просто не поверят.

Босс подземелья, как только увидел, что паладин преграждает ему путь, тут же пустил такого стрекача, что только крылышками махал. А паладин стоял и думал... пытался думать. Но единственные заключения, к которым он пришёл, так это то, что из-за «Технических Работ» и перезапуска конкретной области, босс оказался вдали от своей комнаты и как только восстановилась работа подземелья он поспешил вернуться к себе. Это довольно логичный вывод, но всё же впечатление некоей странности осталось.

Также было странным и то, что во всём данже Леониду так и не встретилось больше ни одного моба. То есть тот самый босс был единственным встречным противником.

- Как бы меня вновь не выкинуло... - думал паладин, приближаясь к окончанию этажа.

Как известно паладину в данже «Замок Иргила Краснощёка» существует два уровня. Верхний очень короткий - надземный - развалины замка. И нижний - обширный лабиринт замковых катакомб. В конце лабиринта есть комната с боссом. Паладин ни один раз зачищал это подземелье, поэтому знал кратчайший путь.

- Вряд ли тот агр остался здесь, - вместе с тем размышлял паладин. - Уже сколько времени прошло... Он давно свалил. К тому же было предупреждение о работах. Он точно ушёл далеко...

Но мысль что весь путь проделан впустую и всё время потрачено впустую не давало паладину покоя. Он всё же надеялся, что по какой-то счастливой случайности агр остался внутри данжа. За все те переживания, что выпали на долю Леонида ему положена награда.

- Если я прятался от тех гопарей у нашего подъезда, то это не значит, что я отпущу такого же преступника в игре, - такова мотивация истинного героя «Эпохи Войн», носителя имени света, верного почитателя покровителя правосудия Таорда.

Хоть паладин и был уверен в том, что справится с любым соперником, кроме разве что очень ограниченного числа топовых игроков, но Леонид сохранял при этом бдительность. Он был очень серьезен в вопросах поимки грешников. И даже не забыл сменить набор умений с поддерживающей команду, на полноценный боевой набор. Теперь все 7 Аур паладина направлены лишь на усиление самого Спартанца и на ослабление его соперников. Оружие заточено. Укрепляющие зелья выпиты.

Даже если он встретит игрока из Топ-10 и случится бой, то не будет оправдания, что он не готов. Он готов и находится на вершине своего величия.

- Дверь открыта... - констатировал Леонид, заметив покои босса.

Раз двери открыты, то это означает что босс погиб. Так как в случае если босс ожидает игрока, то двери хоть и не заперты, но будут всё же прикрыты. Если происходит бой, то двери закрыты и открыть их невозможно. То же самое если босс находится в процессе восстановления, после победы над игроками. Если же босса победили, то двери открыты.

- Но я же только недавно его видел! - удивился паладин.

Это заставило его ускориться. Всё же если босса убили в этот короткий срок, то значит, что кто-то тут всё же есть. А с учётом того, что мимо паладина никто не проходил, то значит это с большой долей вероятности тот агр решил остаться.

Опасаясь, что после победы над Пасечником агр решит выйти из игры, паладин быстро вбежал

в комнату и застыл поражённый увиденной картиной.

Викинг, Скелет и Разбойник о чём-то напряжённо спорят, стоя очень близко. Создавалось такое впечатление, что Скелет хочет убить Разбойника, а Викинг стоит между ними и не допускает конфликта.

И Леонид не впал бы в проstration от увиденного, если бы три увиденных им персонажа были игроками. Всё же спор после победы над боссом и при дележе трофеев привычное дело. Так что действительно члены одной партии могут не только поругаться, но и подраться за обладанием крутым артефактом.

Вот только двое из трёх персонажей не являлись игроками! И даже не являлись обычными мобами!

- Два босса... - вот что вымолвил паладин после минутной заминки.

