

```

ISR_PUNG2.0,INULLS,PUNCH0.0, // S_PUNCH0
ISR_PUNG1.5,0,A,Refire,S_PUNCH0.0, // S_PUNCH0
// do things to change the game state
ISR_PSG.0.1,0,A,WeaponReady,S_PSTOL0.0, // S_PSTOL0 while (gameaction != gu_nothing)
ISR_PSG.0.1,0,A,Lower,S_PSTOLDOWN.0, // S_PSTOLDOWN
ISR_PSG.0.1,0,A,Raise,S_PSTOLUP.0, // S_PSTOLUP switch (gameaction)
ISR_PSG.0.4,INULLS,PSTOL2.0, // S_PSTOL1 case gu_loadlevel:
ISR_PSG.1.6,0,A,FirePistol,S_PSTOL3.0, // S_PSTOL2 G_DoLoadLevel ();
ISR_PSG.2.4,INULLS,PSTOL4.0, // S_PSTOL3 break;
ISR_PSG.1.5,0,A,Refire,S_PSTOL.0, // S_PSTOL4 case gu_noaction:
ISR_PSG.32769.7,0,A,Light1,S_LIGHTDONE.0, // S_PSTOLFLASH: G_DeVNewGame ();
ISR_S4TG.0.1,0,A,WeaponReady,S_SGUN.0, // S_SGUN break;
ISR_S4TG.0.1,0,A,Lower,S_SGUNDOWN.0, // S_SGUNDOWN case gu_loadgame:
ISR_S4TG.0.1,0,A,Raise,S_SGUNUP.0, // S_SGUNUP G_DeLoadGame ();
ISR_S4TG.0.1,0,A,FireShotgun,S_SGUN2.0, // S_SGUN2 break;
ISR_S4TG.1.5,INULLS,SGUN4.0, // S_SGUN3 case gu_savegame:
ISR_S4TG.2.5,INULLS,SGUN6.0, // S_SGUN4 G_DeSaveGame ();
ISR_S4TG.3.4,INULLS,SGUN8.0, // S_SGUN5 break;
ISR_S4TG.2.5,INULLS,SGUN7.0, // S_SGUN6 case gu_playdemo:
ISR_S4TG.1.5,INULLS,SGUN8.0, // S_SGUN7 G_DePlayDemo ();
ISR_S4TG.0.3,INULLS,SGUN9.0, // S_SGUN8 break;
ISR_S4TG.0.7,0,A,Refire,S_SGUN.0, // S_SGUN9 case gu_completed:
ISR_S4TG.32769.4,0,A,Light1,S_SGUNFLASH2.0, // S_SGUNFLASH: G_DeCompleted ();
ISR_S4TG.32769.3,0,A,Light2,S_LIGHTDONE.0, // S_SGUNFLASH2: break;
ISR_S4TG.2.1,0,A,WeaponReady,S_DSGUN.0, // S_DSGUN case gu_victory:
ISR_S4TG.2.1,0,A,Lower,S_DSGUNDOWN.0, // S_DSGUNDOWN F_SectFinal ();
ISR_S4TG.2.1,0,A,Raise,S_DSGUNUP.0, // S_DSGUNUP break;
ISR_S4TG.2.0,0,INULLS,DSGUN2.0, // S_DSGUN1 case gu_worlddone:
ISR_S4TG.2.0,7,0,A,FireShotgun2,S_DSGUN2.0, // S_DSGUN2 G_DeWorldDone ();
ISR_S4TG.1.7,INULLS,DSGUN4.0, // S_DSGUN3 break;
ISR_S4TG.2.7,0,1,A,CheckReload,S_DSGUN5.0, // S_DSGUN4 case gu_screenshot:
ISR_S4TG.2.7,0,1,A,OpenShotgun2,S_DSGUN6.0, // S_DSGUN5 M_ScreenShot ();
ISR_S4TG.4.7,INULLS,DSGUN7.0, // S_DSGUN6 gameaction = gu_nothing;
ISR_S4TG.5.7,0,1,A,LoadShotgun2,S_DSGUN8.0, // S_DSGUN7 break;
ISR_S4TG.6.6,INULLS,DSGUN9.0, // S_DSGUN8 case gu_nothing:
ISR_S4TG.7.6,0,1,A,CloseShotgun2,S_DSGUN10.0, // S_DSGUN9 break;
ISR_S4TG.0.5,0,A,Refire,S_DSGUN.0, // S_DSGUN10 }
ISR_S4TG.1.7,0,0,INULLS,DSM2.0, // S_DSM1 }
ISR_S4TG.0.3,0,INULLS,DSM3DOWN.0, // S_DSM2 }
ISR_S4TG.22776.5,0,A,Light1,S_DSGUNFLASH2.0, // S_DSGUN10: get commands, check consistency,
ISR_S4TG.22777.4,0,A,Light2,S_LIGHTDONE.0, // S_DSGUN10: and build new consistency check
ISR_CHG6.0.1,0,A,WeaponReady,S_CHAIN.0, // S_CHAIN but = (gameaction >= BACKUPPTICS);
ISR_CHG6.0.1,0,A,Lower,S_CHAINDOWN.0, // S_CHAINDOWN for (i=0; i<MAXPLAYERS; i++)
ISR_CHG6.0.1,0,A,Raise,S_CHAINUP.0, // S_CHAINUP }
ISR_CHG6.0.4,0,A,FireGun1,S_CHAIN2.0, // S_CHAIN1 # (operates
ISR_CHG6.1.4,0,A,FireGun1,S_CHAIN3.0, // S_CHAIN2 # (playersgameid)
