

## ГЛАВА 51

Корона

1

Удивленная моими свершениями игра высветила приятное окошко с перечисленными бонусами.

В награду за сложный бой вы получаете награду.

Слава +100

Удача +2

Не слишком уж заоблачная награда за победу над противником выше вас на 100 уровней. Думаю, если бы не случайная гибель во время сражения, то плюшки вышли бы сочнее. Игра написала бы что-то возвышенное вроде «Вы совершили невозможное!» и наградила бы существенным повышением параметров.

Но я погиб.

Удивительно, но оказалось, что я слабее игрока из списка «Топ-10». Мало того, что я гибну после единственного его удара, так я ещё и увернуться не смог.

– Вроде он не шевелится... – Разбойник с напряжением поглядывал на придавленного плитой и проросшего словно ячмень по весне паладина.

– По-другому и быть не может. Или ты не веруешь в богиню Ллотус?

В политические дебаты Пасечник решил не вступать. Что религия, что политика – суть одна. И вместо разговоров всегда нужнее заняться делом. Поэтому я направился в сторону останков погибшего за правое дело Иргила. Впрочем, я не должен на этот счёт расстраиваться. Ведь этот суицидник и сам стремился отправиться на тот свет. Но я расстроен... Ведь у меня были планы на счёт него. Может мне бы удалось упросить его остаться. А может упросить поделиться ещё каким-нибудь предметом эпического ранга.

Кстати о предметах...

Он же выронил что-то после гибели. И выроненный предмет стоил мне гибели и утраты всего накопленного опыта. А ведь до следующего уровня мне оставалось не более 6%. Теперь же

собирать все крупицы опыта заново. Ведь надо же было Иргилу так подставить всю группу! Я отвлёкся на выпавший предмет и попал под удар паладина. В противном случае весь задуманный план воплотился бы на 100%. А так он сработал лишь на половину.

Всё же хоть я и умер, но воспользовался ресурсом для мгновенного возрождения. К счастью Пасечник продолжил воплощать план в жизнь и заманил хая на нужную позицию в центр зала на платформу. Мне же нужно было только разрушить её.

И вуаля... Паладин больше не представляет опасности.

Но сейчас главное подобрать то, что выпало с Иргила. Он наверняка был бы счастлив узнав, что его предсмертный подарок попал ни к кому-то левому, а непосредственно мне в руки.

Вы подняли предмет «Неопознанная Корона»

– Пусть небеса станут для тебя раем! – взмолился я за упокой души благородного викинга, даровавшего мне столь ценный артефакт эпического ранга.

В мои руки попала корона. Золотая. Изысканная. С драконами и их крыльями. И рубинами. Выглядит невероятно ценной, хоть и на данный момент не светится никакой редкостью. Вероятность даже выше 100% что это ещё один эпик. Или квестовый предмет. Но если это крестовый предмет, то... это слишком злая шутка. За Иргилом я не замечал, чтобы он носил короны, так что даже он берёт этот предмет в то время как другими эпиками пользовался.

– Оpoznать! – приказал я навыку сработать на новом предмете.

Неудача! Характеристика «Оpoznание» недостаточна.

Но на это можно было рассчитывать. На тот случай если моих собственных усилий окажется однажды недостаточно я запасся нужными свитками.

Вы использовали Свиток Оpoznания – Неудача!

Такого тоже можно было ожидать. Ведь это не какая-то хрень. Это эпическая корона!

На подобный случай у меня имеется целых три более продвинутых свитка.

Вы использовали Великий Свиток Оpoznания – Неудача!

Свиток исчез так и не исполнив долга. Это всё равно что выкинуть на ветер 10 000 золотых монет.

Но опять же я не расстроен. Если уж не справился и Великий Свиток Оpoznания, то значит, что опознаваемый предмет просто невысказимо хорош.

