

Но следующая дверь оказалась ведёт не в сокровищницу, а в тюрьму.

- Спасите нас! - молили на разные голоса существа различных рас, забившиеся за решётки.

- Где ключи? - спросил я их, быстрее пытаюсь найти как бы их освободить.

- На стене!

Я тут же схватил связку ключей и принялся отворять двери камер одну за одной.

Было всего дюжина пленников. И только половина из них сохранила разум. Шестеро напали на меня - своего спасители и мне пришлось их убить.

- Они лишились разума, - ответил Пятка - один из пленников. - Пасечник пытал нас ежедневно. Они - те, кто не выдержали этого. Ведь мы не можем даже умереть...

- Мне жаль это слышать, - сокрушался я.

- Спасибо за спасение, - поклонились пленники.

Репутация с организацией Лампа Джинна повышается на 5 единиц за каждого освобождённого раба.

Репутация с фракцией Лампа Джинна повышается на 60 единиц. Текущая репутация: Нейтральная (60/1000)

Что за организация? Первый раз слышу. И думаю в последний.

- Дайте нам ключи, чтобы мы сняли рабские ошейники, - протянули руки рабы.

- Хорошо, - согласился я. - Но тут сейчас опасно. Вам лучше покинуть это место, ведь Пасечник пока не повержен.

- Но куда нам идти? Мы все не из Нортленда. И тут у нас нет родных. Вы поможете нам попасть домой?

Вам предложено задание «Возвращение домой»

Сложность: «D»

Описание: Только что освобождённым из плена рабам необходимо вернуться домой. Но путь этот извилист, долог и опасен, так что они не в силах преодолеть его в одиночку без надёжного защитника и проводника.

Цели: Отвести рабов домой.

Награда: Повышение репутации с фракцией Лампа Джинна на 10 единиц за каждого раба.

- Не сейчас, - ответил я. - Пока что укройтесь в одном безопасном месте.

Квест я отменил, и вместо него открыл портал на Остров.

- Желаем вам удачи! - ответили рабы, уносясь на мой Остров.

Я обыскал тюрьму, но ценностей как ни удивительно в ней не нашёл. Также, как и следов Пасечника. Не мог же он на самом деле сбежать? Он же босс? Так что не выездной!

- Осталась сокровищница,...

Дверь закрыта.

Вот и что делать и как поступать?

- Ломайте! - приказал Иргил нежити.

Те радостно стали долбить дверь, пока она не сдалась под их напором и не разрушилась.

И я наконец-то попал в то место в которое давно мечтал попасть. Сокровищница. Теперь все награбленные ворами сокровища будут принадлежать только мне.

- И тут его нет! - выругался Иргил, не наблюдая в сокровищнице Пасечника. - Но хотя бы мы отыскали Алтарь.

Я же не был так рад увидеть этот кусок камня с горящими на нём свечами.

Я был бы более рад увидеть что-то большее. А так в огромном помещении сокровищницы кроме одинокого Алтаря больше и не было ничего. Даже пол был словно тщательно подметен перед нашим приходом.

- Куда делись все сокровища?! - вот что занимало мои мысли.

Не мог же Пасечник в самом деле сбежать, прихватив с собой все средства. Ну не мог же?! Если мог, то я его и на другом конце континента отыщу, даже если создатели игры этот самый край континента не откроют для посещения игроков.

Свои деньги я отыщу где угодно!

2

Но если приглядеться повнимательней, то можно заметить, что Пасечник забрал не все сокровища из комнаты. В самом дальнем углу. Где пыль собралась многовековыми слоями я заметил много предметов, которые пропустил босс перед своим побегом.

– Алтарь тут, – влез в повествование Иргил, кружась вместе со своими викингами возле вождя предмета. – Не медли и освободи нас!

Отмахнувшись от него, я вытащил несколько предметов из кучи. Ведь наверняка даже среди забытых предметов вора осталось много ценностей. Как бы ни так!

Брошь Мэри из Найтхелма, предмет для задания

Брошь, подаренная Мэри её мужем Старлом в день их помолвки...

