



Виктор Сергиенко

Мираты Озерного края

Манга. Книга 4. ЛитРРМТ

18+

Виктор Сергиенко

**Пангея. Пираты  
Озерного края. Книга 4**

«Автор»

2022

## **Сергиенко В. Н.**

Пангея. Пираты Озерного края. Книга 4 / В. Н. Сергиенко —  
«Автор», 2022

Не сидится магу Торвику на одном месте в игровом мире Пангеи. Новые королевства, новые локации и новых персонажей встретит он на своем пути. Великое княжество троллей и Озерное баронство гоблинов, гладиаторские арены, корабельные abordaji и тараны, а так же озерные монстры и пираты-гоблины. Это уже четвертая книга цикла, но всё ещё только начинается!

© Сергиенко В. Н., 2022

© Автор, 2022

# Виктор Сергиенко

## Пангея. Пираты Озерного края. Книга 4

### Глава 1.

#### Дорога из желтого кирпича

За гостиничный номер было заплачено заранее, поэтому я просто вышел на улицу, банально призвал своего медведя, с достоинством взобрался на него и не спеша двинулся на выход из этого средневекового города. Который, к слову сказать, был просто огромен.

Его стройные башни и крепкие стены возвышались к небу, словно мудрые стражи охраняющие древние тайны и секреты. А узкие улочки и переулки, витрины мастерских и лавок, наполненные шумом и ароматами создавали неповторимую атмосферу таинственности и загадочности.

Жители этого города – люди, эльфы, орки, смешение разных культур и национальностей, жили в своих домах олицетворяющих историю и традиции. А его церкви и храмы, замки и дворцы, столь разные, но такие единственные в своем великолепии отражали величие и богатство этого места.

На каждом углу можно было услышать легенды и песнопения, которые передавались из поколения в поколение. Этот большой город жил своей жизнью, запутанными судьбами и страстями его обитателей, оставляя в сердцах каждого, кто когда-либо ступал по его улицам незабываемые следы и воспоминания.

Итак, почти что два часа я широкими улицами и узкими улочками выбирался из его лабиринта, попутно снова дивясь такому гармоничному сочетанию мертвого и живого.

Скелеты, таскающие тележки с грузом или сидящими в них живыми людьми, зомби – бьющие тяжелыми молотами по раскаленному железу в кузнице под руководством живого гнома-наставника.

Большие Франкенштейны, или как их тут ещё называют Франки. С трудом крутящие тяжелые зубчатые колеса различных механизмов и вполне себе довольный жизнью эльф-надсмотрщик прохаживающийся рядом с ними.

Всё это создавало в моем мозгу просто какой-то разрыв шаблона. Ведь мы все, по фильмам и книгам привыкли к тому, что нежить это что-то дикое и голодное, злобное и необузданное.

И видеть эту самую нежить покорно работающую и не проявляющую никакой агрессии было совершенно непривычно. Как будто бы находясь в игре, ты попал ещё и в самую сказочную сказку.

И вот так глубоко задумавшись над всем этим сюрреализмом, я и не заметил, как сам собой выбрался из города. Ибо вот только что меня окружали высокие, двух и трех этажные добротнo сложенные каменные дома.

А вот уже впереди как будто бы выскочила из-за них невысокая крепостная стена, с распахнутыми настеж воротами в ней, под охраной десятка зомби-стражников. И под командой вполне себе живого человека-рыцаря.

Устав уже удивляться всему виденному мной в этом «неправильном» королевстве, я молча проехал мимо таких мертвых, но все таки таких полезных стражей. И наконец-то вырвался на степной простор, на котором меня и ждал сюрприз.

А именно самая настоящая дорога из желтого кирпича, начинающаяся сразу же от крепостных ворот. И это было очень непривычно и необычно, так как все дороги в этом королевстве, которые я истоптал за последнее время, были вымощены обычным серым камнем.

А здесь же под лапы моего медведя лег ровненький прекрасно-обожженный ярко-желтый кирпич. Который сейчас в полдень буквально светился под солнечным светом и создавал впечатление того, что мы с моим петом движемся по дороге не из кирпича, а из сплошного солнечного света.

Идиллию момента разрушило сообщение внезапно упавшее мне в почту. Я его прочитал, удивился, остановил своего медведя и перечитал вновь.

– Игрок Торвик в ваши задания добавлен квест – «Дорога из желтого кирпича».

– За успешное его выполнение вы получите: 16 000 единиц опыта и 3000 серебряных монет.

– Приятной вам игры.

– Не понял – вслух сказал я.

– Разве я просил такой квест? Что за подстава?

– А это дорогой друг такой дресс-код от разработчиков – неожиданно произнес неизвестный мне голос.

– Ибо если ты не в силах пройти такой квест, значит мал ты ещё и слаб, а стало быть сиди в этой локации и не рыпайся пока не подрастешь.

Я повернул голову в сторону говорившего и увидел, что недалеко от меня находится небольшой постоялый двор, видимо поставленный здесь, как раз для этого случая. А именно завлекать в себя ошарашенных игроков.

Вот напротив него сейчас и стоял игрок-орк 40-го уровня с ником Гурлискрим из клана «Мифриловый топор», спокойно опирающийся своими мускулистыми руками на огромную двуручную секиру. По классу он был – воин, а по подклассу, после последнего обновления – агрессор.

– Да ты не тушуйся – продолжал говорить радушный орк, подходи, становись, жди.

– Сейчас группу соберем и пойдем боссов валить.

– Каких боссов? – ошарашено спросил я, подъезжая к орку поближе.

– Они тут что, стадами бегают?

– Ну, стадами, не стадами, а три штуки имеются – проговорил уже немного посерьезневший зеленокожий игрок.

– Ты же в Перекресток идешь?

– Вообще-то в город Музелах – ответил я, открывая карту и ища на ней какой-то там Перекресток.

– А – раздраженно отмахнулся орк.

– Это одно и то же, ибо местные его так уже давно не называют, для всех он просто Перекресток, доберешься до него, сам поймешь почему.

– А вот чтобы добраться до него, как раз и нужно пройти по дороге из желтого кирпича, на которой нам и встретятся три мини-босса этой локации.

– Первый из них это «Железный дровосек».

– Кто? – удивленно вылутился на него я.

– Нее – протянул довольный произведенным эффектом орк.

– Это не тот добрый дровосек из сказки про волшебника изумрудного города.

– Наш дровосек это огромный стальной голем, вооруженный таким же, под стать ему огромным топором.

– Следующий босс, который будет нас ждать это – «Страшила».

– Нежить-троль или Зомби-троль уж не знаю, как правильно сказать.

– Короче мертвый троль поднятый некромантами только с одной целью убивать всё, что только движется.

– Тролли они-то и при жизни злые твари, а после смерти так вообще становятся просто машинами для убийства.

– Ну и последний огромный монстр, который нам встретиться на пути это будет – «Жуткий лев».

– Который сначала оглушает всех своим жутким ревом, а потом разрывает своими когтями.

– О, клюёт – Гурлискрим закончил свой рассказ и быстро пошел к дороге с криком

– Братцы, идите к нам.

Из ворот столицы только что вышла пара игроков. Вот их-то всезнающий орк и звал в нашу группу. А ещё я думал, что разрабы большие такие извращенцы, раз умудрились добрую детскую сказку переделать в жуткий такой квест.

Итак, несколько часов пришлось потратить нам, чтобы собрать группу, в которую помимо меня и орка вошли ещё четыре бойца. Две эльфийки-лучницы Камиэль и Люмиэль, гном-защитник Крагиген и человек-хиллер Булзерик, все 38-39 уровней.

И конечно же, чтобы не ночевать в степи в этой ночью мы уже никуда не пошли. Все вместе решив рано утром выдвинуться в путь, чтобы при удачном стечении обстоятельств за один день дойти до Перекрестка.

Вот по такому гениальному плану вся наша банда и отправилась гурьбой ночевать на так выгодно расположенный постоянный двор с простым названием – «Дорожный». А вот уже вскоре наступившее раннее утро, уже и застало наш маленький и не очень хорошо выспавшийся отряд бодро двигающимся по желтой дороге.

– Кстати, Гурлискрим, а почему этих страшных боссов нельзя обойти по степи – задал я мучавший меня давно вопрос нашему командиру.

– Ха! Умный, да? – отозвался орк.

