

ГЛАВА 57

Финальный босс

Таким образом из моего замка исчезли даже малейшие признаки присутствия врагов. Голова Дракона сработала с эффективностью метлы гиганта, единым махом выметая весь мусор прочь. Жаль, что только и сам замок пострадал. От стен не осталось ничего. Только башня и разрушенный донжон остались относительно целыми.

- Организуйте оборону по периметру замка. Эти враги не были последними...

- Исполним, сэр.

Командиром у наёмников Черного Железа и Блуждающих Магов выступал капитан Шуруй Грамм. Вот ему-то я и отдал приказ, который он незамедлительно принялся выполнять. Ситуация отличалась от прежней, где мы с ними выступали врагами. Теперь мы друзья-товарищи... ну или точнее наёмник-наниматель, что тоже неплохо.

- Как и договаривались, они теперь слушаются твоих команд... Если на этом всё, то я, пожалуй, пойду...

Оказавшийся сильно трусливым атаман разбойников Георг в очередной раз намеревался покинуть место, ставшее неожиданно очень для него опасным. Вот только нельзя. И пусть игровой запрет на исчезновение босса подземелья из своего подземелья он нарушить смог, но вот мой запрет - тут уж вряд ли.

- Какими силами мы обладаем? - спросил я его.

- Босс, давай я тебе все полномочия передам, а сам в сторонке постою? Хорошо?

- Полномочия передавай, но отсиживаться не получится.

Георг тяжело вздохнул, а передо мной в это время загорелся новый список команд и возможных действий.

Внимание! Вам предложено взять на себя управление подземельем «Замок Иргила Краснощёка», что принесёт с собой как положительные, так и отрицательные моменты и затронет многие аспекты вашей игры.

Вы согласны?

Вряд ли игра сможет напугать меня негативными последствиями ... хотя нет один раз напугала. Всё же проклятие Ллотус с вечным сном существенно повредило бы мне. А в остальном - не-е... Всё в порядке будет. Я уверен.

Отвечаю согласием на вопрос.

Поздравляем! Вы контролируете подземелье «Замок Иргила Краснощёка». Под вашим контролем находится поверхностный уровень, Слой 1 и Слой 2 подземелья.

На карте тут же отмечился периметр моей власти.

Получено достижение! «Кто тут босс?!»

Дела-а...

Я ждал подставы от Пасечника, но не такой же! Он воспользовался случаем и отказался от роли Босса. Теперь вроде как я являюсь финальным боссом подземелья. И чтобы пройти данж, игрокам нужно убить именно меня. А из меня что и шмот будет сыпаться? Не ну понятно, что будет ведь я ПК, но неужели будет выпадать ещё и шмот который должен был падать с Пасечника. Срочно нужно узнать это...

Шанс выпадения предметов повышен в связи с ролью «Босс Подземелья». Шанс выпадения предметов +20%.

Подстава! Мало того, что у меня бешеные шансы из-за красноты, так теперь эти шансы ещё повышены... хотя, чего я переживаю? Я же голый. Если на мне ничего нет, то и выпасть ничего не выпадет. Да и к тому же, чтобы с меня что-то получить, меня нужно убить. И мне очень захочется увидеть того смельчака, который посчитает, что сможет осуществить сие действие. Честь ему и хвала... ну и земля пухом, заодно.

А из приятного:

Значение Лидерства резко скакнуло на 50 пунктов, что по сути являлось удвоением данной характеристики у меня.

Но взамен увеличению Лидерства снизилась Честь на те же самые 50 пунктов. И пусть. Я всё равно не знал куда мне девать эту характеристику. Я же не рыцарь.

А ещё и Слава поднялась на 1000.

Но самое все же приятное, хоть одновременно и подставное, это мой ранг «Босс Подземелья».

Ранг: Босс Подземелья

Локация: Замок Иргила Краснощёка, слой 2

Сложность: 70+

Здоровье, Выносливость и Мана повышаются на 50%. Все основные характеристики +10.

При достижении критического уровня здоровья активируется режим «Ярость»

Смерть при исполнении роли Босса Подземелья не накладывает никаких штрафов, но продолжение роли возможно лишь спустя 6 часов после смерти.

