ГЛАВА 54

Голова и Кирпич

Даже такой человек как я имеет в своём сердце тьму... с учётом Одержимости Тьмой это звучит немного... очевидно.

Длань Таорда. Оружие

Редкость: эпическая

Урон: 750-920

Категория: боевые молоты

Одно из двенадцати Святых Орудий.

Создано волей Первого Паладина во время битвы с Полудемоном Алчности взамен разбитому в бою молоту. По легенде Первый Паладин использовал при создании низкоуровневые материалы, которые первыми попались под руку, но благодаря пропитавшему созданное оружие непоколебимой воле, чести и святости воина, а затем ещё и закалки кровью побеждённого полудемона, Длань Таорда и обрела свои удивительные свойства.

Усмиряющий Нежить. Святое Орудие обладает многократно повышенным уроном по нежити.

Изгоняющий Дьявола. Длань Таорда обладает повышенным уроном по демонам.

Умение Тяжесть Правосудия - Длань Таорда становится тем тяжелее, чем больше маны вложить в умение. Возрастает урон, но и требования Силы возрастают.

Умение Зал Суда - Молот создаёт вокруг себя на расстояние в 10 метров непреодолимую силу притяжения, центром которого является само оружие, что затрудняет врагам побег, и принуждает всякого к битве в ближнем бою. Также запрещает любой способ магического перемещения, либо скрытности.

Умение Неизбежность Наказания - активируется при условии, что враг, с которым в бою столкнулся Молот, решит избежать дальнейшего сражения и попытается сбежать. Молния поразит этого противника на любом расстоянии в тот момент, как он окажется под чистым небом.

Уровень подстраивается под носителя.

Требование: Божественность

Я могу быть эксцентричной сволочью, но тут уж я совершенно уверен, что это оружие предназначено для меня. Какая у меня основная характеристика? Сила. А этот молот целиком и полностью опирается на эту характеристику. Даже его умения требуют Силы.

Активировав Тяжесть Правосудия и подняв вес оружия многократно, я смогу наказать любого, кто посмеет сунуться ко мне без подарков. А если противник засмущается приходить на праздник, организованный Молотом без подарков, то умение Зал Суда поможет ему решиться приблизиться. И если уж такое чудо произойдёт, что вражина как-то сумеет скрыться, не отведав досыта праздничных п*здюлей, то всегда можно послать ему вдогонку весточку с пометкой «Молния». Она если и не добьёт его, то всяко заставит напрячься. Просто великолепный набор привязанных к предмету умений.

Нет, есть конечно сложности в использовании умений. Вроде того, что при формировании Зала Суда меня может просто забить до смерти камнями и прочим хламом, который также будет притянут к молоту. Да и стрелы, ножи и прочий метательный мусор будет точнее прилетать в мою сторону, да ещё и с ускорением, существенно сказывающимся на уроне. Так что умение нужно применять с умом. Либо обладать такой защитой, что будет начхать на всякий такого рода мусор. Вон паладины так и поступают. Консервные банки ходячие. А ещё и их читерские ауры...

Но этот молот – именно то, чего я хотел получить от игры.

Если бы не одно но...

Божественность.

Что за нах*й?!

Откуда я её возьму себе? Откуда её вообще кто-нибудь себе взять сможет? Я понимаю, что вероятно когда-нибудь игроки докачаются до таких львов, что смогут смахнуть весь пантеон местных богов и тем самым владеть божественностью. Но... это когда ещё случится?

А мне нужно пользоваться этим молоточком прямо сейчас.

У меня есть корона, которая также только для богов. Теперь ещё и молоточек. Есть вариант отдать всё это богатство небожителям, таким образом я с ними вернусь в [Дружбу], и они отменят заказ на убийство. Но это же не мой Дао. Я просто физически не могу отказаться от чего-то что получил с таким трудом... даже если это было весьма просто.

- Ладно. Положу тебя пока в инвентарь, – решил я, подхватывая с пола эпик.

Внимание! Оружие Длань Таорда сломано!

Вы получили достижение «Мастер Сломанного Клинка I»

Повышается шанс сломать оружие противника на 4%. Ваше оружие прочнее на 2%.