– В этой локации степь перед каждым боссом разрезают широченные овраги, так что или по дороге, или никак.

И тут же уже для всех добавил.

– Слушайте меня внимательно бойцы!

– Первым на нас выйдет Железный дровосек 41-го уровня.

– У него есть такая неприятная способность, как – сотрясение.

– Он бьет обухом своего огромного топора в землю, она сотрясается, все падают и получают дебаф замедления каждый раз на 10%.

– То есть попал под сотряс 5 раз – значит замедлился на 50%, если 6 раз – значит на 60%, и так далее до полной своей остановки.

– Дебаф до конца боя ничем не снимается и поэтому единственный способ его избежать это прыгать.

– Увидели, что босс переворачивает свой огромный топор обухом в сторону земли, значит готовьтесь подпрыгивать, и как можно выше.

– Теперь дальше, бой начинают маг и лучницы.

– Вы с самой дальней дистанции пытаетесь наносить дамаг, босс идет к вам, тогда мы с гномом атакуем его и переагриваем на себя.

– Тогда он начнет пытаться прибить уже нас, а мы прекращаем атаку и отбегаем.

– Снова начинают работать наши стрелки, и так повторяем эту карусель столько раз пока его не завалим.

– Хилл лечишь только нас с гномом, остальные же от босса должны просто бегать, ибо если упадем мы и босс сорвется, то остальных уже ничто не спасет.

– Всем всё понятно? – орк остановился и внимательно осмотрел каждого из нас.

И все нестройным хором тут же заверили нашего командира, что да мол, всё поняли.

– Ну, поняли, так поняли – пробурчал себе под нос зеленокожий громила и повел нас дальше.

## Глава 2.

## Железный Дровосек

План был понятен, и план был хорош, но, как это часто бывает, пошел немного не так, как этого хотелось бы. Ибо мы спокойно всей своей группой двигались по желтой дороге, как внезапно из небольшого елового леса находящегося справа от нас, очень тихо вышла гигантская полностью стальная фигура. И без предупреждения саданула по земле обухом своего топора.

Земля дрогнула, как живая и нас всех шатнуло. И тут же над каждым из моих сопартийцев появился значок в виде красного сапожка с цифрой в 10%.

А затем тревожно пиликнуло системное сообщение.

- Игрок Торвик.
- На вас наложен дебаф – «Замедление».
- Размером в 10% от вашей максимальной скорости сроком до конца битвы.
- А! – раненым бизоном заревел наш зеленокожий лидер.
- Подловил всё-таки сволочь!
- Все в стороны, не поймите второй дебаф!
- Гном, за мной, держим его!

Все команды орка оказались верными и своевременными. Так как напавший на нас стальной монстр совершенно не собирался останавливаться на достигнутом. И широкими шагами уже во всю приближался к нашей группе. Уже основательно ошарашенной в прямом смысле этого слова таким недружелюбным приемом.

Я и эльфийки бросились от него, а орк и гном же наоборот бросились к нему и стали рубить его ноги. И вот, что значит условности игры, ибо на железных ногах стального гиганта стали быстро появляться глубокие зарубки, как будто бы на деревянных.

Отбежав на достаточное расстояние, мы с эльфийскими девчонками развернулись и начали обстрел. И только теперь я смог в полной мере, так сказать целиком, разглядеть напавшего на нас огромного железного монстра.

В высоту, он наверное был метров восемь. Так как наш совсем не маленький двухметровый лидер-орк доставал своей макушкой ему только до колена. Да и с человеческой фигурой эта железная машина имела лишь отдаленно-общие очертания.

Большое бочкообразное тело, две руки, две ноги, и голова с застывшим совершенно лишённым мимики лицом. Причем руки и ноги этого железного существа не имели никакой анатомической рельефности, типа бугристых мышц там и так далее. Просто две железные балки, скрепленные в суставе самым простым шарниром, вот вам и готовая конечность.

Какого-либо цвета этот Железный дровосек не имел, а был просто покрыт многолетним слоем ржавчины, и вооружен однолезвненным топором на очень длинной почти что с него самого ручке. Которым он сейчас лихо так гвоздил по земле, пытаясь прибить наших танков, как подорванные тараканы бегающих вокруг его ног.

Я решил усилить обстрел стального монстра и призвал всех своих магичек, которые тут же перестарались и конечно же переагрили босса на себя. Так как плотно засыпаемый энергетическими стрелами этот огромный железный человек в какой-то момент просто перестал обращать внимание на наших рубящих его воинов. И гигантскими шагами, в каждом из которых наверное помещалось двадцать наших обычных, быстро направился прямо на моих существ с остервенением обстреливающих его.

Отчего снова нам с эльфийками пришлось убежать в разные стороны. Зато увидели в действии всю разрушительную мощь этого стального монстра. Который быстро сократив расстояние до так надоедающих ему моих существ, одним ударом в землю навесил на них замедление, а вторым просто разрубил пополам.

Получилось что-то типа, «бум – вжик» и мои: Ведьма, Послушница и Игуменья тут же отправились на перерождение. Тут же подбежали орк с гномом и снова стали рубить стальному гиганту ноги переагривая его на себя.

Гурлискрим же успел мне при этом показать свой кулак, не выпендривайся мол и действуй по плану. Ну, по плану, так по плану. Удобно сидя на своем медведе, я просто по кулдауну метал свои огненные копыя, а эльфийки-лучницы били стрелами. И вот тут-то я и понял разницу между магическим существом из карты и реальным игроком.

Ибо лучница призванная из карты, как например моя Охотница, будет просто тупо бить своими стрелами в цель нанося стандартный урон. А наши же лучницы-девчули вели себя совсем по-другому.

Они сначала обстреляли железного монстра кислотными стрелами, которые в нескольких местах разъели его броню. Затем в эти места ударили уже ледяные стрелы, промораживающие насквозь остатки брони, которую тут же полностью разбили уже бронебойные оперенные снаряды.

Отчего в результате таких продуманных действий весь корпус Железного дровосека, сейчас стал очень похож на большую такую головку сыра, причем изрядно погрызенную крупными мышами размером примерно с крота.

И вот в эти крупные дыры меткие эльфики и забрасывали сейчас уже свои грозовые стрелы, то есть стрелы с маленькой молнией внутри. От которых внутри железного монстра теперь что-то изрядно искрило, шипело и коротило.

В результате чего все его движения стали какими-то вялыми, дерганными и неточными. Чем тут же уже воспользовались наши войны, вкладывая в свои удары всю мощь, что у них ещё осталась.

Босс сливался, а вместе с ним сливался и наш гном, который получил уже 60% замедления и просто физически не успевал прыгать, чтобы избегать вражеской подлой атаки. И был он ещё жив только благодаря нашему молодцу хиллу. Который всеми правдами и неправдами удерживал полоску его жизни на 20%, не позволяя ей дальше сползть к нулю.

Но гибель гнома все равно была только вопросом времени, ибо вот огромный железный монстр снова ударил обухом своего топора в землю, и над гибнущим гномом загорелась красная цифра 70. Отчего его движения, словно у мухи попавшей в мед ещё больше замедлились.

Наш отважный орк-командир усилил свой натиск, пытаясь спасти товарища и переагрить босса на себя, но у того видимо была какая-то установка на то, чтобы добивать раненых врагов.

И поэтому не обращая никакого внимания на вливаемый в него зеленокожим громилой дамаг, железный монстр просто поднял свою правую ногу, чтобы тупо и окончательно раздавить ею застывшего, как муха в патоке гнома. Которого в данном случае спасло просто неимоверное стечение обстоятельств.

Ибо, во-первых, эльфийки закидывающие Железного дровосека своими грозовыми стрелами, видимо что-то там ему все же основательно повредили. Так как его неожиданно повело в сторону, и его огромная ступня опустилась не на, а прямо рядом с нашим застывшим в ступоре гномом. Едва не отдавив ему, уж простите за каламбур, уже его правую ступню.

Понимая, что второй раз нашему Крагигену уже так не повезет, и что любое моё существо просто к нему не успеет, я быстро спрыгнул со своего медведя и просто сказал ему фас.

После чего полутонный живой бронепоезд под названием «мишутка – обыкновенный», тут же взял разгон и своим рогатым шлемом Таранного удара врезался прямо в опорную ногу Железного дровосека.