ISR_CHG6.1.0,0,A,Refire,S_CHAIN.0, // S_CHAIN3 # (CHAIN3)
ISR_CHG6.32769.5,0,A,Light1,S_LIGHTDONE.0, // S_CHAINFLASH: cmd = &playersll cmd;
ISR_CHG6.32769.4,0,A,Light2,S_LIGHTDONE.0, // S_CHAINFLASH: other:
ISR_MIS6.0.1,0,A,WeaponReady,S_MISS.0, // S_MISSLE memory (cmd, &cmdmissll, &missflcmd, 0);
ISR_MIS6.0.1,0,A,Lower,S_MISSLEDOWN.0, // S_MISSLEDOWN }
ISR_MIS6.0.1,0,A,Raise,S_MISSLEUP.0, // S_MISSLEUP }
ISR_MIS6.1.0,0,A,FireFlash,S_MISSLE1.0, // S_MISSLE1 # (check=)
ISR_MIS6.1.2,0,1,A,FireFlash,S_MISSLE2.0, // S_MISSLE2 # (demovoice)
ISR_MIS6.1.0,0,A,Refire,S_MISSLE.0, // S_MISSLE }
ISR_MIS6.32769.3,0,A,Light1,S_MISSLEFLASH.0, // S_MISSLEFLASH: G_DeVNewGame (cmd);
ISR_MIS6.32769.4,INULLS,S_MISSLEFLASH2.0, // S_MISSLEFLASH2: # (check=)
ISR_MIS6.32771.4,0,A,Light2,S_LIGHTDONE.0, // S_MISSLEFLASH4: && (gameaction >= TURBOTHRESHOLD)
ISR_SAW6.2.4,0,A,WeaponReady,S_SAW.0, // S_SAW && (gameid >= 5183) == (i)
ISR_SAW6.3.4,0,A,WeaponReady,S_SAW.0, // S_SAW && (gameid >= turbotmessage);
ISR_SAW6.2.1,0,A,Lower,S_SAWDOWN.0, // S_SAWDOWN return char ("player_names");
ISR_SAW6.2.1,0,A,Raise,S_SAWUP.0, // S_SAWUP }
ISR_SAW6.0.4,0,A,Start,S_SAW2.0, // S_SAW1 playersconsoleplayer1 message = turbotmessage;
ISR_SAW6.1.4,0,A,Stop,S_SAW3.0, // S_SAW2 }
ISR_SAW6.1.0,0,A,Stop,S_SAW.0, // S_SAW }
ISR_PLS6.0.1,0,A,WeaponReady,S_PLASMA.0, // S_PLASMA # (gameid >= 5183)
ISR_PLS6.0.1,0,A,Lower,S_PLASMADOWN.0, // S_PLASMADOWN # (if a monster yells)
ISR_PLS6.0.1,0,A,Raise,S_PLASMAP.0, // S_PLASMAP # (it will alert other)
ISR_PLS6.0.3,0,A,FireFlame,S_PLASMA2.0, // S_PLASMA1 # (gameid >= BACKUPPTICS)
ISR_PLS6.1.2,0,1,A,Refire,S_PLASMA.0, // S_PLASMA2 # (consistency)
ISR_PLS6.1.2,0,1,A,Refire,S_PLASMA.0, // S_PLASMA2 # (if full)
ISR_PLS6.32768.4,0,A,Light1,S_LIGHTDONE.0, // S_PLASMAFLASH: }
ISR_PLS6.32769.4,0,A,Light2,S_LIGHTDONE.0, // S_PLASMAFLASH2: }
ISR_PFG6.0.1,0,A,WeaponReady,S_BFG.0, // S_BFG # (consistency)
ISR_PFG6.0.1,0,A,Lower,S_BFGDOWN.0, // S_BFGDOWN # (if players.ll)
ISR_PFG6.0.1,0,A,Raise,S_BFGUP.0, // S_BFGUP consistency.ll = players.me >>
ISR_PFG6.0.2,0,0,A,FireFlame,S_BFG2.0, // S_BFG1 else
ISR_PFG6.1.0,0,0,A,FireFlame,S_BFG3.0, // S_BFG2 consistency.ll = rndseed;
ISR_PFG6.1.0,0,0,A,FireFlame,S_BFG4.0, // S_BFG3 }
ISR_PFG6.1.2,0,1,A,Refire,S_BFG.0, // S_BFG4 }
ISR_PFG6.32769.11,0,A,Light1,S_BFGFLASH2.0, // S_BFGFLASH1 }
ISR_PFG6.32769.6,0,A,Light2,S_LIGHTDONE.0, // S_BFGFLASH2 }
ISR_BLOOD.2.8,INULLS,BLOOD0.0, // S_BLOOD1 // check for special buttons
ISR_BLOOD.1.8,INULLS,BLOOD0.0, // S_BLOOD2 for (i=0; i<MAXPLAYERS; i++)
ISR_BLOOD.0.0,INULLS,BLOOD0.0, // S_BLOOD3 # (P_DropBlood)
ISR_PUFF2.2769.4,INULLS,PUFF2.0, // S_PUFF1 # (if (playersgameid)
ISR_PUFF1.4,INULLS,PUFF3.0, // S_PUFF2 # (players.ll)
ISR_PUFF2.4,INULLS,PUFF4.0, // S_PUFF3 # (players.ll) cmd.buttons & BT_SPECIAL)
ISR_PUFF3.4,INULLS,BLUT.0, // S_PUFF4 # (if (i)