Действительно между собой спорили два босса подземелий. Одного из них Леонид знал хорошо - это местный босс, чьими владениями и является это подземелье - Георг Пасечник, 70 уровень. А вот второй босс был незнакомым, хоть судя по его имени и принадлежит этому же подземелью. Надпись указывала что его зовут Иргил Возрождённый и ему 100. О таком боссе Леонид никогда не слышал. И о том, что в замке Иргила Краснощёка есть босс помимо Пасечника никто не знал. А это означает только одно... Леонид отыскал скрытого босса локации. А возможно, что он отыщет и саму скрытую локацию. Должно быть в результате Технических Работ тут что-то пошло не так и боссов раскидало по коридорам подземелья. Пасечник оказался на первом слое данжа, вместо своего второго, а Иргил на втором, вместо... возможно третьего слоя. Если паладин отыщет неизведанную ранее область, то это существенно поможет в его развитии. Он получит много очков Славы, и может отыскать редкие предметы, которых нет ещё ни у кого. Например, такие доспехи как у того Викинга, что мешает Скелету вцепиться в глотку Разбойнику...

Викинг?

Это определённо игрок. Опознание высокоуровневого паладина не ошибается. Поэтому он сразу определил в Викинге того самого агра которого и ожидал встретить.

Имя: Филин

Раса: Орк

Пол: Мужской

Класс: Строитель

Уровень: 47

Титул: Легендарный Гопник

Класс и уровень весьма ничтожны и такого противника можно было бы и вовсе не учитывать, но он победил никчёмных сокланов. К тому же Леонид просто не понимает, что происходит в данный момент.

Тут целых два босса, оба из которых существенно превосходят Легендарного Гопника силой, но при этом не делают и попыток его убить. Паладин посчитал что ему нужно спешить. Это явно сказывается какой-то сбой в игре. И скоро очередные технические работы выкинут паладина и гопника из игры. Нужно победить его, а заодно и мобов. Только после победы над этим Иргилом Леонид поймёт откуда тот появился, а возможно получит и какой редкий предмет, вроде брони на этом Строителе.

Что это за броня? Стилизованная под викингов, но конкретно такой брони паладин не знает. Хотя это ни о чём и не говорит. Всё же в «Эпохе Войн» огромное число доступных классов. А уж говорить про броню и оружие и вовсе не стоит. Никто не знает точного числа всех доступных вариантов.

- Мы должны убить его! - неистовствовал Скелет. - Ты же сам настоял на том, чтобы я остался в этом митре до тех пор, пока не покончим с ним!

- Ситуация немного изменилась...

- Значит моя помощь тебе больше не нужна? Отлично. Тогда я отправлюсь к своим братьям. Верни вещи, и я уйду!

Скелет протянул руку, намереваясь забрать копьё со стягом из руки Викинга. Тот отступил и прижал оружие к груди так, словно прижимал не копьё, а грудного ребёнка, которого злой дядя хотел отобрать у матери. Такое поведение можно понять. Ведь по всему виду копьё можно утверждать, что это не обычное оружие, а как минимум легендарка. Вот только по настойчивости Иргила можно утверждать, что данное оружие выдано всего лишь на время. Такие условия квестов часто встречаются. И иногда невероятно мощное оружие или заклинания попадают в руки игроков. И расставаться с ними иной раз бывает настолько сложно, что игроки гибнут и проваливают задание, но не расстаются с приобретением до самого конца. Вот только если бы можно было так легко заполучить столь мощное оружие, то все игроки давно расхаживали бы с эпиками. Игру не обмануть. И эпика она выдаёт только лишь ради того, чтобы позлить и поискушать игрока.

- Не хочу вас прерывать, - заговорил Пасечник. - Но пока вы спорили к нам заглянул гость.

Только теперь все три участника повернули головы в сторону терпеливо ожидающего своей очереди паладина.

- Чё надо? - тут же задал вопрос гопник. - Не видишь у нас тут обсуждение в самом разгаре? Иди погуляй пока.

Такого отношения к себе Леонид терпеть не может. Уж точно не в игре. И уж точно не от кого-то на уровне даже ниже сотого.

- Ты убил моих сокланов. Ты грешник. Так что я пришёл чтобы схватить и сопроводить тебя на суд. Лучше не сопротивляйся!

Привычная речь. Уж скольких агров так Леонид сопровождал в залы церковного суда.

Бессчётное множество.

- Сокланы? - переспросил Викинг, задумавшись. Но было видно, что он не может вспомнить о ком речь. Слишком многих он положил, чтобы помнить каждого конкретного игрока.

- Ты идёшь? - уверенный в положительном ответе произнёс паладин.

- В другой раз, - отмахнулся гопник. - Я тебе уже говорил, что не заинтересован. Погуляй один...