Прямо в моих руках молот рассыпался в пыль. При опознании я как-то не глянул на его прочность, а она видимо была или на единичке, или на нуле. Хватило моего касания, чтобы оружие сломалось. Это что же за невезуха? Кто меня проклял? Почему за это страшное проклятие я не получаю положительного бонуса? Это слишком злобно!

У меня есть три эпических пушки. И все они сломаны. Мне и раньше невероятно сильно хотелось посетить одного крутого кузнеца в столице, но теперь мне хочется посетить его в три раза сильнее.

- Сука! - выругался я.

Рукоять рассыпалась полностью. Набалдашник упал, звякнув на пол. Молот и раньше не производил особого впечатления. А теперь от него остался только брусок золота. Кирпич хренов. Буду понтаваться, что мол у меня вылитый из чистого золота кирпич, вместо брелока с ключами из кармана свисает, и при быстрой ходьбе коленку раздробить пытается...

Так тут ещё когда я в печали эта скотина Голова Дракона вздумала в меня молниями плевать. Если раньше я к ней относился бережно, то теперь уже нет.

- Жри землю тварь! - прикрикнул на голову я и ткнул её мордой в пол. - Жри давай!

Вот ещё вопрос. Вот покушает Дракон тут. А, извините, какать он где будет? Там на небесах у Фьорда... Хотя о чём это я? Драконы же они, как и девочки - не какают. Хотя мы же в игре. Тут вообще никто этого не делает.

...

Бля!

А как же я там в реале в туалет хожу?

Лучше не думать об этом.

Голова Дракона рычала, молнии посверкивали. Пол исчезал, словно зубастая тварь Фьорда действительно пожирала его. Настроение мерзкое. А тут ещё Георг ноет возле уха:

- Как же так?! Теперь я никогда не заслужу прощение богини! Она ненавидит меня! Ненавидит!

Видимо не у одного меня просела до самого дна репутация с богами. Вон и Пасечник, хоть и раньше являлся отверженным культа Ллотус, а теперь в вовсе во врагах с ней. А ведь он жрец. Это мне можно плевать на небеса... хотя лучше не делать этого. Не по той причине, что кто-то там на небесах может разозлиться, а только лишь по причине действия сил притяжения. Не хочется словить свой же плевок себе же в харю. В таком случае и в морду же дать некому.

- Пасечник, можешь не ныть?

- Но босс, как же быть? Моя жизнь кончена!

Удивительно дело, но постепенно он перестаёт меня бояться! Верность падает.

- Слышь, хранитель мёда, если считаешь, что твоя жизнь кончена, то я могу это тебе устроить...

- Делай что знаешь...

Такое отчаяние в словах босса подземелья, что его даже убивать не хочется. Точнее его не хочется убивать по той причине, что он мой напарник, хоть и подрастерявший веру в меня. И эту веру надо вернуть. Метод Кнута и Пряника. И если на него не действует Аргументация, то можно и пряничка ему посулить. То бишь воспользоваться навыком Убеждение.

- Слушай, друг, не всё так плохо как ты думаешь...

- Но Она ненавидит меня!

- Ты же знаешь, как говорится «от любви до ненависти один шаг». Так что не горюй! Если ты и дальше будешь верно служить мне, то мы станем настолько влиятельными, что даже боги почтут за честь дружить с нами. В религии что главное?

- Что?

- Вера! Вот и верь в Светлое Завтра, как верили миллионы людей до тебя!

Георг с некоторым сомнением в глазах поглядывал на меня. Идиотом считает? Нет. Не нужно быть настолько в себе неуверенным. Просто его программу загнуло. Он переваривает то, что я сказал.

Для окончательного убеждения осталось эдак по-дружески похлопать его по плечу. Это как бывает: если женщина плачет, то нужно подставить торс для того чтобы тебя обслюнявили и омочили слезами; а если в печали мужик, то его нужно стукнуть по плечу... и предложить нажраться. Как-то так.

- Ты не переживай, - сказал я поднимая руку. - Ведь у тебя есть я...

Не успел я дотянуться до его плеча, как раздался ужасный грохот, словно все боги вернулись и продолжили прерванный бой. Сразу несколько этажей данжа оказались насквозь пробиты. Куски битого камня всюду. Вспышка необработанных игрой пикселей. Пыль. И свет звёзд пробивается в созданный пролом.

Чудовищный по силе удар пробил подземелье до самых небес!