Который от такого мощного удара уже основательно пошатнулся, а затем всей своей массой завалился на бок. Земля от такого удара вздрогнула, а мы все, как муравьи на слона тут же бросились его забивать. Ну, и конечно же, через полминуты бешеных действий и забили, теперь уже эту просто нелепо ворочающуюся на земле, просто большую железяку.

Дзинь – комариным писком пропищала система.

– Поздравляем!

– Игрок Торвик.

– Вы получили новый уровень своего развития – 38-ой.

– Отчего ваш интеллект теперь вновь увеличивается на 2 единицы.

– А так же вам становятся доступны ещё 2 свободные единицы развития.

– Так же ваше достижение – «Давид и Голиаф» улучшается до 4-го уровня.

– И поэтому теперь любой ваш урон по всем большим существам так же увеличивается на 4%.

– Так же ваш медвежий фамильяр тоже получает новый уровень своего развития.

– И теперь его текущий уровень – 34-ый.

– Приятной вам игры.

Спасибо, про себя поблагодарил я добрую систему, быстро свернул пришедшее сообщение, и с удовольствием стал смотреть на сыплющийся в мой инвентарь лут.

Большой железный шарнир, 11 пружин, 14 различных шестеренок, 20 плоских кусков металла, 6 больших масленок с машинным маслом.

И алилуя – «Железная магическая диадема», которая прибавляла своему носителю 220 единиц маны и 180 единиц жизни, и которую я тут же напялил на свою голову. Мелочь конечно, а приятно, пусть не серебряная или золотая, зато халявная.

Поверженный босс исчез, и наша потрепанная группа тут же повалилась в траву отдыхать. Но тут уже взъярился наш командир.

– Полчаса – кричал он.

– Полчаса и этот ржавый робот снова отреспанится.

– Вперед, я сказал вперед – и он чуть ли не пинками погнал нас дальше.

Но стоило только нам выйти из агрозоны монстра, как народ тут же снова объявил бойкот, и снова повалился в траву. Правда теперь рядом с нами уже свалился и наш зеленомордый командир.

Пользуясь минуткой затишья, я быстро раскидал скопившиеся у меня уже шесть свободных единиц развития. Две из них, как всегда в интеллект, его много не бывает, а четыре в способность «Длинные руки», доведя её до максимума в десять единиц.

И которая теперь полностью автоматически перемещала весь мой лут заработанный в бою в радиусе десяти метров прямо ко мне в инвентарь. Что мне казалось очень и очень удобным. Ведь теперь не нужно будет прикасаться к каждой тушке убитого мной моба.

А просто идти рядом и минусовать из своего инвентаря всё лишнее, что туда упадет.

Расстояние между боссами на этой дороге из желтого кирпича, по времени было не менее двух часов. Ну, не совсем же разрабы сволочи. Поэтому за эти два спокойных часа наша команда полностью восстановила все свои параметры, и теперь не спеша идя вперед, снова внимательно слушала нашего зеленокожего и клыкорожего проводника.

– Следующим боссом будет – Страшила – преподавательским голосом вещал орк.

– Ой! – пискнула одна из эльфиек.

– Ничего не ой, прихлопнули того, прихлопнем и этого – обнадежил нас наш смелый командир.

– И им будет – тут он выдержал гомерическую паузу.

– Зомби-тролль! Ну, или нежить-тролль, это кому как понятней.

– В общем, огромный и мертвый, но немножко живой тролль 42-го уровня, с костяной дубиной в руках.

– И который при потере 30% своей неживой жизни призывает себе на помощь орду скелетов.

– При потере 60% своего общего хп, уже толпу зомби, а при потере 90% объединенную орду скелетов и зомби.

Все понимающе кивнули и орк продолжил.

– Теперь, что касается боя.

– Маг – он ткнул пальцем в меня.

– Ты босса вообще не бьешь, твоя задача расправляться с волнами нежити, перебил одну, восполняешь манну и ждешь вторую.

Я понятливо кивнул головой, и орк перевел свой взгляд на эльфиек.

– Босса бьем мы с гномом по очереди.

– Один танкует, и как только его здоровье падает ниже 50% тут же выходит из боя.

– Босса в это время переагривает на себя второй, а Булзерик лечит в это время первого пострадавшего.

– Потом меняемся и так по кругу.

– Эльфийки сначала помогают нам с гномом, а потом, как только полезут скелеты, то помогают магу.

– Как мелочь перебьете опять нам, потом опять магу, поэтому крутите своими острыми головами на 360 градусов.

Девушки только громко фыркнули на такое заявление, мол, разберемся как-нибудь генералиссимус ты наш, и отвернулись. Орк не стал настаивать, план был рассказан, роли были расставлены, приоритеты были озвучены. Ну, что тогда, айда вперед!

### **Глава 3.**

#### **Зомби-тролль Рошарк**

Зомби-тролль с именем Рошарк оказался вполне себе приличным боссом. В том смысле, что он не прятался и не устраивал засад. А в лучших традициях мостовых троллей просто выбрался из-под длинного каменного моста соединяющего две отвесные земляные стены широкого оврага.

Следом за собой вытащил огромную берцовую кость какого-то, несомненно древнего животного используемую им в качестве дубины. И легко поигрывая ей, как какой-то гаишник на трассе своим полосатым жезлом уверенно пошел к нам, типа взимать штраф.

И сначала, все шло по плану. Наши танки били босса, он бил их. Всё же началось, когда его здоровье просело на треть. Тут же в мирной до этого земле как-то сами собой, как грибы после дождя образовались земляные холмики, из которых наружу полезли скелеты-войны.

Которые быстро сбились в одну мощную толпу, рыл наверное в сто, никак ни меньше, и единым отрядом пошли на помощь своему большому брату. И вот это была уже проблема.

Ибо мало того, что все эти костлявые существа имели такой же 42-ой уровень, как и их босс. Так ещё все они были одеты в полный воинский доспех, состоящий из панциря, шлема, щита, и ржавых кольчужных юбок защищающих их ноги до колен. И вот такую броню быстро и просто так было уже не пробить.

Призывать всех своих существ я не мог, так как в ближайшее время должно было быть ещё две волны нежити. Поэтому в этот бой я отрядил всех своих условно самых слабых трех-уровневых существ. Трех Лесных Волков, Охотницу, Лимбу, Боевую Жрицу, Послушницу и даже Гарпию, которая прекрасно атаковала с воздуха.

Затем я вызвал перед идущими плотной толпой скелетами огненное кольцо, сквозь которое эти не имеющие мозгов костяные существа и прошли всей толпой насквозь, затем ещё одно и ещё. И только потом, на уже изрядно покоцанных таким образом и полностью закопченных скелетов я и натравил всех своих призванных существ.

Тут же подключились к делу наши эльфийки, насквозь прицельно пробивая своими длинными бронебойными стрелами пустые черепа атакующей нежити. И всё равно этот бой нельзя было назвать легким.

Ибо закрывшись своими щитами, как рыба чешуей. Скелеты-войны упрямо и невзирая ни на что шли вперед, медленно, но верно отжимая нас от их босса. И этим снимая с него прессинг наших дистанционных атак.

Конечно же в конце концов мы вместе с лучницами их всех перебили, но всё это время наши танки оставались один на один с огромным мертвым троллем и поэтому изрядно просели по своему здоровью.

И если бы не наш героический хилл, без усталости кастующий на них всевозможные лечения, исцеления и восстановления, то наш рейд можно было бы сворачивать уже сейчас. А так танки держались, сменяя друг друга, они все же как-то успевали отлечиваться и опять начинали грызть нежить-босса.

Вот его здоровье упало до 60%, и как предсказывал наш командир. Из тех же самых земляных холмиков оставшихся ещё от скелетов, теперь полезли уже зомби-войны. Полностью закованные в ржавые доспехи, усиленные поножами и наручами, вооруженные длинными алебардами они не имели щитов, но они им были и не нужны.

Так как стрелы наших лучниц просто вязли в их мертвой плоти, нанося до смешного минимальный урон. Тут хорошо бы зашли белые стрелы, то есть освященные светлой магией. Но таких у наших эльфиек было мало и расстреляв их всех, они снова взялись за бронебойки, но и здесь дело шло туго.