- Тогда не вини меня за грубость! - взревел Леонид, обнажая меч.

Гопник немного отступил. Затем посмотрел на паладина и прикинул шансы. Какие у него шансы против игрока выше 150 уровня?

- Иррил помоги в битве с ним и можешь быть свободен.

- Ладно.

- А я, пожалуй, не буду вам мешать... - выдал Пасечник отступая.

- Дерись, падла! - крикнул на него гопник.

Таким образом к величайшему удивлению Леонида против него сражалась целая группа противников. Два босса и игрок. Ни разу за всё время игры Леонид не видел, чтобы боссы сражались на стороне игрока. Тем более такие различные. Нежить же терпеть не может живых. И даже если бы они встретились, то дрались бы до смерти. И о том, чтобы живой игрок руководил боссами не может быть и речи.

Скелет имел наибольшую силу из представленных противников. Целый сотый уровень. Это уже в мире игры считает порядочной силой. Эдакий середнячок в соответствии с текущими уровнями игроков. То есть противник весьма мощный, но явно не дотягивает до уровня топового паладина. Но с учётом того, что Скелет является боссом, да ещё и скрытым, его фактическую силу разумно поднять уровнем на 20, сверх того. Так что этот моб фактически имеет силу игрока 120 уровня.

Пасечник - досконально изученный противник. Лишь одна атака данного противника может предоставлять опасность даже для высокоуровневого паладина. Вот только шанс на использование вызова богини для данного босса менее процента, что может и вовсе не учитываться. Но всё же фактическая сила данного моба примерно на 80 уровне.

И успевший навести шороха вблизи Вастелрота агр. По всем показателям его истинный уровень нужно считать также, как и у боссов, то есть прибавляя где-то левелов 20. И если у него 47 уровень, то прибавив 20 мы получаем - 67. Такова его фактическая сила.

Хоть группа противников паладина и являлась весьма необычной, и фактическая их сила была гораздо выше той, что отражалась в игровых показателях, но этого было недостаточно даже для того, чтобы Леонид начал сражаться серьёзно.

Пасечник ушёл в инвиз и оставаясь незамеченным подкрадывался чтобы нанести критическую серию атак в спину. Стандартная тактика работы вора в команде. И то, что этот вор - босс подземелья, ничего не меняет. Уж сколько сражений пережил Леонид, что его такой простой тактикой не выкупишь.

В это же время Скелет взял на себя роль основного танка и смело рванул, размахивая ужасающими топорами на цепи, на Спартанца. Наверняка у этого скрытого босса имеется какой-то редкий класс, но по существу он обычный воин.

И последний в их странной группе – агр. Вот чего ожидать от игрока с классом Строитель, Паладин Леонид честно говоря не знал. Точнее знал, что ничего экстраординального от Строителя ждать не стоит. Но вот конкретно этот агр-Строитель уже доказал, что является не обычным игроком. И если бы у него был нормальный боевой класс, то Спартанец бы прибавил к его фактической силе ещё уровней десять бы. А так непонятно по какой причине такой сильный игрок решил играть за класс даже не поддержки боя, а вообще класс вне боя. Может поспорил с кем-то и проиграл спор?

Но в любом случае Паладин и не собирался разбираться в перипетиях сюжета ещё одного агра, которого он отправит на суд.

- Иррил отвлеки его! - приказал агр, уходя следом за Пасечником в скрыт.

- Какого хрена?! - выругался Леонид, не сумев разглядеть силуэт Строителя.

Тут на него накинулся Скелет и обрушил удар топора прямо на бронированное плечо паладина. Раздался звон. Посыпались искры от столкновения металла об металл. Искры попали на тело Скелета и нанесли тому ответный урон. Леониду даже ничего не нужно делать, чтобы противники погибли. Отражения урона достаточно для них. А вот того отражения урона, что имел при себе скелет на паладина уже не хватало.

Но всё же Спартанца интересовало как Строитель сумел уйти в скрыт вслед за Разбойником? Свиток, умение, артефакт, зелье?

Но оказалось, что отвлекаться на размышления даже в таком низкоуровневом бою Спартанцу не следует. Так как вооружение босса-Скелета несколько компенсировало его низкий уровень.

Внимание! На вас навесили Метку!