- Кхе, - только и произнёс Георг, как только очнулся после обработки информации.

Он проследил направление, в котором унесся снаряд. Новая звезда засияла на небосводе, но отдаваясь постепенно становилась тусклее. Затем разбойник перевёл взгляд на пушку, рычащую на моей руке. И понял, что если бы я донёс руку до его плеча, то от Георга Пасечника в этом мире не осталось бы ничего кроме воспоминания.

И исходя из этого он сделал вывод.

Верность напарника Георг Пасечник восстановлена! Текущее состояние: 100%

Продвинутый (II) навык Устрашение повышен! Текущий уровень: 4

Результат удовлетворительный. Вот только это не то чего я сам ожидал. Но не мог же я на глазах столь мной восхищенного подручного выкрикнуть «что за нах?!». А ведь как хотелось.

Я забыл, что правой рукой придавливал голову дракона к земле. Я крепко держал голову за глотку, как бы странно это не звучало. И когда захотел похлопать Георга по плечу, то неосознанно потянулся к нему головой дракона, которая долгое время кушала пол и копила слюну, дабы при первом же подвернувшемся шансе попасть им в меня. И так получилось, что, когда я поднял голову от земли, дракон решил плюнуть... И всё бы ничего, всё-таки камнями плевать это не что-то крутое, даже если камни и будут перемешаны с молниями. Но он плюнул останками Молота. Золотой Кирпич оправдывая своё божественное происхождение оказался настолько могущественным, что пробил весь данж и улетел на родину... то есть на Небеса.

- Сука! - заревел я, как только понял, что у меня не осталось даже остатков Молота. А значит я не смогу его починить или хотя бы переплавить. - Сраная голова, ты сейчас превратишься в Череп!

Я уж был готов воспользоваться некромантией и трансформировать живую голову в неживой череп, как свет звёзд неожиданно стал ближе. Что-то яркое приближалось словно комета. В миллисекунду я понял, что это возвращается обратно на землю Кирпич.

Благодаря профессиональным навыкам игры в бейсбол я сумел сориентироваться. И пусть я

почти всегда занимался только отработкой ударов битой, но я имею представление что некто именуемый кетчером пользуется перчаткой и ловит в неё мячик.

Вот я и выступил в роли этого самого кетчера.

Мяч - Божественный Кирпич.

Перчатка - Голова Дракона.

Попытка - одна.

Когда кирпич столкнулся с головой дракона, отчего последняя недовольно взревела, будто ей выбили зубы, я сдержался чтобы не крикнуть «Страйк!».

И прежде чем разгневанный дракон повторил плевков Кирпичом, я вытряхнул из его пасти эту опасную игрушку. Не хватало мне ещё сильнее разрушить мой же замок.

Но это действительно Страйк.

Я нашёл способ каким могу использовать и Голову и Кирпич. Эта задачка как раз для такого как я. Если в условиях есть Кирпич и Голова, то я смогу всё сделать правильно. И пофиг, что в данном случае кирпич не встречается с затылком, хотя кто знает куда прилетит кирпич, после того как его выплюнет дракон.

У меня теперь есть пушка. И не в значении любого крутого оружия. А в значении именно пушки, стреляющей ядрами.

К тому же теперь у меня есть способ убить Голову Дракона. От одного Возврата кирпича ко мне в руки, с дракона снялось разом четверть здоровья. То есть если мне захочется убить голову и получить этот халявный опыт, то достаточно позволить дракону плюнуть четыре раза - и всё... подставляйся под гору ЛвлАпов.

- Слышишь эти звуки, Георг? - спросил я подручного.

- Нет, босс, - ответил тот в напряжении от произошедшего.

Но он и не мог слышать то что слышал я. А слышал я зубовой скрежет богов. С такой пушкой я смогу если и не нагнуть любого из них, то уж точно нанести урон. Я не могу пользоваться предметами с требованием к Божественности. Но дракон имеет эту самую божественность!

И если раньше я планировал сбежать из замка на время, так как в скором времени сюда прибегут все религионеры Нарна в поисках меня, то теперь я думаю, что могу и пободаться с ними некоторое время. Хотя бы одно боестолкновение я должен провести. Иначе будет неправильно. Я не сбегаю. Я покажу им кто хозяин замка, а затем просто пойду по своим делам... спешно.