```

and commented parts.
of edition work.

episode 1 on shareware

all)

arm)

8k gameskill = sk_nightmare)

SARG_PAIN2; (i++)

speed = 20*FRACUNIT;

speed = 20*FRACUNIT;

skill = sk_nightmare)

SARG_PAIN2; (i++)

speed = 15*FRACUNIT;

speed = 10*FRACUNIT;

speed = 10*FRACUNIT;

set level load

EBORN;

set false if a demo

Йен Странник Я - дракон

Йен Странник Я – дракон

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=25022574

Аннотация

Легко ли быть драконом? Особенно если ты недавно появился на свет, а вокруг столько всего нового или забытого старого... И мир вокруг может показаться чудесным и увлекательным, пока на пороге твоего замка не появятся пришлые. Люди называют тебя рейд-боссом и ждут, когда ты вырастешь и окрепнешь, чтобы попытаться убить с максимальной выгодой для себя.

Я – Дракон

Тесно. Тусклый свет едва пробивается через что-то твёрдое. Оно мешает, держит меня. Хочется наружу... Наружу? Я внутри? Где я? Внутри чего?..

Движения были слишком ограничены, тем не менее, получилось разжать пальцы и процарапать когтями борозду на чём-то, что так мешало двигаться и дышать... Дышать? Да, надо глубже вдохнуть и попытаться распрямиться.

Никак... Не получается.