Ибо, то один зомби, то другой, даже получив длинную стрелу в голову все равно продолжали движение. И только еще 2-3 точно таких же оперенных снаряда попавших туда же успокаивали их навсегда.

Кроме того шли они на нас не толпой, а шеренгой, и поэтому мои огненные кольца могли наносить урон только трети из них. Поэтому видя, что моя мана заканчивается, а дело по уничтожению нежити почти что никак не движется, я стал призывать в бой уже своих четверок.

Фавн, Аббатиса, Белый и Черный Рыцари, Игуменья, Инквизитор, Черная Ведьма и Оборотень – один за другим соткались из воздуха и выстроились передо мной в защитную линию. Эльфийки продолжали свою точную стрельбу, с маниакальным упорством выбивая одного зомбака за другим, но общую картину это не меняло.

Ибо на меня все равно накатывал вал покрытой железом мертвой плоти, который нужно было остановить здесь и сейчас. Так как наши орк и гном, сейчас в одиночестве грызущие большого босса без поддержки явно долго не протянут.

Итак, призвав в середину атакующей шеренги – заморозку, чтобы хоть как-то разрушить этот монолитный строй, я бросил в бой своих призванных существ. И сам верхом на медведе двинулся за ними, острым посеребренным концом своего длинного посоха, как копьём из-за спин своих миньонов, насквозь пробивая головы настырным зомби-войнам.

Ведь не зря же я брал уроки у любых встреченных мной на пути копеечников и развивал в себе навык – «Пикинер». Как знал, что в будущем он мне пригодится. Так что перефразируя классика, сейчас смело можно было сказать, что магией и копьём всегда добьешься на много большего, чем просто магией.

А накал боя все нарастал. Сначала мы неплохо так потеснили зомби, сразу же перебив из них почти что десяток. Но потом к оставшимся прибавились выбравшиеся из моей заморозки и теперь уже они стали теснить нас.

Я дал приказ Инквизитору врубить свой козырный скил и упавший с неба луч Божественного света опять выровнял чашу весов. Но вот пробитый насквозь сразу тремя копеечными наконечниками на перерождение ушел Фавн.

Затем пропустив удар алебардным топориком в голову, упала Игуменья. Потом почти что одновременно убили Инквизитора и Послушницу. И строй моих существ начал просто рассыпаться.

Отчего если раньше я тыкал во врага своим импровизированным копьем из второй линии, то теперь внезапно и вдруг оказался в первой. Сразу же против пятерки озлобленных зомби ожесточенно размахивающих своими опасными алебардами вблизи моего лица.

Поэтому дабы не получить один из этих топориков себе по голове, я спрыгнул со своего пета на землю, взмахом руки послал его вперед в бой, а сам, как мудрый стратег отбежал на несколько шагов назад.

Дабы уже оттуда осуществлять общее руководство войной. Хотя, по большому счету, воевать было уже не с кем. Ибо зомби-войнов осталась только дюжина, которую сейчас вполне успешно и добивали мой медведь и три разноцветных и разнополых рыцаря.

Снова наши эльфийки, уже в третий раз за бой переключились на босса помогая танкам вливать в него дамаг. И быстро доводя полоску его жизни до состояния в 10%.

И вот тут уже две разные орды, одна из скелетов, а другая из зомби, объединившись в одну мертвую волну, неудержимым валом пошли на нас.

– Это капец! – сказал мой внутренний голос и забился, как сом под корягу куда-то под мои ребра.

– И ничего не капец – ответил ему мой разум и стал призывать оставшихся у меня в резерве, сберегаемых именно на такой случай самых сильных моих существ.

И первым из них в бой пошел конечно же – Крабус. Существо шестого ранга в виде огромного краба ярко красного цвета, два метра в высоту и три в ширину. Покрытое короткими острыми шипами и вооруженное двумя хищно-загнутыми клешнями, оно хитиновой глыбой быстро врезалось в толпу разнокалиберной нежити и начало свою смертоносную жатву.

Легко разрезая скелетов и зомби пополам своими большими клешнями даже не смотря на их стальные панцири или подобно какому-то жуткому садовнику моментально отделяя их пустые головы от их мертвых тел. Тут же ему на помощь я отправил Скального Василиска, затем Вампира и наконец Купидона. И всё, больше свободных существ у меня не осталось.

Поэтому я снова отправил в бой своего медведя с приказом никого не грызть, а только бегать вокруг и сбивать всех с ног. С чем он прекрасно справился. Ведь стоило только какой-нибудь небольшой группе скелетов или зомби объединиться, и начать представлять из себя серьезную угрозу.

Как тут же в неё врезался мой мохнатый броненосец, сбивая наземь, раскидывая в стороны и топча своим когтистыми лапищами всех встречных и поперечных. Чтобы потом унести дальше в степь, развернуться там и подобно торпедой навестись уже на другую кучкующуюся группку опасной нежити.

Эльфийки мне в этот раз почему-то не помогали. То ли увидев моих мощных существ посчитали, что я и сам прекрасно справлюсь с задачей, а то ли просто решив поскорее добить зомби-босса, у которого на данный момент осталось уже менее 8% его неживой жизни.

А передо мной был уже не бой, а какая-то свалка – всех против всех. Мой огромный краб глубоко вломился в строй нежити и сейчас был окружен ею, как кусок сахара муравьями. Он кромсал их, но они со всех сторон кромсали и его.

Скальный Василиск же наоборот, с другого края вел этакую дуэль, выборочно и издалека клюя нежить в их черепушки и тут же быстро уворачиваясь от их ответных алебардных ударов. Вампир – черной смертью носившейся вокруг поля боя, быстро сближался с каким-то отбившимся от основной толпы мертвецом, быстро отрывал ему голову и быстро отлетал назад.

А вот Купидон тактическими или стратегическими изысками не заморачивался. Ибо он подобно живому вертолету просто завис на одном месте, высоко над всем этим бедламом и на выбор просто, как в тире, расстреливал нежить своими полностью состоящими из белой магии

энергетическими стрелами. И избиваемая им нежить была для него просто дичью, так как не имея ни луков, ни арбалетов, она просто ничего не могла ему сделать.

Я же уворачиваясь от нежити бегал по всему полю, пил отвары с маной, и раз за разом отлечивал своего краба, как самого мощного и сильного, но в тоже время, как и самого забиваемого своего бойца.

В общем конце концов мне помогли мои сопартийцы. Благополучно добив большого зомби-босса, чего я в пылу битвы даже и не заметил. Они быстро переключились на оставшуюся мелочь и совместными усилиями в два счета добились её всю.

- Дзинь! – победным горном возвестила о себе система.
- Поздравляем!
- Игрок Торвик.
- Ваше достижение – «Давид и Голиаф» улучшено до 5-го уровня,
- Отчего любой ваш урон по всем большим существам теперь увеличен на 5%.
- Так же ваше достижение – «Смерть костлявым» улучшено до 4-го уровня,
- И теперь любой ваш урон по всем скелетам увеличен на 4%.
- Так же ваше достижение – «Пастух зомби» улучшено до 3-го уровня,
- И поэтому теперь любой ваш урон по всем зомби увеличен на 3%.
- Так же ваш медвежий фамильяр получает свой новый уровень развития.
- И теперь его текущий уровень 35-ый.
- Приятной вам игры.

Над моим инвентарем загорелся красный значок в виде закрытого навесного замка, что сигнализировало о том, что он полон. Я открыл его и стал пересматривать. И чего там только не было.

Кости и черепа скелетов, всевозможное ржавое оружие и ржавые доспехи, и что самое интересное почти что четыре десятка не ограненных полудрагоценных камней размером с ноготь большого пальца.

И вот это было уже очень необычно и действительно приятно. Видимо система считала, что раз скелеты и зомби лежат в земле то при своем выкапывании они могут случайно зацепить какой-либо полезный камешек. Который может закатиться в щель их доспехов или застрять между костями и таким образом попасть в лут к победившему их игроку.

И в принципе я был согласен с такой интересной теорией, тем более совсем не лишённой смысла. Но вот понять именно, что за камни мне достались я не мог. Так как для этого был нужен прокаченный навык Огранщика или Ювелира, а их у меня не было.

Ну, а с босса мне достались серьги. Красивые такие висюльки и назывались они – «Изумрудные серьги волшебника». Прибавляли своему владельцу 2 единицы интеллекта, 2 единицы разума и 280 единиц маны.