Желаете принять задание «Возвращение похищенного предмета» Сложность: F?

Там была целая история о том, как эти два NPC испытали любовь и ненависть. Я же испытывал к ним лишь глубокое безразличие. Можно было бы подумать, что во всей той куче, что забыл выгребсти Пасечник, это был единственный бесполезный в ценовом исполнении предмет, но нет. Всё что там лежало – х*рня. Расчёска Катрин, Деревянный Меч Брошенного Мальчика, Старая Кукла Ёршки и многое другое. Всё это квестовые предметы. Причём квесты по ним очень скучные и малоприбыльные.

Но если кто-то думает, что я оставлю этот мусор, то он не прав. Вся куча отправилась в мой обширный инвентарь, при первом посещении Острова грозя осесть уже там.

– Разорви нашу связь с этим проклятым Алтарём! – потребовал Иргил и его сопровождающие скелеты, когда я всё же обратил на них внимание.

Смотрю на представленный инструмент. Каменный постамент прямоугольной формы. Древний, старый и обветшалый. Без изысков. Лишь несколько узоров стёртых от времени остались на поверхности потрескавшегося серого камня. И лишь простые свечи украшают этот Алтарь. Почти три сотни тонких восковых свечей.

Проклятый Алтарь Воскрешения Замка Иргила

Желаете после смерти воскреснуть здесь?

Оказалось, что это самая обычная точка респауна. Просто выполненная в форме алтаря. Точку можно привязать к любому кладбищу любого города Нортленда и никакой разницы с этим «проклятым» алтарём не будет. Просто оказалось так что к нему привязали квест. Станный. Вряд ли кому-то кроме меня посильный, но всё же квест.

– Разрушь этот проклятый Алтарь! – молил Иргил.

Но я не спешил. Хотя для игрока это и является простым респауном, но вот для мобов – это что-то большее. Лишь некоторые mobs обладают способностью к воскрешению. Обычно же после их убийства на их место приходит кто-то другой. То есть на примере Пасечника, если бы тут не было Алтаря, то после убийства босса, при следующем посещении локации тут уже правил бы разбойниками какой-нибудь Дворник или Слесарь. Пусть они и внешне и приёмами, и диалогами были бы тем же самым Пасечником, но по сценарию это те бандиты, которые приняли правление на себе после гибели прошлого руководителя.

Так что прикрепить к точке возрождения обычного моба – весьма редкая задача. Практически никогда не встречаемая в игре возможность. Ладно боссы или квестовые персонажи – там игра придумает, как их вернуть если надо. Но обычные mobs – их можно поднять только если священник захочет потратить на них воскрешение.

– Что ты медлишь?

– Думаю. Не отвлекай. Да будет тебе известно, но согласно русской народной поговорке: «Ломать – не строить». Поэтому к процессу ломания чего-то нужно подходить со всей ответственностью, не то что при строительстве, например, всяких скелетомонстров.

Иргил и скелетомонстры заткнулись.

Нужно вначале узнать больше сведений об Алтаре.

Опознание!

Томительные секунды ожидания. Характеристика не желает так запросто раскрывать сведения

о предмете. Но вот надпись «успех» и результат, касательно самой первой свечи. Надо заметить, что свечи расположены в три ряда, почти по сотни свечей в каждом ряду. И каждый последующий ряд находится на небольшом возвышении над предыдущим... Хотя зачем это я упоминаю? Это же ни на что не влияет!

Пламя Свечи хранящее душу (Викинг Гвардрик Молот Севера, Ур.100)

- Это вообще кто? - выругался я.

-? - недоумевал Иргил.

- Кто такой Гвардрик Молот Севера?

Не успел Предводитель ответить, как из кучи костей, составляющих общность моба под название Ужас Подземелья, раздался щёлкающий голос, распознать в котором хоть какой-то смысл мне помогло моё проклятие сродства со смертью.

- Это я.

В следующий миг мой тщательно собранный и подогнанный по косточкам моб распался на составляющие его части. И так как частей в нём было не вдосталь, чтобы собрать многие скелеты полностью, то распался и второй шедевральный моб. Вместо двух силачей вновь воскресли многие обычные скелеты.