Только царапать эту оболочку. Ещё, ещё. Глубокие царапины стали ярче. Снаружи пробивается свет... Снаружи? Свет?

Память просыпалась так же медленно, как и тело, но чем ярче становился свет, тем больше образов возникало в сознании. Совершенно новые, но при этом хорошо знакомые, известные и понятные.

Наконец скорлупа треснула и развалилась. Я вывалился наружу и зажмурился. Слишком ярко был новый день и слишком сочны краски после тусклого заточения. Привыкнуть к новому пространству получалось не сразу. Лёгкие расправились, дышалось легко, глаза приспособивались к свету, разлившемуся вокруг, нос ловил запахи, лапы наливались силой, чтобы опереться и встать. А ещё было какое-то странное чувство, поселившееся в животе. Оно подсказывало, что надо не просто стоять, надо идти, двигаться, бежать,

выслеживать, ловить... Хотелось есть.

Я огляделся вокруг. Стены, уходящие далеко ввысь к сводчатому потолку, сложены из больших тёсаных камней. Узкие высокие окна, закрытые прозрачными картинками из кусочков цветного стекла. Пол, тоже каменный, и по нему рассыпаны жёлтые кругляшки и цветные камешки, такие же яркие, как и стекляшки в окнах, то там, то тут, вспыхивающие искорками, если начать двигаться. Наблюдать за искорками было весело, но голод нарастал и всё громче подсказывал, что надо охотиться. Охотиться? Я плохо помнил, что такое охотиться, но это точно не сидеть и не гонять кругляшки хвостом из стороны в сторону. Это надо бежать... А потом ловить... А потом есть!

Знать бы куда бежать, но тут у стены раздался шорох. Я всмотрелся. Небольшой серый зверёк с чёрными бусинами глаз и длинным хвостом, совсем как у меня, только без чешуек. Над зверьком прямо в воздухе висели какие-то знаки, совершенно непонятные, только один из них получилось вспомнить. Этот знак, похожий на палочку назывался «один». Да, именно так. Я приподнялся на все четыре лапы, прижал крылья к спине и начал потихоньку двигаться в сторону крысы, стараясь не шуметь. Вот! Вспомнил! Это крыса «один». Ещё пару шагов и можно прыгнуть. Я так и сделал. Крыса не успела даже голову повернуть, как оказалась в моих когтях, а потом и в пасти.

В воздухе надо мной возникли и растаяли ещё какие-то

знаки, которые пока ещё не вспомнились, а все чешуйки, покрывавшие моё тело, стали как будто чуть больше и раздвинулись. Я немного вырос. Попытался оглядеть себя и заметил, что не все знаки растаяли, какие-то так и остались висеть над головой, но что это означает – оставалось загадкой. Ладно, не важно, сейчас надо ещё поохотиться. Голод стал не так силён, как вначале, но всё ещё напоминал о себе. Надо побегать по дому... Дом? Это мой дом? Ну, конечно, я тут родился, где-то в углу ещё валяется моя старая скорлупа, я тут живу, я тут охочусь и расту. А ещё – я тут вспоминаю!

Побегав по длинным коридорам и залам с такими же высокими потолками, я смог поймать ещё несколько таких же зверьков: крыса «один», пару крыс с каким-то другим знаком, ещё немного подрос и окреп. Только надпись над головой всё никак не хотела вспоминаться. Так я бегал, охотился и рос, пока крысы «один» не стали совсем маленькими, и интерес к ним пропал. Слишком много их нужно было поймать и съесть, чтобы в очередной раз подрасти. Да и есть уже не особо хотелось. Надо было придумать себе занятие поинтереснее. И тут я вспомнил, что у меня есть крылья, которые бегать не помогают, наоборот, чтобы не мешали, их приходилось прижимать к спине, но зачем-то они нужны. Стоило это выяснить.