Вот такие вот плюшки за ранг Босс. К сожалению, всё это действует только лишь при нахождении меня в пределах моего подземелья. Но всё же это увеличивает шансы на победу над игроками выше меня уровнем. Хотя я и раньше неплохо справлялся. Мой данж рассчитан на группу игроков 70 уровня... а таких персонажей я и без ранга мог разматывать легко.

Но теперь с рангом я вполне смогу размотать и кого-то посильнее. Думаю, с рангом я теперь смогу не потерять лицо и в битве со столпами топового листа. Больше не придётся хитрить, чего я не особо люблю, но что меня вынуждали делать. Пока я в своём данже я смогу на равных сражаться с кем-то 100 уровня. И при словах «сражаться на равных» я имею ввиду, что размотаю его, как медсестра в перевязочной бинт разматывает – легко и непринуждённо.

И такая уверенность во многом строится именно на режиме «Ярость»

Ярость

Особенность игровых персонажей ранга «Босс». Способность во многом индивидуальна для каждого моба. Чем сложнее подземелье и босс во главе него, тем могущественнее и многообразнее его режим «Ярость»

Режим «Ярость»

Уровень: 1

Условия активации: здоровье 20%

Особенность: сила, ловкость, интеллект повышается на 20%. Защита от всех типов атак повышается на 20%.

Оказалось, что режим Ярость можно прокачивать. Это отдельная фигулина и прокачивается не теми же самыми очками что и уровни. Если я буду успешно защищать подземелье от вторжения игроков, то мне будут начисляться Очки Ярости, которые я и буду тратить на прокачку. С повышением уровня Ярости откроются новые Умения, которые используются только в режиме Ярость. Вроде тех способностей что есть у Пасечники с его Зовом Богини. Хотя для этого и нужно постараться.

Но из-за того, что я теперь являюсь боссом подземелья, игроки могут убивать меня без всяких для себя последствий. То есть они не станут красными если убьют меня. Но опять же я ПК и для моих потенциальных убийц нет никакой разницы. Как и для меня.

В общем пока я в своей локации я враг для всего Нарна и меня будут пытаться убить все законопослушные граждане Нортленда.

– Так как теперь, ты командуешь, то я, пожалуй, пойду... – в очередной раз попытался смыться Пасечник, который не смел уйти без моего на то разрешения.

Всё же он ответственный тип со 100% верностью мне.

Но не единой силой самого босса подземелья этот самый босс силён. Также и его миньоны имеют значение. Ведь многие игроки могут и не добраться до самого главаря. Их по пути разберут приспешники.

И управление такими приспешниками – вот та причина, по которой я и потребовал от Пасечника отчёта.

Временные защитники подземелья:

Наёмник Чёрного Железа (ур. 85) – 30 единиц.

Блуждающий Маг (ур. 90) – 10 единиц.

Наёмник Чёрного Железа (ур. 150) – 13 единиц.

Блуждающий маг (ур. 155) – 5 единиц.

Тёмный Жрец (ур. 155) – 4 единицы.

Сержант Через Бесхвостый (ур. 155)

Заря Слуга Древних (ур. 160)

Капитан Шуруй Грамм (ур. 160)

Среди временных наёмников у меня аж целых три именных моба. Уже только с ними одними я вполне могу отбить нападение даже топовых игроков. А кому-то помельче тут и вовсе нечего ловить.

А ведь кроме наёмников у меня в подчинении и сам Пасечник со своими разбойниками... хотя на них лучше не надеяться – слишком слабы.

В общем благодаря тому факту, что сука-Пасечник потратил все сокровища на то, чтобы нанять Черное Железо, я получил возможность успешно оборонять данж от любых игроков и даже гильдий весь тот срок пока не истечёт найм. После этого этот данж смогут пройти. До этого срока – вряд ли. Только если кланы объединяться и завалят все проходы своими трупами. Или если объединяться топы. А такое вряд ли произойдёт даже при том факте, что против меня ополчились боги и соответственно все их последователи.

Пока я предавался пустым просмотрам новых умений, настала пора новых сражений. Наёмники Чёрного Железа вступили в схватку с группой игроков...

Вы получили 355 Очков Ярости!