И для таких невысказимо хороших предметов я прибегну соответствующий их качеству Свиток. Даже сам этот предмет для опознавания является ценностью сам по себе и стоит огромных денег. И если и он сгорит в пустую, или предмет окажется хренью, то я тут же брошу эту игру и разобью об стену комп!.. Ах да, я же не могу так поступить. Но всё равно я очень расстроюсь и когда выберусь, то обязательно взыщу с кого-нибудь компенсацию.

Вы действительно желаете использовать Божественный Свиток Оpoznания?

Подтвердив выбор, я стал ждать. Корону в моих руках окутало золотистым облаком. Предмет скрылся в нём. Только лишь ощущение того, что я продолжаю держать его в руках свидетельствовали о том, что он не исчез. Секунды ожидания обратились часами от невыносимого напряжения. Пока наконец результат не предстал перед ждущей чуда публикой.

Предмет опознан «Драконий Венец»

Как и было предположено это ничто иное как предмет эпического ранга. Ещё один в моей коллекции. И к огромной моей радости два предмета получены от Иргила. Теперь буду почитать его как святого. У меня есть богиня – Ллодас, да славится её обширный зад на страницах глянцевого журнала! И верховным святым при ней отныне назначается Иргил, архангел Костей. Аплодисменты! Но он достоин такой чести как никто другой.

Итак, что за предмет эта корона.

Драконий Венец. Корона

Редкость: божественная

Категория: украшение

Прочность: неразрушимое

Предмет, принадлежащий Богу.

Корона Фьорда, Дракона Севера. Символ его величия и власти над всеми землями, морями и ветрами Севера.

Предмет божественного ранга не то, чем может владеть смертный. Вы лишь способны ощутить, что внутри предмета заключена огромная мощь, неподвластная смертному телу.

Уровень, характеристики и внешний вид подстраивается под носителя.

Требование: Божественный уровень

Оказалось, что я ошибся в определение ценности вещи. Это не эпический предмет. Это божественный предмет. О таком я даже не слышал... Вот только когда я попытался надеть корону, то вспыхнула надпись, что я не удовлетворяю минимальным требованиям.

И следом за этим я получил задание.

Вам предложено задание «Драконий Венец»

Сложность: «С»

Внимание Последствия!!!: Пантеон Богов претерпит изменения сил.

Описание: Вы отыскиали корону, принадлежащую одному из светлых богов Нарна. По легенде Дракон Севера Фьорд столкнулся в битве с Кровожадным Парфалем. Бой был долг и суров. В результате оба бога пострадали и окропили кровью земли Нарна. От пролитой крови Фьорда несёт свой начало святая земля Викингов – Бухта Парящих Камней. Результат боя был в пользу Фьорда, но Парфаль сбил корону с головы Бога-Дракона, и эта корона исчезла, упав в лужу крови тёмного бога.

С тех пор никто не ведал о том, куда подевался божественный артефакт.

Но вы отыскиали его.

Человеку не под силу владеть божественным предметом, поэтому вам остаётся лишь преподнести этот дар одному из богов пантеона. Любой бог без исключения будет рад подобной награде.

Цели: Преподнести Драконий Венец одному из богов.

Награда: в случае дарования короны Светлым Богам повышается репутация со всеми в Пантеоне Света на 300 единиц, а репутация непосредственно с богом, которому преподнесли дар повышается на 1000 единиц. Репутация с тёмными богами при этом снижается на 300 единиц.

В случае дарования короны Тёмным Богам повышается репутация со всеми в Пантеоне Тьмы на 300 единиц, а репутация непосредственно с богом, которому преподнесли дар повышается на 1000 единиц. Репутация со светлыми богами при этом снижается на 300 единиц.

Вот так ненавязчиво они предлагают мне отказаться от обладания артефактом. Вот только когда это я отказывался от своих предметов? Никогда. Склады Острова уже ломаются от изобилия, но если я буду отказываться от всех встречных предметов в пользу неизвестных мне

индивидуумов, то однажды останусь совсем гол. И вообще для меня нет бога кроме Ллодас, а Большезадой Богине не требуются доказательства веры в неё.

Но всё же если решу вернуть корону Фьорду или Карбиду, то это сразу же откроет возможность использовать некоторые умения моего копьеца. Так сказать, откроет его силу вполтину.