Размышляя о крыльях, я свернул в какой-то очередной зал и огляделся. Тут все залы похожи и, всё же, они разные. Похожи камни, из которых сложены стены, но на стенах бы-

вает подвешено что-то. Что и как оно называется, я пока не знал, да и едой это не пахло. Хотя некоторые предметы... Предметы? Точно! На стенах висели предметы, которые было интересно разглядывать, особенно если склонить голову набок к плечу. На одной из стен висел какой-то большой и плоский предмет, цветной, как картинки на окнах, только не прозрачный. И на этом предмете был я. Вернее не я, а кто-то такой же, как я, с крыльями, длинным хвостом и чешуйками по всему телу. И он летел... Летел? Вот зачем нужны крылья! Я могу летать. А ещё у того, похожего на меня, из пасти лилось и закручивалось что-то... Что-то... Что-то красивое и... Опасное? Да, это красивое и опасное дыхание – пламя. Я умею летать и дышать пламенем! Память уже вернула мне образы полёта и огненного дыхания и хотелось быстрее это попробовать. Не откладывая, я вышел на балкон, взобрался на высокие массивные перила и взмахнул крыльями.

Я лечу! Это здорово – летать. Можно облететь свой дом и увидеть каков он снаружи. Можно подняться выше и посмотреть, на всё, что его окружает. И всё это моё. Я тут живу, охочусь, расту, летаю. Интересно, насколько высоко можно взлететь? Неужели выше тех шпилей? Память всё старательнее подсказывала мне, что это только начало, что я могу и умею намного больше, что мир вокруг огромен и разнообразен. Поднимаясь всё выше по спирали вокруг своего дома, замка... Замка? Ну, конечно, мой дом – Замок, и никак иначе! Так, вот, поднимаясь всё выше, я подлетел к самому вы-

сокому шпилью, на котором был укреплен флюгер, тоже похожий на меня, как и та картинка на стене. А над флюгером висела надпись из букв и цифр... Букв? Цифр? Ну, конечно же, в надписях всегда есть буквы и цифры. Только тут их было очень много. Но я, кажется, вспомнил, буквы, складывающие первое слово, как раз и означают «Замок». Второе слово прочесть я пока не сумел, но там были уже знакомые буквы, как и в первом слове: «о» и два раза попалась «а». А в конце было много цифр, две, как над крысами, дальше одна, как над моей головой сейчас, кажется, она называется «пять» и в конце «ноль». Он был очень похож на букву «о», но я точно знал, что это не буква. Замок ... 1150 уровня? Вот же оно! Мой замок тысяча сто пятидесятого уровня! А я, значит, пятого, а крысы были первого уровня и ещё... какого-то. Постепенно всё становилось на свои места. Охота, еда, рост, увеличение уровня, а значит силы, навыков и возможностей. Кстати, пока я летал, заметил, что зрение стало острее, что с высоты я могу различить буквально каждую травинку на земле, особенно если немного прищуриться и всмотреться.

Опустившись немного ниже, я попробовал вдохнуть поглубже, разогреть воздух внутри себя и выдохнуть пламя. У меня получилось! В груди стало очень тепло, а в носу немного щекотно. И тут я вспомнил... запах запечённого мяса, и вкус. Мне снова захотелось есть, но сырые первоуровневые крысы больше не казались желанной пищей. Заложив крутой

вираж, я рванул к земле и стал приглядываться к кустам и траве. Немного покружив над поляной, краем взгляда я уловил какое-то шевеление, всмотрелся и, прищурившись особым образом, немного приблизил к себе изображение. В кустах кто-то прятался. Всмотревшись ещё пристальнее, я смог разобрать над головой зверька с длинными ушами несколько уже знакомых букв и цифру «пять». Вот она подходящая добыча. Но добыча заметила моё приближение и попыталась убежать. Не тут-то было! Я летел намного быстрее, а моё огненное дыхание настигало почти мгновенно. Да, эта еда была намного вкуснее, и позволяла расти быстрее. К тому же охотиться в полёте оказалось намного интереснее. Остаток дня я так и провёл, взмывая выше спицей, всматриваясь с прищуром во всё, что движется, резко пикируя на добычу и выдыхая на неё пламя. Потом я с удовольствием ел, с удовольствием вспоминая вкусы и названия дичи. Зайцы и фазаны пятого и шестого уровня, еноты и тетерева седьмого и восьмого, косули девятого и десятого, один раз даже попался большой олень пятнадцатого уровня. Олень вначале пытался убежать, но потом развернулся и хотел ударить меня рогами, но я увернулся, снова взлетел над ним и, резко опустившись сверху, повалил и прижал его большую тушу к земле всеми лапами. А потом просто перекусил ему шею. Попробовал на вкус сырую оленину, но решил, что огонь делает всё гораздо аппетитнее.