- Георг!

- Да, босс?

- Собери все сокровища, которые ты набрал за все годы своего разбоя. Мы переправим их в безопасное место. Сюда в скором времени ворвутся многие противники, но я задержу их. Приступай!

Мой образ олицетворяет собой величие истинного воина. Вот только Георг не проникся. Странно. С такой верностью, которую он испытывает ко мне, он должен проникаться по поводу и без. Что за беда? Почему он напуган?

- Что за проблема? Ты не желаешь выполнять приказ?

Он что зажал сокровища? Понятное дело, что любой хотел бы оставить своё при себе. Но со 100% лояльностью он должен всё же отдать их мне без долгих уговоров.

- Тут такое дело... - вымолвил он. - Сокровищница пуста.

Обмануть меня хочет.

- Я знаю. Я же был в сокровищнице. Тащи сокровища оттуда куда ты их перепрятал.

- Босс, вы не так поняли. Сокровищ нет. Совсем.

Неужели он всё ещё хочет меня обмануть?!

- Ты крутейший разбойник округи. У тебя в подчинении бандиты и воры, которые отдавали всё тебе, себе оставляя лишь жалкие гроши. Так как у тебя может не быть сокровищ?

- У меня были сокровища. Почти миллион монет... Но я их потратил.

- Куда? Когда?

Вот каким бессердечным нужно быть, чтобы сказать слово миллион, а затем слово «нет». Я могу не пережить такой потери.

- Когда мы с вами босс воевали, то я нанял бойцов для собственной защиты... пришлось потратить все сбережения. Но не волнуйтесь! Весь мёд остался в целостности и сохранности. И если вы покажете мне безопасное место, то я тотчас же перенесу туда все его запасы... только вы не покушайтесь на мёд. Ладно?

Вот почему в прошлый раз дракон не плюнул точно в этого мерзкого трутня? Ещё не поздно повторить выстрел...

- Ладно. И долго наёмники будут защищать замок?

- Неделю.

Те mobs были весьма неплохи. Вот только даже их не хватит, чтобы противостоять высокоуровневым игрокам, которые придут за моей головой. Моей моей головой, а не моей головой дракона.

- Мы с Иргилом перебили их... Когда они пришлют замену погибшим?

- Уже должны, - ответил Пасечник. - Я заплатил им очень много золота, так что они будут присылать бойцов каждый час в случае необходимости. И сила бойцов будет соответствовать уровню противника, который вторгается в замок.

А вот последнее условие весьма ажурно.

- Когда они придут укажи им, что они должны безоговорочно слушать мои приказы.

- Естественно.

- И пока мы с ними будем отбиваться от вторжений, ты должен собрать всё мало-мальски ценное из замка и перенести в безопасное место. Уж думаю ты лучше всех знаешь где хранятся хоть какие-то из оставшихся ценностей?

- Будет исполнено, босс. Мёд сохраню в безопасности!

Вот сдался ему этот мёд. Но хрен с ним. Пусть всё тащит.

А я же пока выгляну на улицу. Нужно следить за подступами. Думаю, сумею сделать сюрприз любому игроку, решившему сунуться в мой замок за любой из моих голов.

5

Карательная группа клана Спарта продвигалась по коридорам подземелья. Впереди двигались могущественные воины элитной партии «Пронзающий Меч», а за ними, на таком расстоянии чтобы не привлекать внимание могучих союзников двигалась менее значимая партия «Ржавый Молот» на которую старшие товарищи перестали обращать хоть какое-то внимание. Мол двигаются следом, да и пусть. Может научатся чему...

- А чего мы за ними-то двинули? - высказал мысль вслух Копан. - Давай пойдём качаться куда-нибудь...

- Неожиданно от тебя слышать подобное! Мы же в этот данж ради получения твоего класса сунулись!

- Да хрен с ним, - отмахнулся разбойник. - Невезучее это место. Проклятое. И не в качестве игрового проклятия, а самого реального. Тут даже священник уже не поможет...

Копан посмотрел на их полкового священника - Стресс, которая по уши влюбилась в виновника проклятия и добавил:

- Священник тут не поможет... Она скорее только на руку проклятому будет действовать. Предательница тупая!