Вот так просто я получил целую кучу так необходимых для прокачки режима Ярости очков. Кажется, что это большое число очков, но нет. Для повышения режима до второго уровня мне нужно их аж целых семь тысяч! Но с учётом того, как быстро и с какой лёгкостью слегла группа из пяти игроков, я не думаю, что с прокачкой Ярости возникнут хоть какие-то проблемы.

Судя по силе группы из пяти человек, они явились сюда, не преследуя цель убить именно меня, как прочие, а только лишь с целью пройти данж, который как я вынужден сам себе напомнить рассчитан на группу примерно 70 уровня. Такими они и были. К их беде конкретно этот данж получил существенный перекося баланса.

Спустя ещё минуту и одно скоротечное сражение, всплыло новое сообщение:

Вы получили 240 Очков Ярости!

Теперь в руки Наёмников Чёрного Железа попался один невидимка клана Стрекоз. Он надеялся под прикрытием своей скрытности изведать обстановку, вот только на его беду навыки обнаружения у наёмников превосходили его возможности в скрытности. А уж в прямом столкновении с ними, у одинокой Стрекозы не было ни шанса.

И вот после смерти Стрекозы я убедился окончательно в том, насколько легко будет прокачать ярость. Это было бы долгим делом, случись нам сражаться с игроками, на уровень которых и рассчитан данж, но штурмовать замок будут именно высокоуровневые противники, за уничтожение которых Очки Ярости льются, словно вода из пробитой плотины. Только следи, чтобы не затопило.

Система начисления Очков Ярости довольно проста. За убийство игрока на территории подземелья начисляются очки. Их количество равно уровню убитого врага, учитывая и сложность самого данжа. То есть враги от 60 и до 80 уровня будут приносить ровно столько очков, каков их уровень. Но враги ниже проходного значения будут приносить урезанные в половину числа очков, то есть игрок 30 уровня принесёт лишь 15 очков Ярости. Обратная ситуация с теми игроками, что сильнее. Те, кто выше 80 уровня будут приносить удвоенное число очков Ярости. Поэтому от убийства одного Стрекозы 120 уровня я и получил 240 очков Ярости.

Всё просто.

Вот только вряд ли в обычном данже защитникам и боссу будет легко получить удвоенные очки Ярости. Даже один игрок превосходящий сложность данжа на 20 уровней вполне сумеет при наличии необходимых навыков и подготовки пройти подземелье от начала и до конца. Даже бой с боссом пройдёт примерно на равных. Так что для обычного подземного владыки получить очки Ярости с игроков превосходящих сложность... сложно.

Но только не в случае с моим подземельем. Даже одно то, что я являюсь финальным боссом делает невозможным для игроков ниже 100 уровня прохождения локации до конца. А уж при наличии Наёмников это становится невозможным и для многих топов.

Очередная группа игроков, с которыми столкнулись мои наёмники оказалась круче предыдущих, так что сражение затянулось более чем на минуту. Упомянуть о том, что наёмники победили думаю излишне. С десяти членов одного клана, поклоняющихся Акрониму, я получил более двух тысяч Очков Ярости. Победа далась легко, но один Наёмник Чёрного Железа потерял катастрофически много единиц здоровья – аж целых 30%! Ужас! Его конечно тут же подлечил Тёмный Жрец, но факт остаётся фактом. Моих драгоценных наёмников могут убить!

– Капитан! – подозвал я командира защитников.

Облачённый в сплошные чёрные латы и с выбеленным на груди знаком «Перечёркнутая Точка» ко мне тут же подошёл командир. У него единственного из Наёмников Чёрного Железа забрало шлема поднято, так что видно лицо. Мужественное и сплошь изрезанное морщинами и шрамами. Злобный прищур глаз и взгляд, как у матёрого бандита. Всё же Наёмники Чёрного Железа это не положительные персонажи, так что и внешний вид соответствует роли.

– Чего изволите?

Наши с капитаном отношения находились на нейтральной точке. Или даже возможно он меня недолюбливал. Всё же совсем недавно мы находились по разные стороны баррикад, да и теперь ему должно быть неприятно, что он вынужден слушаться даже не нанимателя, а какого-то левого чувака. Но я уверен в одном: если дать двум людям время, то они обязательно подружатся... или убьют друг друга. Тут уж 50 на 50. Но при подобных условиях мне всегда везёт.