Казнь – урон наносимый в область нахождения Метки повышается на 200%.

От удара топора Скелета на броне паладина расцвела странная алая татуировка. Леонид знал значение этого символа. Вот только он никак не ожидал, что Скелет будет обладать такой редкой способностью, как наложение Меток.

И когда последующий удар топора пришёлся в то же самое плечо, то даже высокобронированный игрок получил урон. Минимальный. Но даже такой урон был немалым в битве со столь слабыми противниками.

Внимание! На вас навесили Метку!

Шок - при попадании в область Метки наносится дополнительный урон стихией Молния и накладывается Ошеломление с шансом срабатывания 25%.

Конечно шанс срабатывания против защит Леонида существенно ниже этих 25%, но одно то, что противник может накладывать не одну Метку, а уже две, делает этого босса весьма сложным противником даже для кого-то выше его уровнем. Но не настолько выше, как Леонид.

- Прихлопну как муху, - сказал Скелету Леонид и занёс булаву для удара.

Дробящее оружие как нельзя кстати подходит для битвы со скелетами.

Но прежде чем он успел атаковать, ему в спину посыпались удары показавшегося Разбойника. Словно укулы комара. Но Пасечник бил быстро и безнаказанно. А ещё он призвал рой пчёл, которые перекрывали взор Леониду, а вместе с тем могли с минимальным шансом ещё и отравить.

- Вы точно трупы! - крикнул на них Паладин и тут же схлопотал чудовищный урон.

Из-за колонны, где царила тьма, выскочило копье и ударило точно в плечо паладина. В то самое плечо, где раскинулись две Метки. К удивлению паладина, сработали и Шок и Казнь, хоть они и имели низкие шансы на успех. Ведь противник у них хайлелевельный игрок. Но удача Строителя была столь велика, что чихала на шансы.

Увеличенный вдвое урон. Физический урон. Урон молнией. Урон тьмой. Да ещё и копье так удачно совпало, что ударило не в пластину металла, а в стык доспехов, что проигнорировало добрую половину защиты лат. А ещё игра посчитала что этот удар является критическим, контрударом и ударом из засады. Вот почему даже хайлелевельный паладин ощутил всю мощь удара копья из темноты.

Не веря своим глазам, находясь в обездвиженном от Шока, состоянии, Леонид наблюдал за тем как сразу 5% его здоровья исчезло от одного единственного удара агра ниже его более чем на 100 уровней. Немыслимый позор...

- Бей пока он не очухался, - обрадовался успеху агр, понукая боссов продолжать избиение обездвиженного хая.

Ещё 2% испарилось...

Такого Леонид просто не мог стерпеть. И если раньше он хотел немного поиграть с ними, прежде чем уничтожить, то теперь понял, что игры могут печально закончиться для него

самого.

- Изгнание Нежити! - крикнул что есть мочи Спартанец, активируя одну из самых полезных способностей своего класса.

И в ту же секунду волна золотого света устремилась во все стороны от стоящего в центре водоворота паладина. Свет несколько раз отразился от стен и залил всё пространство арены. И когда свет успокоился, то врагов осталось уже лишь двое.

Скелет раскинулся неподвижной горой костей на полу.

- Иррил! - воскликнул агр.

Такова истинная сила паладина.

А эти идиоты придумали идти на паладина со скелетом в качестве основной боевой единицы. Глупо. В боях против нежити паладины особенно сильны и эффективны. И по правде говоря в основном на различной нежити они и качаются, поднимая при этом уровни заметно быстрее. Многие даже шутят, что нежить - халявный источник уровней для паладинов.

- Кто следующий? - рассмеялся Спартанец, заметив, что после гибели босса на земле остался какой-то предмет.

Пасечник отступил вовремя, а вот агр замедлился. Его взгляд был прикован к предмету, оставшемуся после гибели босса. Он рванул к нему и даже успел дотронуться, но разве Леонид мог позволить ему завладеть каким-то интересным предметом. Конечно же нет.

Удар булавы и Строитель отправился дожидаться возрождения.

Можно было бы сдержаться и захватить его живьём. Но и так Леонид получит немного выгоды за убийство грешника.

Тело уничтоженного агра растворилось в воздухе.

Остался один лишь разбойник. Вот только он с исчезновением двух соратников не выглядел достаточно готовым к сражению и только лишь отступал...