- Что будем делать с ним? - поинтересовался Пасечник, указав рукой на проклятого паладина.

- Убьём, - ответил я и ужаснулся.

Слишком уж кроважально прозвучали слова.

Вдвоём с Георгом мы спустились на уровень ниже и обступили проклятую область, обдумывая ситуацию. Вышло так, что когда я подходил к паладину, то соответственно проклятие оказывало воздействие и на меня.

- Ты можешь сделать так, чтобы на меня не действовало проклятие?

- Могу постараться его развеять, но в таком случае он тоже проснётся...

- Тогда убей его сам. На тебя же оно не действует?

Георг кивнул и кроважально помчался, поигрывая своими кукри-кинжалами на неподвижное бронированное тело. Первый взмах, за ним следом второй... Здоровье снизилось вполтину. У разбойника!

- Стой! - поспешно крикнул я.

Но в этом не было нужды. Разбойник и сам не горел желанием умирать, даже с учётом того, что его душа воскреснет.

- Урон отражает...

Даже обездвиженный паладин является угрозой для нас. Превосходство в уровнях даёт о себе знать. Его пассивные умения так сильны, что мощные удары Георга принесут смерть ему самому раньше, чем снизят хотя бы единый процент здоровья паладина.

Вот если бы Пасечник был сильнее... Вон благодаря Иргилу мы могли неплохо дамажить этого хая... до тех пор, пока он не начал бить в ответ. Так может мне вернуть второго босса к жизни?

- Жди здесь, - бросил я разбойнику, сам выбираясь обратно к Арене, где остались кости ещё не исчезнувшего скелета.

- Восстань же! Считай, что Фьорд взывает к тебе!

Так как Светлые Боги, это вам не Тёмные Боги, то соответственно, как бы я не говорил про них, они не будут врываться в ваши личные владения и угрожать смертью. Поэтому, как только Сущность поселилась в бездушных костях, никто не стал меня проклинять. А жаль... я бы не отказался от безобидного проклятия, которые попутно увеличила бы мою боевую мощь.

Вы использовали умение «Воскрешение Сущностью» – неудача!

Оказывается, поднять боссов занятие не такое уж и простое. Но я же не сдамся так просто после первой же провальной попытке...

...На двадцатой попытке мне надоело впустую тасовать Сущность туда-обратно, и я поместил внутрь костей сразу две Сущности, чем породил эдакую революцию в собственном классе.

Кости зажглись тёмным огнём и начали собираться в единое существо.

– Восстань! – словно тёмный маг из мультиков (до уровня фильмовых злодеев я не дотягиваю) я воздел к небу скрюченные пальцы рук и захохотал наиболее злобным смехом.

Вот только получилось это не к месту.

Вы использовали умение «Воскрешение Сущностью» – частичный успех!

Скелет собрался полностью и поднялся с земли. В глазах его сверкала бездонная Тьма. Меня можно было бы поздравить с успехом, если бы не одно «но».

– Ты кто такой? – спросил я у скелета.

Отвечать данная нежить отказывалась.

Обычно, когда я поднимаю кого-то при помощи умений Одержимости, то получается тот же самый моб, только с приставкой Одержимый. В этот раз приставка также присутствует... вот только это не Одержимый Иргил.

Имя: Одержимый Скелет

Раса: Нежить

Класс: Предводитель Скелетов

Уровень: 107

Верность:100%

Этот моб имеет синюю окраску имени, а не сиреневую как у первоначального босса Иргила. Он классифицируется как Предводитель, а не как Босс. То есть в рангах его понизили. Но уровень у него стал выше. Странно.

Но вся странность объяснялась следующими сообщениями... как бы объяснялась.

Изучен новый навык!

Некромантия I ранг (1 из 10 Ур.)

Тайные знания, сокрытые в глубинах мира. Полное понимание принципов смерти, позволяет вдохнуть подобие жизни в мёртвые тела. При помощи соответствующего рецепта, материалов и Души, можно поднять подконтрольную нежить и заставить её служить заклинателю.