И да, именно волшебника, а не волшебницы. Так как по правилам игры, различную бижутерию в ней могли носить любые персонажи, не зависимо от своего пола. А я, как эльф, видимо из-за длины своих ушей, по тем же правилам так вообще мог таскать аж две пары сережек. Но спешить с этим я все равно пока не буду. Не до конца же я здесь ещё так обтолерастился.

## **Глава 4.**

### **Жуткий лев**

Быстро отойдя от места нашего эпического побоища на приличное расстояние, мы устроили себе привал. Восполняя духовные и физические силы, а так же попутно перекусывая тем чем Бог послал. Ну, а наш зеленокожий командир снова затянул свою шарманку.

– Ну, что сопартейнички и соконфетнички, двух боссов мы уже завалили, остался третий, и как я вам уже говорил имя ему – Жуткий лев.

– Вообще-то, на самом деле зовут его – Одземар, но так его никто уже давно не называет.  
– Ибо представляет он из себя самого настоящего трехголового львиного цербера 43-го уровня размером с хорошего такого быка.

– В результате чего сражаться с ним в лобовую, это просто заниматься своим самоубийством.

– Так как ты наносишь ему один удар, а он тебе три, ты ему один, а он снова три и так далее.

– Поэтому маг, теперь ты будешь играть в нашем оркестре первую скрипку.

Орк уставился на меня, на что я лишь только пожал плечами и орк продолжил дальше.

– Не бойсь ничего сложного от тебя не потребуется, просто будешь скармливать ему по порядку всех своих существ, пока все мы будем бить его с боков, вот и всё.

– А дело ещё в том, что этот трехголовый монстр имеет одну очень неприятную абилку, которая называется – Жуткий рев, и от которой он и получил свое второе название.

– Так вот, примерно раз в минуту одна из его голов, никогда не угадаешь какая именно, издает громкий жуткий рев, который оглушает всех кто в него попадет сроком на 10 секунд.

– И это вам ещё одна причина, почему с ним нельзя сражаться лицом к лицу.

На это орк закончил свою лекцию, и мы наконец-то двинулись в путь, причем двинулись вполне себе быстро. Так как уже заметно вечерело и если мы не хотели ночевать в открытой степи, то нужно было, как можно скорее выносить последнего босса на этой дороге.

И наконец-то уже добираться до города с таким экстравагантным названием, как – «Перекресток». Хотя, вот на счет выносить, это был ещё большой такой вопрос. Так как было совершенно не понятно, кто кого ещё вынесет.

Новый бой начался внезапно! Ибо большой серо-рыжий бугор находящийся от нас не далеко в степи и принятый нами всеми просто за ещё один песчаный холм. Вдруг неожиданно встал, встрепенулся, и огромными прыжками радостно побежал к нам.

Бьюсь об заклад всем чем угодно, что этот трехголовый монстр несомненно решил, что мы это просто его обед, который пришел к нему сам. Мы же таких гастрономических убеждений данного львиноподобного монстра совсем не разделяли, поэтому тут же выстроились в одну шеренгу и приготвились к схватке.

Призванный мной огромный краб двинулся навстречу трехголовой химере и они столкнулись. И всё получилось так, как и говорил наш зеленокожий гуру. Мой краб наносил огромному монстру своими клешнями два удара, а он ему всеми тремя головами сразу три.

Два – три, два – три, размен ударами продолжался и сразу же стало понятно, что мой краб проигрывает. Наш хилл Булзерик стал его лечить, а все остальные наши бойцы сначала разбежались в стороны, чтобы потом все вместе накинуться на трехголового монстра уже с боков.

Видя, что мой краб долго под таким прессингом не протянет, я призвал всех трех своих разноцветных и разнополых рыцарей и отправил к нему на помощь. И конвейер смерти заработал уже по полной.

Крабус продержался против львиноголового босса минут, наверное семь. Три рыцаря хоть и защищенные толстыми латами, уже пять. Скальный Василиск, Вампир и Оборотень – четыре. Боевая Жрица, Игуменья и Инквизитор – всего две. А сборная солянка из трех Лесных Волков, Лимбы и Фавна – вообще одну.

И это все при том, что орк, гном и две эльфы, не переставая били его с боков, а все мои призванные еще до начала боя дистанционщики в лоб. Со стороны казалось, что на трехголового монстра льется дождь из стрел, молний и фаерболов, но тому все было нипочем. Так как раз в минуту он издавал свой коронный жуткий рев, глушил им всех моих существ на десять секунд и невозбранно грыз их все это время.

Наш хиллер Булзерик пытался их в это время отлечивать, чтобы хоть как-то минимизировать получаемый ими урон, но у него это плохо получалось. Так как он своими заклинаниями отлечивал где-то 1000 единиц хп, а жуткий монстр за это время выбивал уже 3-4.

Но все-таки мы грызли и его, отчего полоска его жизни пусть и медленно, но все же неуклонно сползала к нулю. Нужен был ещё один последний рывок, но существ для него у меня уже не осталось. Я бросил под ноги боссу-церберу «Заморозку» и отправил в бой последний свой резерв, под названием «бронепоезд – мишутка». Но и тут нас всех ждал облом.

Ибо мою заморозку босс просто проигнорировал, легко выдрал из неё свои лапы, как будто бы её и не было вовсе. А вот таранный удар моего фамильяра его пошатнул, но не более того. Ибо огромный монстр просто присел на задние лапы, затем вернул себе равновесие, и сразу всеми тремя своими ужасными пастями разгрыз моего медведя, даже невзирая на его доспех.

Клац, клац, клац и вот уже мой героический фамильяр отправился на перерождение, прямиком в свою татуировку искусно набитую на моей спине. Но так просто я сдаваться не собирался. Порывшись в своем рюкзаке я достал бронзовый свисток призыва, дунул в него и мой пет снова был со мной.

Правда, уже с 10% посмертным дебафом по всем своим основным показателям, но сейчас это было не важным. Так как главным сейчас было только выиграть время. Ибо трехголовый лев уже всю развернулся к нашему гному, чтобы хорошо им так закусить.

Когда мой медведь снова ударил его в бок, отталкивая ужасные челюсти уже готовые сомкнуться в сторону от уже простившегося с жизнью моего сопартийца. И все повторилось вновь. Грызь, грызь, грызь и мой пет снова ушел на респаун, но уже с 20% дебафом.

В третий раз призвать его уже было нечем, но этого уже и не требовалось. Ибо Жуткий лев обстреливаемый и забиваемый со всех сторон уже покачнулся, затем неуклюже завалился на бок и тут же начал истаивать. Мы победили!

- Дзинь! – подтвердила это всевидящая и всезнающая система.
- Поздравляем!
- Игрок Торвик, вы выполнили квест – «Дорога из желтого кирпича».
- И теперь в награду вы получаете: 16 000 единиц опыта и 3000 серебряных монет.
- Так же вы получаете новый уровень своего развития – 39-ый.
- Отчего согласно вашему расовому бонусу ваш интеллект вновь увеличивается на 2 единицы.
- Так же вам становятся доступны ещё 2 свободные единицы развития.
- Ещё вы получаете новое достижение – «Массай» 1-го уровня.
- Отчего любой ваш урон по всем львам, тиграм и леопардам, теперь будет увеличен на 1%.
- Так же ваш медвежий фамильяр тоже получает свой новый уровень развития.
- И теперь его текущий уровень – 36-ой.
- Приятной вам игры.
- Спасибо тебе добрая система – довольно пробурчал я и тут же полез в свой инвентарь смотреть, что же там мне ещё привалило.

А привалило мне не плохо, ибо с босса я получил – «Львиный плащ магической силы» прибавляющий своему владельцу: 2 единицы разума, 3 единицы интеллекта, 300 единиц манны и 1% к скорости её восстановления.

Я не удержался и тут же накинул его на себя. Приобретя при этом вид такого бывалого охотника на львов. Так как плащ действительно был хорош, ничего не скажешь, и по статам и по виду. Весь слегка золотистого цвета, с львиной гривой вместо воротника, он по цвету идеально подходил к моему практически в основном черному одежному сету.