Один из которых подошёл к нам с Иргилом и прямо на глазах сменил свой ник с привычного именованья местных скелетов на:

Скелет-викинг Гвардрик (Уровень 75) Здоровье 3000/3000

То есть обычный моб стал именным. Вот оказывается, как это происходит! А я-то думал игра рандомно их подкидывает. А оказывается их нужно ещё как-то родить при помощи игрока. Замечательная новость.

- Благодаря тебе один из моих братьев вернул воспоминание! - обрадовался Иргил и подарил мне +5 репутации с собой.

- Спасибо, я никогда этого не забуду, друг, - произнёс ещё и новорожденный Именной Моб.

Репутация с Скелет-викинг Гвардрик (Уровень 75) поднялась до Дружбы. Текущая репутация Дружба (0/1000)

Да кто он такой?! Нафига мне с ним дружить?! Игра не убивай мне мозг бесполезной хренью!

Мне уже даже не хочется больше прикасаться к Алтарю дабы не опознать ещё какого скелета. Не нужно мне таких друзей! Кто хочет в друзья моба-скелета? Хотя... Если я создам таким образом три сотни скелетов-друзей, которые к тому же поднимутся в ранжировки с обычных мобов до именных созданий, то я стану обладателем весьма сильной середячкового уровня армии. Неплохой профит от всего этого шатания по подземельям...

- А теперь освободи меня! - взмолился новоприобретённый друг, так скоро пожелавший со мной распротиться.

- Чего?! Ты же только что вспомнил себя. Задержись, друг... - попытался вразумить его я.

- Из-за того, что я вновь обрёл себя, мне невыносима сама мысль влачить существование в роли нежити! Помоги мне и освободи от этих оков!

Понятное дело убедить мне его не светит.

Ладно. Прощай друг... Точнее прощай идея сделать армию дружественных агрессивных именных мобов и с их помощью поработить мир.

Протягиваю руку и двумя пальцами тушу фитиль Свечи. Никто же не думает, что я буду разламывать Свечу, которая судя по определению является Эпически редким предметом. Пламя затухает мгновенно, побуждая меня задуматься над тем, а нужен ли я тут вообще или Иргил и сам легко всё потушит.

- Я свободен! - радостно кричит именной моб и в следующий же миг снимает с шеи свой череп и разбивает его на мелкие осколки об угол неразрушимого Алтаря. Ни одна свеча даже не погнулась от этого варварского действия.

Но это привело к неминуемой гибели друга и сообщении мне:

Репутация с богом Фьордом повышается на 1 единицу. Текущая репутация Нейтральная (6/1000)

Во-первых, кто это такой? Почему я с ним ещё не враждую? Нафига мне с ним репутация нужна? И нет бога кроме пресветлой тёмной Ллодас да сдохнет она в адских муках!

– Ты можешь не уничтожать Алтарь, а лишь потушить свечи, – поправил условия выполнения задания Иргил, осознав действенность метода после того, как Гвардрик больше не ожил.

Опознав следующую душу в Свече, я провернул тот же опыт. Затушив где-то сотню свечей, я получил соответствующий прирост к репутации с Фьордом. Появилось соответствующее количество именных мобов, тут же даровавшие мне Дружбу и тут же меня покинувшие. Даже всплакнуть захотелось... Я никогда не терял так много друзей за такой промежуток времени! Даже когда они спивались!

Вот только погибших безвозвратно скелетов и призраков оказалось больше чем затушенных свечей. Сказалась нехватка свечей или что-то ещё, но после затухания одной свечи могло быть освобождено от 1 до 10 мобов. Вот только их большее количество не прибавляло ничего к репутации. Видимо мобов слишком много, и авторы квеста даже не стали заморачиваться соблюдением числа свечей и числа мобов.

Ведь скелетов-мобов было очень много, а свечей всего менее 300. И оказалось, что далеко не все из них содержат в себе души викингов. А лишь только 102. Остальные свечи заняты иными душами, вроде:

Пламя Свечи хранящее душу (Коршун, беглый гладиатор Ур. 68) Воскрешение через 15 минут

То есть Пасечник закрепил на респе своих соратников и спокойно с ними контролирует данж, будучи уверенным что никогда не погибнет полностью от рук какого-либо залётного игрока.