Некромантия опасное занятие, способное загубить душу заклинателя и преследуется по закону!

Насколько мне было известно Некромант это один из классов в игре. Но каким-то образом его основной навык оказался в моём распоряжение. И благодаря действию Некромантии и Воскрешения мне удалось, минуя рецепты создать нежить. Одержимость придала частичный успех, а Некромантия закрепила Полный Успех.

Вот только получившийся скелет — это совсем не Иргил.

- Покажи инвентарь! - приказал я скелету.

Нежить послушно предоставила доступ.



Топор Берсерка, оружие (Ур. 100)

Броня Барона Шипов, броня (Ур.100)

Шипованные сапоги, обувь (Ур.100)

Больше ничего у него при себе не имелось. Пусть все три предмета и высокого уровня, но при этом не слишком высокого качества. Всего лишь зелёненькие. Вот если бы я сумел поднять Иргила, то получил бы в своё распоряжение всю кучу его эпиков.

- Ладно иди за мной...

Вместе мы спустились к паладину.

- И что это? - задал вопрос Георг, увидев нежить.

- Моё хобби...

Дальше нужно было действовать осторожно. Скелет единственный у кого есть шанс убить паладина. Мы же слишком малосильны в этом вопросе. Взяв полный контроль, я руководил движениями скелета, дабы он не уснул. Рывок внутрь проклятого сада - удар - отступление. Дожидаемся пока шкала Проклятия спадёт и вновь атака.

Таким образом мы сбили с паладина несколько процентов...

- Слишком долго, - выругался я.

А долго ждать я не могу. Мне нужно уже выбираться отсюда и вернуться в столицу. Да ещё и паладин, поняв, что даже он не избежит участи навечно тут застрять, наверняка сообщит обо всём случившемся в клан. И уже в ближайшее время сюда рванут может и не такие сильные, но уж точно ещё более злые последователи Спарты. И если я хочу обезопасить свой замок, а заодно получить некоторые приятности, то нужно уничтожить врага как можно скорее.

- Возьми это оружие!

Делиться эпическими предметами всегда тяжелое испытание для сердца истинного коллекционера. Один раз я уже даровал одному мобу эпический меч... в итоге я всё ещё не починил тот предмет. Но в тот раз имела место быть квестовая ситуация. Теперь же всё согласно моему плану. Скелет не должен сломать\потерять\продать Копье.

- Убей его! - кровожадно кричали мы на пару с Пасечником, пока Скелет, осмотрительно не вступая в область проклятого сада, наносил удары невероятно ценным копьём.

Дело уничтожения паладина сдвинулось с мёртвой точки. Проценты таяли с каждым ударом, пока не достигли красной зоны. Мне пришлось приложить все свои силы, чтобы не допустить смерти скелета. Даже ему было тяжело выжить при отражении урона. На починку скелета уходили все мои силы, но эта работа стоила того.

Перед нанесением финального удара я метнул в бронированную пророщенную тушку склянку с необходимым зельем, и разрешил нежити забрать жизнь праведного паладина.

С грохотом обрушилась плита, которая до этого момента прикрывало тело заснувшего паладина. Теперь же она лишь прикрыла вещи, которые из него выпали. Бронированная туша исчезла. Таким образом мы спасли попавшего в ловушку хая. Интересно при нашей следующей встрече он будет благодарен за такую помощь?

– Георг, убирай божественное заклинание, – приказал я, находясь в нетерпении от огромного желания немедленно рвануть за выпавшими сокровищами.

Пока Разбойник взывал к Ллотус, я отмахивался от целой кучи сообщений. Все они имеют огромное значение, но мне не терпелось забрать ценности, выпавшие с Топ-10 игрока. Но прочитать сообщения я всё равно успевал.

Получен новый уровень – 48!

Получен новый уровень – 49!

Получен новый уровень – 50!

Нераспределённых очков: 15

Напарник Георг Пасечник получил новый уровень – 71!