Больше же никто из моих однопартийцев такой плащ на себя не накинуд. Может быть не получили, может быть просто постеснялись одеть, а может быть получили что-то другое. В игровой среде было не принято спрашивать о таком, вот никто и не спрашивал. А кроме красивого плаща ко мне в инвентарь ещё добавился полный комплект львиных когтей, зубов и клыков с пометкой «уникальные».

– А ведь выгодное это дело валить боссов – думал я, бредя дальше пешком вместе с остальной нашей группой по дороге из желтого кирпича. Правда, и очень-очень опасное. Ибо слишком много факторов здесь должно удачно совпасть, чтобы получился такой нужный результат.

Нужен опытный координатор, который знает когда, и что делать. И нужна слаженная и сплоченная группа, с правильно подобранным составом, шмотом и обвесом. Так что не такая это простая задача, как кажется с первого взгляда.

А ведь, однако, отвык я ходить своими ножками по земле, ибо всё на медведе, да на медведе. Но призвать своего фамильяра я мог только один раз в сутки, через бронзовый свисток призыва, если очень надо, то ещё один раз в сутки.

Так что все свои попытки я уже израсходовал, поэтому и топал сейчас пешком. Вот если бы свисток призыва был бы у меня серебряный, а не бронзовый. То вызвать своего медведя через него я мог бы уже два раза, а если бы золотой, то вообще бы все три. Но чего нет – того нет.

А делалось это разработчиками игры для того, чтобы игроки не могли бросать в бой своих петов сто раз на дню и таким образом за их счет качаться. А так убили твоего зверя один раз, и все изволь дальше сам крутиться, как хочешь.

Шли по дороге из желтого кирпича мы не долго, примерно где-то час. Но этого времени с лихвой хватило, чтобы ночь окончательно вступила в свои права. И город Музелач, который все местные именовали просто Перекрестком, мы уже рассматривали в серебристом свете двух висящих высоко в небе огромных лун.

И этот огромный город в тот вечер казался особенно волшебным и непознанным, словно пропитанный дыханием загадочности и таинственности. Как будто бы в нем перед нами открывался совершенно новый мир, полный неведомых возможностей и неизведанных удивлений.

Городской пейзаж заметно преобразился под влиянием сияния сразу двух лун, придавая зданиям и улицам особую загадочность и таинственность, словно бы они неожиданно и вдруг стали неотъемлемой частью ночного волшебного мира, скрытого от глаз дневных обывателей.

И вот теперь действительно, сразу становилось понятно, почему этот город носит такое странное название. А дело было в том, что через его центр проходили пересекаясь под прямым углом две широкие дороги. Которые сходясь в центре города изменяли свой цвет, и дальше уже расходились четырьмя разными стрелами, по четырем разным направлениям.

В результате чего получалось так, что наша дорога из желтого кирпича заходила в Музелач с запада и соединяла его с Королевством мертвых. А дорога вымощенная крупным красным булыжником уходила строго на север, и если верить карте встроенной в мой игровой интерфейс, то вела она напрямиком в Великое княжество Трол.

На восток же в сторону Железных гор шла дорога вымощенная ровными зелеными малахитовыми плитами, и вводила она всех желающих в гномье королевство – Гномберг. Ну, а на юг уходила дорога полностью покрытая крупными голубыми ракушками, и соединяла она Перекресток с Гоблом – Вольным озерным баронством гоблинов.

Вот такой это был город, странный конечно же, но до предела рациональный. Так как его центр занимали пересекающиеся трассы, то все жилые, торговые или складские постройки располагались на их обочинах. Отчего стихийно образовывали как бы четыре отдельных квартала.

В которых можно было найти всё, что угодно. Так как этот город был просто один большой сплошной рынок. Отчего и являлся местом поклонения всех торговцев и воров этого континента.

Нашу группу орк распустил, как раз в самом центре Перекрестка, у одного большого и очень красивого фонтана, окруженного хороводом полубнаженных каменных нимф. Который по совместительству ещё являлся точкой привязки и местом воскрешения всех кто погиб в данной локации.

Но перед расставанием наш зеленокожий и клыкорожий командир сделал каждому из нас предложение вступить в его клан «Мифриловый топор». На что наш гном тут же и согласился, а эльфийки лишь сморщили свои носики и отвернулись, Булзерик сказал твердое нет, а я отрицательно покачал головой. Ибо у каждого из нас была своя игровая судьба, свои квесты и свои заботы.

Гурлискрим отнесся к этому понимающе. Молча достал из своего кармана рунный камень портала, активировал его, и вместе с гномом исчез. Видимо перенесся в цитадель своего клана обустраивать нового рекрута. Ну, а мы же предоставленные сами себе лишь пожали на прощание друг другу руки и разошлись в разные стороны.

## **Глава 5.**

### **Три пути – три дороги**

Итак, уже второй день я жил в городе, который назывался «Перекресток» и никак не мог решить дилемму, куда же мне двигаться дальше. У меня был серьезный квест полученный ещё от короля Артура на поиск всех его рыцарей Круглого стола. Которые, не так давно, отправились на поиски Святого Грааля и до сих пор не вернулись.

Все они были нужны легендарному королю, чтобы сразить огромного Всадника Апокалипсиса сейчас хаотично разоряющего весь континент. И четверых из них я уже действительно нашел, двоих в землях орков, а двоих в мертвом королевстве. Зато сейчас имея перед собой сразу три равнозначные дороги, я откровенно завис.

И вот раздав почти что сотню серебряных монет всевозможным рыночным персонажам, начиная от степенных основательных торговцев и заканчивая самыми откровенными мошенниками, и убив на это дело целый день, я наконец-то и узнал всю интересующую меня информацию.

Что, мол, да, были здесь такие рыцари, целых четыре штуки, а потом взяли и разделились. Двое из них ушли дальше сразу же в земли гномов, а по одному в Княжество троллей и Озерное баронство гоблинов.

Королевство гномов я конечно же оставил на потом, уж слишком оно было велико и объёмно, а вот две небольших по меркам игры конечно локации. Находящихся можно сказать, что под боком, я и решил прошерстить.

– Трол, Трол, набираю охранников до Тrolла, кому нужно в Трол! – раздалось от меня справа.

– О, а вот и мой экспресс – пробурчал я себе под нос и пошел на зазывающий крик.

Пока наконец-то обойдя всевозможные торговые лавки и различные палатки и не выбрался на небольшой пяточек свободной земли, на котором и увидел собирающего отряд персонажа. Которым был самый обычный человек, игрок-караванщик с ником Гафирик.

И сразу же, никогда не путайте обычных торговцев и караванщиков, ибо последние на это очень обижаются. Так как все они считают себя этакими первопроходцами, бесстрашно идущими в неизвестность и живущими на грани опасности. А торговцы, что торговцы, сидят на одном месте и просто торгуют.

– Уважаемый – окликнул я его.

– Вы отряд собираете?

Караванщик Гафирик тут же перестал кричать, повернулся ко мне, быстро окинул меня оценивающим рентгеновским взглядом. За три секунды взвесив меня им, измерив, и даже наверное пересчитав все деньги в моих карманах, а затем скороговоркой сказал.

– Идем в Трол, завтра утром, три дня, оплата 150 серебра в день, если кого пришибешь по дороге весь лут твой.

И хитро прищурившись, добавил.

– Договор?

– Договор – уверенно подтвердил я.

Ибо в Княжество троллей мне нужно было по любому. А попасть в него вместе с караваном будет намного комфортнее, удобнее и безопаснее, чем пробираться одному через опасный здешний фронтир.

Итак, мы пожали с караванщиком друг другу руки и разошлись каждый по своим делам. Теперь до утра завтрашнего дня я был совершенно свободен и хотел за это время найти себе в колоду какое-то очень мощное существо.

Ибо чем дальше я погружался в игру, тем сильнее и опасней становились мои противники. Вспомнить хотя бы тех трех достопамятных мини-боссов, которых мы с моей группой повстречали по дороге сюда, и из-за которых чуть там же и не остались.

Поэтому я хотел купить в свою колоду кого-то большого, сильного и страшного, кого-то типа того же тролля, и был согласен даже на зомби-тролля если бы мне конечно же попалась такая карта.

Но, увы, обойдя уже три магические лавки, я все никак не мог подобрать себе то, что хотел. Ибо везде наблюдалась странная такая тенденция. Или все карты были третьего-четвертого ранга или сразу восьмого. Но, в конце концов, я все-таки нашел то, что искал.