Стало смеркаться. Это не мешало смотреть и видеть, да-

же проявилась ещё одна особенность моего зрения, я видел тепло... Все животные и птицы, населявшие леса и луга вокруг, светились изнутри, не слишком ярко, но достаточно, чтобы можно было в сумерках хорошо их различить, узнать и определить уровень. Впечатлений за день было много, голод больше не беспокоил, но появилось совсем другое ощущение, хотелось... хотелось... спать. Память снова подсказала, что это ощущение называется: хотеть спать. И я побрёл к дому. Конечно, можно быстро долететь, но торопиться было некуда, а в неспешной прогулке всегда есть своя прелесть. Любоваться закатом с холма, на котором стоял мой Замок, обнесённый высокой стеной с башенками, было приятно. Огромное оранжевое солнце медленно садилось за горизонт, множеством бликов отражаясь в ряби моря. Похоже на мои кругляшки, рассыпанные по полу в залах, но эти блестятели веселее. Кстати, завтра надо будет слетать к морю, посмотреть, что это такое и вспомнить... наверняка там я ещё многое вспомню.

Немного побродив по коридорам, я, наконец, выбрал один из залов с кучей жёлтых кругляшей, забрался наверх, улёгся и немного повозился, устраиваясь. И правда, лежать тут было очень удобно. Еще раз оглядевшись, я зевнул, сунул голову под крыло и уснул.

Не знаю, сколько я спал, но меня разбудил тихий скрежет и заставил насторожиться. Это не крыса, точно. Тогда что же или кто же? Стараясь не шуметь, я осторожно поднялся

и медленно и тихо пошёл на звук. Кажется, это в соседнем зале... Так и есть, какой-то шум едва доносился из-за окна. Через минуту окно открылось и через него в зал забрались двое. Их тепловые пятна не были похожи на те, что я видел раньше в лесу. Всмотревшись, я смог разобрать надписи над головами: «вор 12 уровня» и «вор 14 уровня». Хм... это ещё что? И почему они влезли в мой дом?

Решив понаблюдать, я отошёл подальше от дверного проёма, укрылся в тени и замер. Пришлые? Да, кажется, так они называются... Пришлые, оказавшись в зале, с минуту постояли не двигаясь, наверное, вслушивались. Потом один из них зажёл какой-то огонёк, маленький и очень тусклый, но его света хватало, чтобы видеть не только тепловым зрением, а и обычным. Один был высокий, худощавый с заострёнными кверху ушами и светлыми глазами. Второй коренастый и пониже первого, его уши сверху были круглыми, а глаза тёмными. Эти двое огляделись, медленно прошли вдоль стены, освещая крохотное пространство вокруг себя и постоянно озираясь. Потом остановились и стали перешёптываться. Я почти ничего не расслышал, как ни старался, слишком тихо шептались и далековато стояли, но подходить ближе пока не следовало. Потом старший, который был худощавый и четырнадцатого уровня, указал на что-то рукой и двинулся в этом направлении. Второй медленно на цыпочках следовал позади. Так они дошли до угла зала и снова остановились. Тусклый огонёк высветил небольшую кучку

кругляшков с камешками и ещё какими-то предметами из такого же, как и кругляшки металла. Ещё раз оглядевшись, старший положил свой огонёк на самый верх кучи, присел на корточки и раскрыл сумку. Второй тоже присел рядом и раскрыл свою сумку. В слабом свете было хорошо видно, что оба вора стали выбирать из кучи цветные камешки, небольшие блестящие предметы и самые большие кругляшки и запихивать себе в сумки. Как же так?! Это моё! Это мои кругляшки, мои камешки! На них так удобно спать! Я закричал от обиды и прыгнул из тени прямо навстречу пришлым. Кажется, они испугались... Испугались? Да, я могу кричать так, чтобы противник испугался... Противник? Это те, кто хочет забрать моё? Не дам! Снова громко закричав, так, что мой крик отразился эхом от стен, я прыгнул вперёд и сбил с ног одного, который был младше. Вторым, старшим, успел придти в себя, отскочить и выхватить из-под плаща что-то тонкое, сверкнувшее бледным светом. Мне ещё не приходилось охотиться, когда добычи сразу две, пока я мгновение думал, как поступить, младший постарался встать, но подскользнулся и просто стал отползать подальше, а старший, наоборот, попытался обойти меня сбоку и приблизиться. Наверное, старший опаснее, значит он станет первой добычей. Я быстро развернулся и сделал шаг навстречу. Но пришлые, как я понял позже, на это и рассчитывали. Один отвлёк меня, пока второй отполз подальше и достал своё оружие... Оружие? Это то, что нужно пришлым вместо когтей, хвоста и