– Вы смелые и отважные воины, но подрядились на опасную работу, – начал я процесс накопления Дружбы с капитаном. – Этот замок стал центром внимания не только сильнейших кланов Нортленда, но на него обратили пристальный взор даже Боги. Самые могучие силы этого мира в ближайшее время обрушат на это место свой гнев. И я опасюсь, что вашей смелости и силы не хватит...

Капитан оставался невозмутим. Ни единый мускул не дрогнул на его лице. Вот только сообщение заставило меня понять, что он недоволен моим высказыванием.

Репутация снижена.

– Если наших сил окажется недостаточно для отражения нападения на замок, то после нашей гибели сюда придут другие, – так ответил командир. – Каким бы сильным не был враг, Братство Чёрного Железа не отступит, куда действует договор между нанимателем и нами. В случае если наших сил окажется недостаточно, из Братства пришлют кого-то сильнее. Вам, как представителю нанимателя, не о чем волноваться.

Это мне и так понятно. Если они умрут, то придут другие. Вот только на это потратится время. Да к тому же игроки могут просечь фишку. Они просто пустят на локацию нубов во время респа Наёмников и те придут наименьшего из возможных уровня – 85. И много я с ними

навоюю?

Поэтому нужно убедить капитана кое-что сделать.

– Я понимаю, что Братство выполнит все условия договора. В этом не может быть сомнений. Я просто не хочу видеть, как столь славные воины гибнут впустую.

– Долг солдата исполнять поставленный приказ, – отчеканил капитан. – Даже если нужно погибнуть.

– Но если есть возможность выжить, то разве не нужно воспользоваться этим шансом?

– Нужно, но только лишь в том случае, если это не противоречит долгу и условиям договора.

Вот капитан и согласился.

– Тогда позвольте вам показать один уникальный артефакт, – рукой изобразил жест радушного хозяина и позвал капитана проследовать внутрь подземелья с собой.

Спустя пять минут я привязал к Алтарю Воскрешения все два с половиной десятка высокоуровневых Наёмников. Капитан выразил недовольство, что я не согласился привязать вообще всех их, на что я возразил, что Алтарь не резиновый. А вообще «нафиг мне не сдались эти низкого уровня mobs». А вот потерять таких хаев – будет бедой. С привязкой я же могу своими силами возродить их незамедлительно.

Когда с сохранением боеспособных единиц было всё согласовано, настала пора усиления защитных возможностей замка. Хотя какого ещё замка? Мой данж это можно сказать просто дырка в земле в чистом поле. Нет никакого замка. Нет никаких защитных сооружений, которые помешали бы штурмующим и помогли бы защитникам. А ведь сила защиты во многом зиждется именно на сооружениях.

И вот другой игрок по воле случая ставший Боссом Подземелья или хотя бы Лордом Замка мог бы только в роли простого воина выступать наравне со своими защитниками. А вот я могу помочь гораздо больше. Я же Строитель в первую очередь.

Уж кому как не мне наращивать оборонительную мощь?!

Вооружившись подходящими инструментами, я принялся разрушать оставшиеся строения. А что ещё должен делать Строитель? Чтобы построить что-то новое, что-то старое на этом месте нужно разрушить. А как же! К тому же меня не покидала надежда выучить подходящие рецепты во время разрушения строений. Если я разрушу остатки Стены, то могу получить рецепт и в последствии воссоздать облик Замка Иргила таким каким он и задумывался.

Вы действительно хотите разрушить Древнюю Стену?

Отвечаю согласием. Но рецепт не получаю.

Не отчаиваюсь, так как фрагментов стены осталось достаточно.

Повторяю, процедуру девять раз... и так и не заучиваю нужный рецепт. А в это время стена

кончилась.

– Таорд с ней! – махнул рукой на стену я. – Главное же Донжон!

Но к основному строению я подходить опасался. Всё же оно тут одно и права на ошибку нет. Поэтому вначале решил испытать удачу на Башне.

Вы действительно хотите разрушить Древнюю Башню?

Взмолившись Широкозадой Ллодас нажал «Да».

Удача! Вы изучили рецепт «Древняя Башня Корабелов»

Удача!