Напарник Георг Пасечник получил новый уровень – 72!

Напарник Одержимый Скелет получил новый уровень – 108!

Одного убийства топ-игрока хватило нам троим на то, чтобы поднять уровни. Мне даже удалось поднять сразу три из них! Но и Пасечник, ничего не привнёсший в победу, получил сразу два. А самый постаравшийся Скелет получил только лвл.

Но уровни — это не всё, что я получил в награду.

Наконец-то игра поняла, что мне удалось совершить невозможное...

Вы совершили невозможное и победили в битве, в которой не имели ни малейшего шанса на победу. В награду получаете:

Здоровье +5%

Выносливость +5%

Мана +5%

Слава +1000

Удача +20

Честь +10

+2 дополнительных очка характеристик

Вот теперешняя награда соответствует сложности. Всё же вряд ли кто до меня побеждал противника на 100 уровней выше его уровнем. Это же просто невозможно! Даже я это понимаю.

Также я получил целую россыпь достижений. Одно из которых приобретено чуть раньше, но я не посмотрел его, а просто отмахнулся.

Достижение «Божественный артефакт» за обладание предметом божественного ранга.

Достижение «И в ответ тишина» за убийство обездвиженного противника.

Достижение «Голиаф» за убийство противника гораздо выше вас уровнем.

Не знаю с каких пор я стал немного мазохистом, но если выбирать, то я лучше выберу получить Проклятие, чем Достижение. Не хочу сказать, что у Достижений бесполезные плюшки... хотя это я и хочу сказать. Нахрена мне всё это?

- Сделал! - в этот момент радостно произнёс Разбойник-Жрец.

Чтобы не попасть впросак, я быстро раскидал очки характеристик. И это было трудно. Когда же это простая прокачка с вкладыванием всех очков в Силу переросла в какую-то олимпиаду

по математике? Чтобы продолжать пользоваться Драпой мне нужны Сила, Ловкость, Дух и дополнительные Вера с Волей. И вот для того чтобы всего хватило, мне и пришлось поднапрячь мозг... хотя на самом деле всё решилось быстрее. Достаточно посмотреть на изменившиеся требования к самому оружию.

Уровень: 50

Одержимость: 1,0

Здоровье: 1727/1727

Выносливость: 906/906

Мана: 1067/1067

Характеристика

Значение

Сила: 222

Живучесть: 147

Ловкость: 86

Выносливость: 84

Интеллект: 16

Мудрость: 101

Дух: 56

## Дополнительные характеристики

Удача: 125; Харизма: 45; Вера: 56; Воля: 83; Оpozнание: 53; Знание: 35; Лидерство: 43; Честь: 220; Слава: 4915

Оказалось, что вся математика ни к чему и тех характеристик что я и так уже имел мне вполне хватает. Вот только дополнительную характеристику «Вера» нужно поднять. Иначе ещё два подъема в силе, и я не смогу использовать копье.

– Ллодас придай мне сил! – попытался я подмазаться, рванув за сокровищами. Но богиня и игра оставались глухи к моей крепкой и довольно прилипчивой вере.

Так как проклятие больше не угрожало моей сознательной жизни, я мог спокойно расковырять плиту и добраться таким образом до выроненных сокровищ.

Вы подняли 2 220 143 золотых монет.

Вы подняли предмет «Плащ Стратега Клана»

Вот что значит быть топ-игроком и важной шишкой крупного клана. Для него таскать с собой сумму более двух лямов – норма. Вероятно, он даже не заметит пропажи такой малой суммы. Мелочёвка. Чисто чтобы пирожок купить-перекусить.

Эти два миллиона станут неплохим пополнением для моего бюджета. Если для топ-игрока эти деньги – копейки, то для меня эта сумма половина всех имеющихся средств.

А вот предмет оставил двойное впечатление. С одной стороны, это довольно забавно. Из всей кучи его амуниции мне достался самый важный с точки зрения его достоинства предмет. Чтобы предмет отражающий принадлежность к клану попал в чужие руки... это позор. Тем более это не просто обычный плащ, а что-то вроде генеральского знака отличия. Круче может быть только Плащ Мастера. Вполне возможно, что клан может крафтить всего один подобный предмет.