огненного дыхания? Я не видел, что сделал второй, но почувствовал, как что-то твёрдое ударилось в одну из чешуек, и, царапнув, отскочило прочь. Было немного больно, совсем чуть-чуть, но больше было обидно, что чужие, ночью забрались в мой дом, хотели унести мои камешки и кругляши, а теперь ещё и дерутся... Дерутся? Память мельком, вспышкой явила несколько картинок, где пришлые дрались друг с другом или с такими как я, или другими, не такими как я, но большими... очень большими. И в руках у каждого из пришлых было оружие, разное. Мечи, луки, топоры, кинжалы, арбалеты пращи, пики, жезлы, посохи... Очень много оружия. А ещё на них были доспехи, броня, кольчуги, кирасы, щиты в руках. А моя броня – это моя чешуя. И только что она защитила меня от оружия.

Не успел я повернуть голову к младшему, как старший прыгнул и попытался ударить меня тем, что держал в руке... кинжалом... Да, так называется его оружие. Проткнуть мою чешую, мою броню ему не удалось, но разозлить – вполне. Теперь я знал, я вспомнил, что надо делать, как защищаться, когда нападают несколько одновременно. Я не стал разворачиваться к старшему, даже голову не стал поворачивать, напротив, повернувшись в сторону стрелявшего из лука, я резко вдохнул, согрел воздух в груди и выдохнул прямо ему в лицо, а оказавшегося за спиной, просто сбил ударом хвоста. Похоже, что вору двенадцатого уровня вполне хватило моего огненного дыхания, он упал на кучу кругляшков, выронил

свой лук и больше не двигался. Тогда я взмахнул крыльями посильнее и подпрыгнул. Поднявшись буквально на два своих роста над полом, перевернулся через спину в воздухе и упал на пришлого четырнадцатого уровня. Он только успел разок вскрикнуть, но больше не проронил ни звука. Когда я поднялся, чтобы посмотреть, жив ли он... Жив? Да, это так называлось. Он, вернее они оба были живы, когда влезли в окно, когда хотели забрать мои кругляши моё золото... Золото? Точно! Это моё золото и мои самоцветы, а ещё тут везде мои драгоценности! Так, о чём я? Ах, да, они оба были живы, когда сражались со мной. А теперь я их убил... Но я защитил свой дом, свой Замок, свою жизнь!

Я смотрел на тела, пытаюсь понять, что нужно сделать дальше. Съесть? Или пришлых не едят? Пока это ещё не вспомнилось... Огонёк, оставленный старшим вором, еле теплился и стал подрагивать. Но это не мешало хорошо увидеть, как исчезают надписи над телами, а потом стали мерцать и таять сами тела и оружие, пока не исчезли совсем. Остались только сумки, набитые моими золотыми монетами, драгоценностями и самоцветами. Недолго думая, я подцепил вначале одну, а потом вторую сумку и вытряхнул все обратно. Сами сумки разорвал на мелкие кусочки и бросил в открытое окно. Затем осторожно закрыл его, плотно прижимая раму до замочного щелчка. Теперь можно идти досыпать, утро ещё не скоро. Вернувшись в зал, выбранный для сна, я снова улёгся на свою золотую лежанку, но, похоже она

стала чуть меньше... Нет, это я стал чуть больше! Значит, расти можно не только, когда охотишься и ешь добычу, а когда сражаешься и побеждаешь противника. Интересно!