Ведь все таки «Перекресток» – это великий город, в котором можно найти все, что угодно.

Вот и сейчас случайный хитроватистый гоблин который её продавал, как-то опасливо озираясь по сторонам, очень быстро сунул мне её в руки, отчего у меня возникло такое чувство, что он её где-то попросту спер. Но вчитавшись в характеристики существа нарисованного на волшебном кусочке картона, я понял, что назад эту карту я уже не верну.

Итак, называлось это существо:

Вепрехряк Оглозлюб.

Существо Зеленой магии – 6 ранг.

Стоимость призыва 910 единиц маны.

Каждой своей атакой наносит урон в 305 единиц.

Время, на которое призывается 35 минут.

Откат до следующего призыва 1 час.

Способности:

«Глушитель» – каждый удар имеет 10% вероятность оглушить противника сроком на 5 секунд.

«Шипастый» – нападающий враг может пораниться о стальные шипы украшающие броню этого существа и получить урон в размере 1% от своего максимального запаса хп.

Ну и конечно же, как и было заведено правилами игры, любое призванное существо или заклинание улучшали все свои характеристики на 5% за каждый уровень игрока кастующего их.

Поэтому к примеру рыцарь призванный игроком 20-го уровня, будет на много слабее того же самого рыцаря, но призванного игроком 30-го уровня. И в принципе это было конечно же логично и понятно.

Итак, найдя свободное место между торговых палаток, я тут же призвал доставшееся мне существо, чтобы воочию на него посмотреть, и остался увиденным полностью доволен.

Ибо этот Оглоздоб друзья представлял из себя просто огромного вепря, почему-то вставшего на задние ноги и заменившего передние свои конечности на вполне себе человеческие руки. В которых он сейчас и держал большой и круглый металлический щит и такую же большую и тяжелую цельнометаллическую булаву, густо покрытую длинными острыми шипами.

Так же ещё весь этот прямоходящий кабан был полностью закован в стальные серого цвета рыцарские латы. А на голове носил глухой спартанский шлем с высоким красным гребнем из конских волос. Из под которого очень грозно вперед торчали толстые, сильно и хищно-загнутые кабаньи клыки.

Плюс ко всему густо покрытые короткими толстыми шипами щит и доспех, могли наносить всем нападающим ещё и пассивный урон. А ещё это создание имело рост под три метра, а вес вообще, наверное, под пару тонн.

Мои пальцы непроизвольно стальным капканом сжались на предложенной мне карте, а хриплый голос, словно сам собой спросил.

– И сколько стоит сия карта?

– 16 000 серебряных монет, ровно – тонким голоском пропищал гоблин.

Отчего на такое озвучивание цены я лишь грозно засопел, ибо, несомненно, что цена на карту была завышена, как минимум тысячи на 3-4. Вот только если бы я знал, где можно купить такое призываемое через неё существо дешевле, то давно бы уже купил.

– Друг мой – начал я ласково.

– А твоя зеленая морда от такой цены не треснет?

– Не ка – гоблин заулыбался.

– Так я её тебе сейчас тресну – я сжал свой кулак и раздраженно посмотрел на мелкого зеленого пройдоху.

Тот тут же опасливо отодвинулся от меня на два шага, но понимая, что в городе никто не позволит его убивать всё равно стоял на своем.

– 15 500 – прогундосил он, и тут же добавил

– Это последняя цена и скидки больше не будет.

Посмотрев на него внимательно я понял, что да, действительно не будет. Поэтому призывно махнув ему рукой, я зашел в ближайшую торговую лавку и высыпал на прилавок весь свой лут, полученный мной не так давно с Железного Дровосека и Зомби-Тролля.

А затем безжалостно добавил ко всей этой куче ещё «Изумрудные сережки волшебника», которые хоть и были хороши по статам, но которые я носить всё равно не собирался. НПС-продавец с энтузиазмом крота тут же закопался во всей этой куче ингредиентов и ресурсов, а потом озвучил свою цену.

Я же добавил к ней уже имеющиеся у меня наличные и все равно еле-еле уложился в запрошенную мелким зеленокожим аферистом цену. И довольный удачной торговой сделкой хитрованистый гоблин, словно мифический джинн тут же испарился.

Я же ещё раз с удовольствием посмотрел на приобретенную мной карту и совершенно не расстроенный, летящей походкой тоже вышел на улицу. Ибо двигаться в земли троллей не имея за своей спиной какого-либо мощного преимущества, было просто не возможно. Так что, нужно было или платить, или тупо останавливаться в своем развитии. Я же просто выбрал первое.

## **Глава 6.**

### **Путь в Трол**

Караван, как мы и договаривались, двинулся в путь ранним утром. Состоял он из шести груженных разным товаром крытых телег, и кроме меня и главного караванщика в него ещё входило целых семь охранников. Три война, три лучника и один хиллер – куда ж без него?

Войнами были орки, стрелками – эльфы, ну а лекарем – человеческая девушка с ником Шпилижка, худая конопатая коротко стриженная и почему-то полностью зеленоволосяя. Короче всё, как по канону, ведь действительно за все-то время, что я провел в игре, я ещё ни разу не встречал орка-лучника, а эльфа-мечника.

Двигались мы вперед не спеша и можно даже сказать, что с комфортом. Я на своем медведе вызывающем завистливые взгляды и повышенное слюноотделение у всех участников нашего похода. А остальные охранники, равномерно распределившись по всем телегам, и устроившись на козлах рядом с НПС-возничими.

И да, пусть я теперь и отставал от всех игроков в караване по своему развитию на пару уровней, но совершенно об этом не жалел. Ибо хоть мне и стоило в свое время большого такого труда, выкачать своего мишутку до его нынешних параметров в основном за счет своего опыта. Зато теперь я был полностью автономен, и всегда имел в своем распоряжении ездовое животное, дополнительный сейф и телохранителя в одном лице.

Первый раз на нас напали, как только невысокие крепостные стены Перекрестка скрылись из вида.

– Варги! – тревожным набатом раздался громкий крик нашего главного караванщика откуда-то из головы колонны.

От которого все наши охранники тут же похватили свое оружие и попрыгали с телег. А я остервенело закрутил своей головой, совершенно не понимая куда мне смотреть. Ибо двигаясь в конце каравана я совершенно не видел того, что происходит в его голове.

Но вот груженные телеги быстро разошлись в стороны, и по дуге укатили куда-то за наши спины. И вся наша группа в восемь игроков-охранников вдруг так внезапно осталась один на один со стаей быстро приближающихся, больших, не менее трех метров в длину волкоподобных существ 40-41-го уровней.

В количестве что-то около полусотни особей, так как посчитать точнее было просто не реально. Ибо вся эта серо-коричневого цвета звероподобная масса, сейчас несущаяся к нам, постоянно перемешивалась внутри себя, подобно тугой стальной пружине, то сжимаясь, то разжимаясь.

Наши орки подняв щиты встали в первую линию, а эльфы наоборот во вторую, из которой тут же и начали вести беглый обстрел быстро приближающейся стаи. Ну, а я, удобно сидя на медведе и теперь прекрасно все видящий поверх их голов, в третью.

И тут же быстро стал усиливать наши боевые порядки. Добавив в первую линию трех своих разноцветных и разнополых рыцарей, а во вторую всех своих стрелков. Ну, а дальше, как великий полководец стал просто наблюдать. Ну, а что вы хотите, у каждого своя работа, маги в штыковую не ходят.

Аббатиса, Черный и Белый Рыцари сомкнув свои щиты образовали сплошной железный забор, из-за которого в наступающую стаю обрушили дождь своих энергетических стрел – Ведьма, Послушница, Игуменья и Купидон.

Отчего весы победы тут же качнулись в нашу сторону. Ибо, то один варг, то другой, получив смертельный урон, быстро выбывали из атакующей волны. Желая закрепить наш победный эффект я призвал перед приближающейся стаей огненное кольцо, но тут меня ждал облом.

Ибо хитрые звери быстро разделившись напололам благополучно его обогнули. А затем снова соединившись в одну единую стаю, всей своей объединенной массой ещё оставшихся в живых особей сильно ударили в наших войнов.

Правда удар этот вышел так себе, ибо массы двух десятков подраненных хищных животных не хватило, чтобы сходу пробить стену из орков-войнов и закованных в броню моих рыца-

рей. А наши стрелки все продолжали бить и бить, но уже в упор, и стая варгов начала таять просто у нас на глазах.