- Давай закончим это побыстрее, - попросил Пасечника Леонид. - Мне ещё вход на скрытый слой данжа искать...

Но противник начал метаться по комнате, не желая скорее уже сдохнуть. И когда паладин уж думал, что настиг разбойника, подловив того в центре комнаты, как за спиной послышался звук, словно от разгорающегося огненного шара или костра, в который бросили добрую порцию сухих веток. А затем голос:

- Скрытый данж ищешь? Считай, что уже нашёл!

Паладин развернулся, желая встретить магию лицом к лицу. Но это была не магия. Это агр вернулся с того света. Но удивление Леонида продлилось лишь мгновение. Он знал о таком редком расходе как «Кость Самосожжения». Просто он не думал, что такой предмет есть у низкоуровневого Строителя.

- Зря только потратил ценный ресурс, - покачал головой Спартанец. - Всё равно сейчас вновь отправишься в Чистилище...

Можно было бы удивиться тому, что вместо копья в руках агра оказался громадный молот, но кому какая разница? Тем более что молот опускался даже не на голову паладина, а рядом. Так что даже и уклоняться нет смысла.

Молот обрушился на пол. Раздался грохот. Затем треск. И следом за этим паладин ощутил, что казавшаяся прочной опора под ногами на деле оказалась зыбкой, а затем и вовсе исчезла. Пол обрушился, а вместе с ним в образовавшуюся пропасть сваливался и сам паладин.

Леонид успел распрощаться с жизнью, так как знал, что многие провалы во многих подземелья так глубоки и опасны, что даже будь он 200 уровня и то не выжил бы, но оказалось, что всё не так уж и плохо. Большое падение выбило из него лишь 10% жизней, но в остальном он оказался даже в выигрыше. Ведь показавшаяся надпись обрадовала его:

Вы обнаружили скрытый Слой Подземелья Замок Иргила

Вот только хоть он и обнаружил тот слой, который так желал, но кто-то уже успел заграбастать славу первооткрывателя. Наверняка это столь наглый агр и есть.

- Вот ты и нашёл скрытый этаж, который так желал, - насмехался над паладином Строитель, стоя в провале над ним, по всей вероятности, считая, что теперь находится в безопасности.

- Стой там. Я сейчас поднимусь, - предупредил его Леонид, будучи очень злым в данный момент.

- Это уж вряд ли... - продолжал смеяться над ним агр.

Леонид собрался с силами, намереваясь одним прыжком взмыть вверх и постараться добраться до края обрыва. Для этого он немного присел... и только теперь заметил обстановку кругом. Какие-то цветочки и бабочки...

Внимание! Вы вступили в область действия божественного заклинания «Сады Вечного Сна». Как только шкала «Проклятие!» полностью заполнится вы уснёте вечным сном.

Проклятие! 40%

Леонид настолько был разозлён действиями наглого агра, что пропустил предостерегающую надпись о том, что он оказался в области действия проклятия божественного уровня. Ему нужно было выбираться скорее...

Собрав силы он что есть мочи прыгнул вверх, прямо к радостной морде орка-Строителя.

Леонид готов был схватить его за мех варварской брони и утянуть вниз в проклятую область, чтобы тот сам оказался проклят. Спартанец даже протянул руку, но тут на его голову упал громадный блин. Прервав скоротечный полёт Леонид ещё раз пал на скрытый слой данжа. Но теперь он оказался погребён под огромной каменной плитой. Ту же плиту совсем недавно уничтожил молотом агр. Теперь ещё одну такую плиту сверху бросил на него Пасечник.

Но что может сделать какая-то каменная плита топовому паладину? Он даже не заметит её веса, когда будет поднимать!

Леонид попытался выбраться, но не успел, так как шкала заполнилась полностью.

Проклятие! 100%

Тело грозного высокоуровневого рыцаря оказалось оплетено побегами растений. На его лицо села огромная бабочка, закрывая обзор. В последний раз паладин смог дёрнуться, разорвав опутавшие его лианы, но на этом всё... Против божественного проклятия даже топ-10 игрок оказался слаб.

Последнее что донеслось до него, прежде чем слух отказал следом за зрением, были слова Строителя:

- И откуда ты только достаёшь эти блоки? Но в любом случае ты отлично справился...