Остаток ночи прошёл без тревог. Никто больше не лез в окна и не пытался украсть моё. Утром я неспешно проснулся, потянулся, зевнул и решил, что пора в полёт. Опять хотелось есть, а ещё хотелось слетать к морю. Тем более, ночное приключение немного повысило мой уровень, и ближайшая к замку дичь стала мелковата. Стоило поискать добычу покрупнее. Выйдя на балкон, с которого уже привык вылетать, я понял, что на перила влезать больше не потребуется. Если в первый раз я едва дотягивался до края передними лапами, встав на задние, то теперь поручень был чуть выше локтя, и то, когда я стоял на всех четырёх. Достаточно было просто взмахнуть крыльями чуть подпрыгнуть, и я уже был в полёте. Облетев пару раз Замок, я заметил, что надпись над флюгером немного изменилась. Последний «нолик» превратился в «единичку». Это значит, что ночью мой дом тоже подрос, тоже стал сильнее? Наверное, мы связаны... Я сражаюсь и защищаю его, он помогает мне и, побеждая, мы оба получаем новые уровни. Точно! Он помогает мне, как может, ведь не случайно младший вор подскользнулся, когда попытался встать, и ему пришлось отползть. Размышляя о ночном происшествии, я уже летел в сторону моря. Интересно, а если придётся сражаться не в замке, а рядом, снаружи, сможет ли он мне также чем-нибудь помочь, или только внутри?

Проверить это не хотелось, хотя было ощущение, что рано или поздно придётся. А пока – к морю.

Когда лес, окружавший мой замок, кончился, начались луга... нет это не луга, они как-то иначе называются. Надо вспомнить... Поля! Да, это поля. И на полях что-то росло, а среди растений ходили люди очень похожие на ночных визитёров. Люди? Кажется, я вспомнил, люди и есть пришлые, потому, что они приходят и уходят, когда захотят, а я тут всё время, я тут живу, тут мой дом, и это мой мир! Я не знаю, куда они деваются, пока их тут нет, но это и не важно. Когда они тут, они могут стать противниками, могут снова забраться в мой дом, могут напасть и драться своим оружием. Однако, те, что ходили по полям казались вполне мирными, наверное, не все хотят воевать. Ладно, постепенно я вспомню всё, что с ними связано. Скоро поля кончатся, я уже вижу маленькие домики на той стороне, а за ними – берег. Домики? Почему бы и нет, должны же люди где-то жить и спать, когда они тут, в моём мире. Только домики у них совсем маленькие. Подлетев поближе, я разглядел надписи над крышами. «Хижина 9 уровень», «Таверна 15 уровень», «Кузня 23 уровень», ещё «Хижина 12 уровень», «Лавка 18 уровень», «Дом 21 уровень» и так далее. Много хижин, домов, лавок, и прочих сооружений, но все низкоуровневые, не выше пятидесятого. Наверное, так и должно быть. Да и люди внизу: «крестьянин 5 уровень», «лавочник 20 уровень», «рабочий 16 уровень», «посыльный 13 уровень», «рыбак 22 уровень»,

«солдат 27 уровень», «лучник 31 уровень». Последние двое отличались от других. У них было оружие! И они прохаживались вдоль домов, поглядывая по сторонам. Проходя мимо таверны, солдат с лучником подошли к одному из столиков, стоящих прямо на улице и присели рядом с двумя другими людьми. Прищурившись и приблизив изображение, я узнал тех двоих. Это те, что забрались ночью в мой замок... Интересно, растворившись в зале они что, появились прямо тут? То есть, когда пришлого убивают, он не умирает насовсем, а появляется где-то в другом месте? Странно.

Один из воров, кажется, увидел меня. Поднял голову, что-то закричал и стал показывать рукой в мою сторону. Остальные тоже подняли головы, лучник даже вскочил из-за столика, но лук пока оставался у него за спиной. Стрелять он не собирался. Я тоже не собирался на них охотиться. Просто стало интересно, что они будут делать дальше. Пару раз облетев деревеньку вокруг, я заметил, что народу у таверны прибавилось. Кто-то просто смотрел в мою сторону, кто-то размахивал руками и палками, кто-то кричал, но никто не стрелял и не прятался.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.