- Сам придурок, - не осталась в долгу священница. - Но я согласна с этим придурком в том, что получить в этом данже продвинутый разбойничий класс у нас не получится пока тут находится Филин.

- Тогда что вы хотите? - заговорил Линчеватель. - Пойдём получать класс для Делла? Он же следующий на очереди.

- Пойдём мы, а получать он будет? - не согласился Копан. - Пусть этот придурок сначала в игру вернётся. И только потом пойдём по его делам.

- И чего же ты хочешь?

- Пойдём качаться? С получением этих редких классов мы существенно отдалились от прокачки.

Остальные в группе были согласны немного сбросить напряжение на ферме простых мобов.

Всем надоело это проклятое подземелье, населённое гопниками. Всем кроме священницы.

- Давайте только посмотрим, как Филин этих топ-зазнаек размажет, - взмолилась священница.

- А не боишься, что твоего кумира в этот раз уделают?

- Сам дурак.

Препираться Стресс с Копаном могли долго. И хорошо, что в этот самый момент идущая впереди партия «Пронзающий Меч» столкнулась с противником. Точнее это было не совсем столкновение. Старик Потому - опытный следопыт, обнаружил передвижение возле самой группы игроков каких-то подозрительных теней. Кто-то скрывался и пытался незамеченными пройти мимо игроков Спарты. И им бы это удалось, не окажись тут высокоуровневого следопыта. Вон даже Копан не заметил передвижений противника.

- Рядом враг! - крикнул следопыт, прежде чем получил целую комбинацию ударов в спину, а затем грудь и финальным аккордом кинжал в глаз.

Следопыт погиб первым, но сумел предупредить товарищей о приходе врага.

- Кажись ситуация повторяется... - выругался Ренис, разглядывая как враг начал уделывать теперь уже более крутую, чем прежде, группу.

Ранее гопник также из скрита начал убивать партию Ржавого Молота. Неужели теперь он нацелился разобраться и со старшими товарищами точно таким же способом?

- Хрен тебе урод! - заревел Р.А, которого ранее уже убивали. - Больше я этого не позволю!

Засиял свет. Воскрешение! Только что погибший следопыт оказался возвращён к жизни. Его здоровье было на грани, но следующее же заклинание жреца восстановило уровень здоровья игрока.

Но в то время, пока РА занимался подниманием следопыта, угроза обрушилась на ещё двух носителей тряпок. Пиромант и Ведьма оказались целью невидимого врага. И пиромант слёг сразу. Ведьма воспользовалась своими талисманами и сумела уйти из-под огромного числа атак. А затем обрушила на область свои заклинания Тьмы и Проклятия. Её силы может и были не достаточными для того, чтобы называться ДД, но в роли поддержки Ведьма - одна из лучших. Покровы невидимости врага оказались сорваны. И перед игроками наконец-то во всей красе предстал враг.

Но этот враг оказался совсем не тем, кого все ожидали здесь увидеть.

Двенадцать игроков. Двенадцать высокоуровневых игроков у которых на всеобщее обозрение выставлены свои данные и название собственной гильдии. Клан «Стрекозы». Пусть в их клане и нет такого сильного игрока как Спартанец Леонид, но в среднем клан Стрекоз превосходит Спарту. Ранее между кланами не было вражды и дружбы. Оттого и не понятно почему они напали.

- Стрекозы! - закричал РА. - Вы хотите развязать войну между нашими кланами?

- Развязать Войну? - захохотали вражеские игроки. - Адепт Акронима, между нами уже идёт война.

- Что ты хочешь сказать? Когда мы успели перейти вам дорогу?

- Вы совсем отстали от жизни. Эпоха Войн грядёт! Между нами не может быть мира!

Пока Спартанцы обдумывали слова Стрекоз, последние вновь атаковали. Все Стрекозы – эльфы. Это клан на полном серьёзе отыгрывающий свою роль в игре. Ролевики. Считают себя последователями богини Ллотус. Многие из них получали редкий класс именно в этом данже. То, что хотели получить для Копана Спартанцы, потоком получали для себя Стрекозы. Секрет получения редкого класса был выкуплен именно у Стрекоз. То есть все стрекозы в большей или меньшей степени являются адептами Ллотус. РА – жрец Акронима. Паладины – последователи Таорда. И тот и другой бог теперь объявлены врагами Ллотус, а, следовательно, и вражда между последователями вполне естественна и более того поощряется покровителями. Так чего удивляться тому, что Стрекозы желают уничтожить врага.