Я не сомневаюсь в своей удачливости, но и мольба думаю сыграла свою роль. Немедля ни секунды приступил к работе над Донжоном.

Вы действительно хотите разрушить Древний Замок?

Взмолившись Тупоголовому Таорду нажимаю «Да»

Вы успешно разрушили Древний Замок. Получено 1000 единиц камня, 2000 единиц брёвен.

В тишине. Не смея пошевелиться. Я ждал.

Ждал...

Ждал...

С секундами таяла и надежда. Осталась только вера. Потом истаяла и она...

Вместо развалин замка в центре моих владений теперь только... дыра. Дыра, ведущая прямиков на второй уровень данжа. Так как замок являлся хоть и небольшим, но первым слоем, то с его уничтожением подземелье немного уменьшилось. Думаю, вряд ли создатели игры допускали, что их со старанием уложенный в пределы местности, данж кто-то возьмёт и немного порубит. Но я же не виноват! У меня были благие намерения! А благими намерениями как известно вымощена дорога на Небеса к Фьорду и его безголовому Дракону.

- Сука Таорд я так и знал, что верить в тебя нельзя! - нашёл я сразу виноватого в происшествии. - Отныне для меня нет богини кроме Пышнозадой Ллодас!

Находящиеся на страже рядом Тёмные Жрецы выказали уважение подобному высказыванию, и репутация с ними поднялась. А вот сами боги не снизошли до хоть какого бы то ни было комментария. И не удивительно. Мы имели удовольствие общаться уже и как бы там не случилось, но я был единственным победителем в схватке с кучей богов.

В общем Замок свой я про*бал.

Разрушив всё что только можно, я выучил всего два рецепта. Башня и Мостовая... Неудача постигла меня. Но план был хорош. Кто ж мог заранее знать, что моей удачи хватит на изучение лишь этих рецептов? Подумаешь, что шанс выучить рецепт при разрушении предмета крайне низок и никто кроме меня на этот мизерный шанс и не понадеется, а будет учить рецепты только в соответственной гильдии у учителей. Я верю в свою удачу. И моя сохранившаяся жизнь - подтверждение удачливости.

- Настала пора вести себя также, как и вёл бы себя любой обычный игрок-Строитель...

Воспользовавшись Свитком телепортации, я переместился в Вастелрот. Можно было бы, конечно же, попасть и в Хелм и в тамошней продвинутой версии гильдии Строителей, изучить все рецепты, но... я фиг знаю где там гильдия. А тратить на это времена нельзя. Замок и данж оставлять без Лорда и Босса на долгое время нельзя. Всё же защиты пока никакой.

А вот в Вастелроте я знаю где находится гильдия Строителей...

- А ну стоять! - не успел я появиться на людной площади как раздался властный окрик.

У меня конечно теплилась надежда на то, что это вовсе и не мне кричат. Я не наивный... Я просто оптимист. Но когда вслед за окриком в мою сторону побежал стражник Вастелрота, всё стало предельно ясно.

- Вы меня с кем-то спутали! - закричал я, спешно ретируюсь.

Но конечно же мне не поверили. Хоть и сработали мои крутые навыки Красноречия и Аргументации, но их оказалось недостаточно, чтобы стража от меня отстала. Я всё же по-прежнему «красный». Я помнил об этом факте, перед тем как переместился в город. Но я не мог тратить время на очистку Кармы. Просто не мог. Мне день целый нужно будет потратить на то, чтобы убийствами мобов отмыться от грехов. А с учётом того, что на мой замок регулярно нападают игроки, которых убивают мои защитники и за убийство мне помимо Очков Ярости начисляются ещё и большее понижение Кармы... то отмыться мне вообще не светит.

Но у меня были надежды на то, что меня просто... не заметят.

- Держи преступника! - кричали стражники, преследуя меня по улицам первого крупного города с начала игры.

Но в Вастелроте просто не было смельчаков, желающих остановить дикого ПКашера. Их не могло тут быть. Всё же это первый город. Тут молодняк. Даже если они и захотят, то ничего мне не сделают. А вот стражники могут.