Были три типа свечей: незажжённые – к которым можно прикрепить нового моба; свечи к которым прикреплена точка воскрешения моба; и свечи в пламени, которых в данный момент находится душа моба, ожидающая времени до рестарта. Последние свечи отличались более интенсивным горением.

И таких свечей было много среди бандитов, ведь мы их нехило проредили. И если теперь их не открепить от Алтаря, то спустя какие-то жалкие 15 минут они воскреснут. Всё-таки скорость

респауна в местном данже ужасно быстрая. Вероятно, всё дело как раз в наличии этого Алтаря.

– Освободи уже и меня! – потребовал Иргил, оставшийся со мной один одинёшенек, ведь всех его собратьев я уже открепил.

– Дарственную на замок и земли вперёд! – потребовал я, справедливо опасаясь подлянки.

Получен предмет «Дарственная на владение замком, территориями, а также всеми ресурсами и ценностями внутри владений»

Вот тут-то мне бы и схитрить, не освобождая Иргила. Но я не какой-то там кидала. Я честный человек и всегда гордился этим, особенно в те моменты, когда суд протоколировал это на бумаге, в назидание всяким неверующим участковым. К тому же обманывая Иргила я ничего сверх того, что имею не получу. Да и не простит он меня... вон как меч поглаживает в ожидании...

Пламя Свечи хранящее душу (Иргил Мрачнодум, воин-герой Стаангарда, Ур. 200) затушена!

Как я понял из описания его души, при жизни Иргил был куда как сильнее, чем после смерти. 200 уровень – не шутка. К тому же судя по его цветовому окрасу он был боссом эпического ранга. Босс эпического ранга 200 уровня в качестве моего саймона... вот было бы круто!

– Вот мы все и обрели свободу! – выдохнул облако ядовитого тумана Иргил. Но этот туман был... радостным что ли.

Я же был радостным от той информации что сообщила мне игра:

Задание «Последнее пристанище викинга» выполнено!

Награда: Предмет (Дарственная на владение замком), Репутация с богом Фьордом повышается на 200 единиц, опыт.

Внимание! Получен новый уровень! 46!

Внимание! Получен новый уровень! 47!

Тут же повысил на 5 единиц Силу, во славу большего урона и Ловкость на то же числовое значение во славу того же самого. И самое замечательное, что хоть я и поднял сразу два уровня, но шкала опыта сигнализировала о том, что скоро я получу и 48 лвл. Заполнена она чуть больше чем на 90%.

А что у нас случается, когда шкала опыта достигает такой отметки?

Правильно. Нас убивают, и мы теряем весь накопленный опыт и в придачу кучу предметов. Ведь не стоит забывать, что я грешник с красным ником. Вот почему эти воры из данжа воспринимаются игрой как мирное население? Это же нелогично! И что с того, что они заложники? Я тоже заложник, да ещё и в большей степени чем они!

– Ты только не спеши навстречу к своим братьям, – попросил я Иргила. – У нас ещё незаконченное дельце к Пасечнику.

– Хорошо. Я подожду пока мы не убьём его.

Уж с каким трудом скелет отказался от делания из себя харакири. Странные какие-то они викинги. Азиатские что ли?

Но настала пора вернуться к ворах. Благо им оставалось до воскрешения 10 минут, а значит у

меня было время затушить их свечи. Вот только их души выглядят так аппетитно, словно те светящиеся в Чистилище Сущности, которые местные боги не давали мне сожрать...

Протягиваю свои вымышленные руки и быстро хватаю то нечто что заключено внутри огня, вот только ничего не происходит...

вспышка

Огонь свечи загорелся очень ярко на краткий миг, но этого хватило мне чтобы ослепнуть. Когда зрение вернулось, я удивился по причине двух факторов.