За считанные секунды от «Пронзающего Меча» остался лишь самый крепкий воин – паладин Яныч, но и тот держался из последних сил, не имея возможности нанести ответный удар. Врагов было слишком много, и они имели сходные уровни. Так что Стрекозы потеряли лишь одного соратника в столкновении, а Спартанцы полегли почти все.

- А что с мелочью делать? – раздался вопрос в среде Стрекоз.

Под мелочью естественно подразумевались «Ржавые Молоты».

- Убить.

Если уж старшим товарищам не удалось спастись, то что говорить про таких игроков как Ренис с остальными.

- Только священницу не трогайте, – вновь раздался голос командира Стрекоз. – Она адепт Фьорда... а он союзник Крылатой Богини.

Таким образом единственной кто получила помилование оказалась Стресс. Вот только она не собиралась стоять в стороне пока её товарищей убивали. Пусть она их и презирает, но и оказаться единственной кого не тронут – не правильно. Так что она готовилась навредить врагам как можно больше...

Но в столкновении сильных игроков двух крупнейших гильдий все забыли о причине, побудившей всех собраться конкретно в данном данже. Все пришли для того, чтобы устранить Врага. Того кого занесли в чёрный список добрая половина богов Нарна. И он не побоялся показать себя перед толпой тех, кто пришёл за его головой.

- Опа-па, какие нарядные люди, – ехидный голос донёсся словно из подворотни.

Следом за голосом показался и его обладатель. Сражение замерло. Ржавые Молоты уже привыкли к внешнему виду гопника. Но вот Стрекозы оказались поражены. Невзирая на уровни. Невзирая на опыт и силу. Внешний вид гопника производил неизгладимое впечатление. Он казался огромным словно гора. Словно один игрок был способен полностью перекрыть коридор, и даже более того перекрыть не только один конец коридора, но и другой. Сразу становилось душно. Создавалось ощущение того, что тебя заперли в комнате. И не одного... а с голодным хищником, который прежде чем сожрать тебя, вдоволь с тобой наиграется.

Зримыми волнами от гопника исходила аура Страх. Эта аура не должна оказывать такое

влияние. Может на мобов... но никак не на игроков. Аура Страх даже если она превосходит ментальную защиту игрока на которого воздействует, должна лишь понижать статы, но никак не влиять на сознание игрока. Это просто невозможно.

Но это так.

Стрекозы и Спартанцы с появлением Гопника оказались словно изолированы в комнате, наполненной их страхами. Именно по этой причине и прекратилась бойня. Иначе Стрекозы не обратили бы внимание на одинокого игрока и вначале уничтожили бы Спартанцев. Но ментальное давление Филина заставило даже Стрекоз замереть посреди боя.

- Это тот самый игрок, за которым мы и пришли! - сумели взять себя в руки Стрекозы. - Бей его!

Но не до конца взяли себя Стрекозы в руки. Иначе зачем им понадобилось бы нападать на одинокого игрока всем скопом. Он же существенно уступает им в уровнях. Если бы они были в своём нормальном сознании, то лишь одного игрока направили бы против Гопника. По здравому рассуждению они бы даже посчитали что переоценили таким образом соперника. Но вот Стресс, которая с радостью увидела огромную фигуру орка-Гопника поняла, что соперники скорее недооценили его. Что ему какие-то Стрекозы...

- Жри кирпич, тварь! - такими словами встретил нападение Стрекоз гопник.

А затем всё поглотила сила молнии. Ужасный грохот. Нестерпимый свет. Весь коридор оказался поглощён неудержимой силой, против которой ни у кого не могло быть защиты. Спустя мгновение вся какофония стихла, но увиденные последствия всего одного удара поразили выживших.

Паладин и Стресс оказались в стороне от пронёсшейся смерти. Остальные Спартанцы погибли раньше от рук враждебного клана. Но вот никто из них не ожидал, что после одного единственного удара помимо двух игроков Спарты в данже останутся в живых только Гопник и его сопровождающий босс Пасечник. Ни следа от десятка Стрекоз не осталось.

<http://tl.rulate.ru/book/3432/178933>