Если они будут себя хорошо вести, то я обменяю такую важную для них вещь на соответствующий для меня по ценности предмет.

А пока буду носить сам. Благо вещь хорошая. Даже лучше плаща, подаренного Иргилом.

Плащ Стратега Клана (Спарта). Плащ

Ранг: редкий

Категория: одежда

Прочность: 420/420

Защита: 20

Плащ отображающий принадлежность к клану Спарта. Данный плащ в дополнении является символом высокой должности владельца.

Бонус: Сила +5, Ловкость +5, Интеллект +5, Дух +5, Харизма +5

Особая способность: Приказ!

Уровень подстраивается под носителя.

Требование: нет

Уж сколько я могу придумать способов использования данного предмета... для клана Спарта будет лучше же побыстрее его выкупить, и ни в коем случае не пытаться отобрать его силой. Иначе их ждут такие последствия... а, впрочем, об этом подумаю если они совершат ошибку.

Пока же буду радоваться особой способности. Приказ! Только крупные кланы могут создавать собственные плащи. То есть клан Спарта имеет огромный вес в Нортленде. А титул Стратега — это почти должность второго человека в клане. Так что подобная вещь должна иметь силу влияния на любое существо Нортленда, которое испытывают нормальные чувства к Клану. Например, я могу приказать что-нибудь стражнику в каком-нибудь Вастелроте и тот, если отношения города с кланом нормальные, не посмеет отказать. Вот только подобные приказы имеют ограничения... На их использование тратятся очки Влияния... клановые. То есть в случае чего я существенно опустошу их запасы накопленной потом и кровью характеристики. И также пока я облачён в этот плащ, то все мои деяния будут иметь отражение и на репутации клана. Как в лучшую, так и худшую стороны.

Вряд ли в клане Спарта обосновались дураки... кроме тех, кого я уже видел... ну не все же там такие. В общем они точно решат выкупить предмет в кратчайшие сроки.

- Босс, что дальше делать? – подал голос Георг, заметив, что я вернулся из вороха текста в игровой мир.

А действительно, что? Я так долго в подземелье, что уже чувствую себя узником каким-то.

Для начала надо как-то закрепить данж за собой. Точнее замок. Что там у меня за бумага есть? Дарственная. Открываю предмет и вчитываюсь...

Вам предложено задание «Вотчина»

Сложность: «F»

Описание: Вы получили документ подтверждающий, что именно вы являетесь законным наследником древнего замка. Чтобы утвердить вас в должности лорда замка, нужно получить одобрение у короля.

Цели: Получите разрешение на владение территориями у короля Нортленда

Награда: Собственные владения

Вот так и вышло, что владеть замком я так сразу не могу. Хорошо, хоть квест имеет низкий ранг сложности. Да и вообще мне с более глобальным заданием «Эпоха Войн» всё равно нужно попасть на приём к королю. И если мне не изменяет память, то помимо того, что я хотел заглянуть к крутому кузнецу за починкой Муракумо, я хотел попасть и к королю, прежде чем поддался на чары побочного мини задания и застрял в местном подземелье... Ну и дела.

Теперь же всё пойдёт по моему первоначальному плану и ничто мне не помешает!

- Кажется в замок вторглись непрошенные гости... – произнёс Пасечник после того, как прислушался к изменившемуся жужжанию своих пчёл.

Насколько я понял, его пчёлы летают по всему первому и второму слоям и сообщают о любых передвижениях этому Трутню.

- Ну пойдём поприветствуем их. Ты только путь на третий слой закрой ... и баррикадами заложи лестницу. Не хочу, чтобы гости узнали о дополнительных слоях моего замка.

Хоть я и хотел сразу же отправится с Георгом на Остров и предоставить ему туда доступ, а самому заняться Строительством, но прежде нужно обезопасить свой замок от вторжений.

<http://tl.rulate.ru/book/3432/178930>