Первый фактор - сообщение с непонятными закорючками теперь обрели некоторый смысл:

Вы использовали «Четырнадцатая Способность Демона-Творца. Контроль души»

Внимание! Дальнейшее использование способностей уровня «Демон-Творец» может привести к непоправимым травмам головного мозга.

Настоятельно рекомендовано покинуть виртуальную среду!!!

Дальнейшее нахождение опасно для жизни!!!

В общем-то первый фактор весьма значим и можно было бы остановиться на нём подробнее, если бы не второй фактор. А именно появление весьма опасного товарища в непосредственной близости от меня:

Коршун, беглый гладиатор (Ур. 68) Здоровье 3000/3000

Этот именной монстр так неожиданно воскрес, что даже не сразу сообразил, что нужно меня убивать. А когда сообразил, то уже было поздно. Подоспел Иргил и с одного тычка эпическим топором отправил именного моба вновь куковать в свечку.

И так как опасность миновала. Я мог посвятить время раздумьям.

Итак. Вместо того, чтобы поглотить Душу Коршуна, я воскресил его. Привычное дело. Такое я уже проворачивал с Иргилом. И это было благодаря 14 умению, которое оказалось называется 14 способность Демона-Творца. А конкретное название – Контроль Души.

Откуда мне приплыло подобное? Судя по такому нестандартному цвету выделения этого умения и тому, что вначале игра сама не могла перевести название – это что-то весьма странное. Возможно игра сама не могла понять, что же за умение она мне предоставила и только сейчас пришла в норму?

Зная всю забагованность Эпохи Войн я склонен думать именно так.

И в общем-то умением я доволен. Всякое там ускорение рестарта – полезно. Вот только что там за пугалки в конце? То есть если я продолжу использовать Контроль Души, то мой мозг сломается? Это что же за игровое умение-то такое? Кому оно нафиг надо?!

И как бы мне последовать совету и покинуть игру?

Я был бы очень признателен, если бы мне дали 13 умение Демона-Творца под названием «Срочный выход в реал!» Что?! Дайте кому не жалко!..

Видимо им жалко.

Но я уже играл ранее с мыслями о том, что моё тело находится в весьма плачевном состоянии. Админ-007 развеял мои страхи, сказав, что физически я восстановился от того падения. И если ему верить, то со мной всё в порядке. А раз со мной всё в порядке, то какое-то внутриигровое умение не способно мне навредить. Ага. Но лучше не рисковать и не использовать данную способность понапрасну.

У меня есть схожий навык «Ловля Сути» и честно признаюсь я отличий в них не вижу. Если только 14 способность есть дальнейшее развитие Ловли Сути. Но от последней мой мозг не взорвётся. И нужно как-то разделять их...

– Ты чего дрожишь?

Даже скелет заметил, что со мной не всё в порядке, когда я, набравшись смелости решил повторить опыт с Коршуновой душой. Только теперь я мысленно повторял «использовать Ловлю Сути, а не способность Демона-Творца». Словно мантру я это повторял и вот результат:

Сущность Жизни поглощена!

Пламя свечи потухло, так как моб перестал в ней обитать. И красное умение не было

использовано. Отличный результат! Вот только от поглощения Сущности Жизни у меня не изменился уровень Одержимости, а только лишь на 1 единицу увеличилось максимальное число хитов. На одну жалкую единицу!

Но если поглотить сотню таких сущностей, то и хитов увеличится на сотню.

Так и вышло спустя то время, которое потребовалось мне на поглощение всех респавнувшихся бандитов Пасечника. Их было 112. Остальные слоты занимают те персонажи, которые не являются мёртвыми. Пока ещё... Или те, кто не являются сторонниками режима Пасечника, вроде освобождённых ранее рабов. Их привязку я пока не стал трогать. Лишь поглотил тех шестерых рабов, что потеряли разум и набросились на меня. Хотя какая-то от них польза в виде 6 единиц поитов здоровья.

– Возможно нам стоит поискать главаря бандитов где-нибудь ещё?

Иргил выказывал нетерпение. Скелет, у которого за плечами вечность не может подождать каких-то жалких несколько минут?! Что за игра!

<http://tl.rulate.ru/book/3432/178951>