На меня пока что бежали какие-то мелковатые стражники. Всего-то сотого уровня. Но если прибью их случайно, то думаю это спровоцирует прибыть кого-то покруче. А как известно,

насколько бы крутыми ни были даже топовые игроки, но местные жители всё ещё во много раз круче. Если уж в самых зачуханных трактирах сторожат 150 уровневые вышибалы, то среди стражников есть весь спектр уровней.

Так что в данном случае мой игровой выбор не отличается от выбора в реальности, случись такое не в первый раз. Руки в ноги и вперёд! Гаражи и свалки ждите меня!

На самом деле миссия у меня весьма проста и бесхитростна. Нужно всего лишь попасть в квартал ремесленников, найти мастера Левеша и выучить у него весь спектр строительных чертежей. Думаю, моих характеристик должно хватить на изучение нормальных чертежей. Также, как и имеющегося золота.

Но наш со стражниками забег по улицам Вастелрота был прерван почти в самом начале. Словно подорванная на марше бронемашина, оказался остановлен и шокирован я появившейся в это время надписью

Внимание! Ярл Ротгурд в критическом состоянии!

И если бы это было просто начало квеста. Но нет. Судя по иконке моего первого подручного становилось понятно, что он встрял в серьёзные проблемы. Хотя мы и не виделись некоторое время, но он неустанно продолжал выполнять свой долг и обеспечивал Остров притоком новых вещей и денежных средств. Он не дармоедствовал, а вносил вклад в развитие Острова. И если бы мне позволили написать рекомендательное письмо, при последующем трудоустройстве ярла на работу (ведь он не в рабах у меня всё же и рано или поздно уйдёт, продвигаясь всё выше по службе), то характеристика была бы сугубо положительная.

И вот такого классного работника кто-то целенаправленно убивал.

Я открыл карту с целью вывести местоположение товарища.

– Вастелрот? – выразил недоверие я, как только заметил, что искать иконку нахождения ярла по всей обширной карте провинции не нужно. Он и так находится недалеко от меня.

Это облегчало не только поиски. Ведь поиски – лишь первый шаг. Второй и самый важный шаг – броситься на подмогу, пока не стало слишком поздно.

Внимание! Ярл Ротгурд погиб!

– Нет! – выкрикнул я.

Просто невозможно поверить в то, что игра настолько жестока! Как мой друг мог погибнуть так просто? Ведь я даже не имел времени чтобы ему помочь!

Очень не вовремя подоспели стражники.

– Сдавайтесь! Вы окружены...

Не было желания разговаривать. Вместо слов в ход сразу пошли кулаки. Два стражника в несколько движений отправились на встречу со смертью. Репутация с городом просела. Карма заработала ещё несколько единиц в минус.

Выбравшись из оцепления, я нырнул в люк канализации. То есть отравился в местный данж. Таким образом я избежал преследований стражи. Всё же они сильны и могут убить меня не только числом, но и индивидуальной силой. Тех двух, которых я раздавил можно и не считать за порядочных стражников. Так новобранцы.

Также новобранцами являлись и игроки, которые суетливо бегали по первому этажу канализации Вастелрота. Эх воспоминания. Когда-то и я был как они... Вру. Не был. Первый слой данжа населён крысами до 10 уровня. Игроки не сильно отличаются. И не только по уровням. Крысы ощущали, что в их владения спустился игрок гораздо сильнее их уровнем и поэтому они прятались по норам. Игроки же, заметив, что этот сильный игрок отмечен красным ником, символизирующим о его греховности, делали то же что и крысы – прятались.

Вот только почему?

Как будто мне нужно их убивать.

Но всем не объяснишь, что я красный не по той причине, что убиваю всех порядочных игроков направо и налево ради забавы, а только лишь по той причине, что так получилось. Такие вот дела. Обычно ПК становятся те, кто охотятся на заведомо менее сильных. Тех, кто не может дать отпор. Со мной другая ситуация. Я ПК потому что сражаюсь с богами и убиваю игроков их топ-10 списка Эпохи Войн, ну и выношу армии целых кланов... Какой же я удивительный человек... Вот подумал так и одна мысль потянула за собой другую – нужно увидеться с Си, чтобы она немного сбила с меня спесь, а то начинаю зазнаваться. Может я влюбился? Не. Я просто мазохист.

<http://tl.rulate.ru/book/3432/62735>