И вот тут-то и случился тот косяк, в котором полностью был виноват наш главный караванщик. Ибо человек, постоянно ходящий в Трол, туда и обратно, никак не мог не знать, что варги все вместе никогда не атакуют с одного направления. И что будь в их группе всего лишь две особи, и то они даже тогда разойдутся в разные стороны, чтобы взять свою жертву в клещи.

Вот и сейчас наша лекарка Шпилижка, которая с самого начала боя терлась где-то в районе моего правого колена, откуда время от времени подлечивала наших бойцов.

Вдруг что-то очень тревожно прокричала и стала очень импульсивно размахивать своими руками, указывая ими куда-то к нам за спину.

Отчего я раздраженно повернулся и обомлел. Ибо сейчас ещё одна стая варгов, немногим больше чем первая уверенно заходила к нам с тыла, и была уже буквально в полусотни от нас шагов. Я уже отчетливо видел желтую пену, капающую из их разъявленных красных пасть и времени на оперативное реагирование уже почти что не оставалось.

Резко дернув своего медведя, чтобы хотя бы он успел развернуться к новой накатывающей на нас опасности. Я бросил во врагов – заморозку, после чего и стал в быстром темпе призывать всех существ, на которых у меня ещё оставалась мана.

В результате же нас всех спасло именно то, что я по наитию скастовал именно «Заморозку», а не «Огненное кольцо». Ибо быстро пробив стену пламени, стая несомненно бы растерзала нас.

А вот на внезапно появившемся перед ними ледяном катке варги не удержались, заскользили и полетели кубарем. В первый упавший ряд тут же врезался второй, увеличив кучу-малу, во второй – третий, и вот уже вся грозная стая сейчас беспомощно барахталась заваленная телами друг друга.

А быстро призванные мной один за другим в эту безобразную чехарду тут же врезались Скальный Василиск, Вампир и Оборотень. Все, на что у меня ещё хватило маны.

Но и этого, как оказалось было достаточным, чтобы полностью погасить чуть не погубившую нас всех атаку и перевести её просто в безобразную свалку, всех наших существ против всех ваших. К которой затем быстро присоединились уже другие мои миньоны, наконец-то покончившие с первой стаей, а потом и опомнившиеся игроки.

В результате чего варгов мы перебили почти что всех, и только 10% их как-то поняв, что им нас не победить убежали обратно в степь. После чего мы уставшие и покусанные наконец-то пошли собирать лут.

- Дзинь! – возвестила о своем присутствии в моей голове компьютерная система.
- Поздравляем!
- Игрок Торвик.
- Ваше достижение «Гроза волков» улучшено до 3-го уровня.
- Отчего, теперь любой ваш урон по всем волкам увеличен на 3%.
- Приятной вам игры.
- Угу – только и сказал я, пусть будет, пригодиться.

Меня же в данный момент интересовала только добыча, которую я получил с этих варгов. А получил я изрядно: 17 больших шкур, столько же варгских хвостов, сердец и печенок, и почему-то только 31 клык.

А почему 31? Не понял я. Ведь если 17 умножить на 2, то должно быть 34. Но видимо система посчитала, что 3 клыка могли просто потеряться, ну или в пылу битвы были сломаны. Ну и ладно, 31 так 31, не буду привередничать. Тем более что, как мне кажется, я и так получил лута больше чем любой из нашей группы.

И кстати, мне почему-то вдруг стало очень интересно. А как система начисляет награду нашей лекарке, ведь она не убила ни одного варга, а стало быть кроме опыта не должна была

ничего получить. Но расстроенной она не выглядела, а значит тоже, как-то получила свою долю.

Мы конечно же все были в одной группе, но при заключении договора с караванщиком он так и сказал, что набьешь – всё твоё. Стало быть в этой драке мои существа завалили 17 варгов, с которых я и получил лут.

Может быть наша хилка просто получила какой-то свой процент от совместных наших усилий, что-то типа подоходного налога со всей группы? Но лезть к ней с таким вопросом я не буду. Ну, не принято было у игроков спрашивать друг у друга – кто, что и сколько получил.

Целенькие телеги вновь подкатились к нам, народ в них быстро загрузился, и мы снова тронулись в путь по дороге мощеной крупным красным булыжником. Прямо навстречу уже начавшему сильно клониться к горизонту по вечерне багровому солнцу.

– Вики – позвал я компьютерную справку у себя в голове.

– А почему эти дорожные камни имеют такой странный цвет?

Компьютерный женский голосок тут же защебетал.

– По истории этого мира, Тролли раньше были очень дикими существами и устраивали набеги на всех своих соседей, грабя, убивая и держа их в постоянном страхе.

– Они несколько раз полностью разоряли город «Музелач», который сейчас все называют просто Перекрестком, и который с тролльего так и переводится, как «постоянно горящий город», ну или «город в кольце огня».

– Во придумывали! – перебил я компьютерную справку, а потом добавил.

– Давай, ври дальше.

Компьютерная Вики в моей голове совершенно не обиделась на такое мое замечание и продолжила щебетать.

– Но вот однажды, всем народам населявшим данную местность, это всё очень сильно надоело.

– Они собрались с силами и все вместе дали троллям бой, в котором выжил, если верить древним хрониками только один тролль из десяти.

– Вот с тех пор тролли, чтобы избежать тотального уничтожения, ушли дальше на север и в основном стали мирным народом.

– К примеру, те же мостовые тролли очень часто помогают людям строить очень хорошие и прочные мосты.

– Ага – снова перебил я компьютерный голос в своей голове.

– Чтобы потом на этих же мостах заниматься откровенным грабежом, встречал я как-то пару таких добрых троллей.

Компьютерная Вики стойко проигнорировала и такую мою экспрессию и продолжила щебетать дальше.

– По преданию, оставшиеся в живых после разгрома тролли возвращались домой все очень сильно израненные.

– Вот их кровь, текущая из ран, впитавшись в дорожные камни, и дала им на века такой красный насыщенный цвет.

Компьютерная всезнайка замолчала, молчал и я.

– Какая, однако, красивая и мужественная легенда – подумал я про себя.

– Брехня конечно, это ж сколько стад троллей нужно было тогда забить, чтобы выкрасить такую длинную дорогу их кровью?

– Но придумано красиво, молодцы разрабы, ничего не скажешь!

Вечерело, над бескрайними просторами степи расстилалось неповторимое зрелище – красивое ночное небо. Миллионы звезд сверкали на черном фоне, словно бриллианты на большом черном вельвете.

А обе луны этого мира, как два больших мистических шара венчали собой всю эту картину, освещая окружающий мир своим серебряным светом. Степь засыпала, и тишина наполняла все пространство вокруг, и только слабый шепот ветра был слышен в ночной мгле.

Небо над степью уже стало, словно чистое полотно, на котором можно было увидеть самые завораживающие сны. А каждая звезда и каждое созвездие на нем стали частью это волшебной палитры, погружающей всех желающих в свое природное произведение искусства.

Которое просто заставляло забыть обо всем на свете и звало наслаждаться этим невероятным мистическим зрелищем. Состоящим из двух больших местных лун и вечным космосом между ними.

НПС-возничие поставили все свои телеги в круг, а я настроил свою колоду карт на охран- ный режим. После чего народ полностью довольный тем, что у них в команде есть такой полез- ный маг, из-за которого им не придется дежурить по очереди всю ночь, тут же завалился спать.

Так как хоть этот мир и был виртуальным, но мозг то оставшийся в реале уставал все так же по-прежнему и по-настоящему. Но под защитой моих существ, по откату сменявших друг друга, ночь прошла спокойно.

## **Глава 7.**

### **Агры**

Раннее утро нового дня ярким солнечным светом только-только разогнало плотную ноч- ную тьму, а караванчик Гафирик уже разогнал весь народ по телегам и наш конвой снова дви- нулся в путь по бескрайнему травяному полю.

А открытая всем ветрам и до краев буйная растительностью равнина вокруг нас, все старательнее создавала ощущение удивительного места, где природа распускает свои крылья в полной мере. Ибо только здесь, среди пышных зеленых пастбищ и бескрайних цветочных полей, царил атмосфера полной свободы.

А вольнолюбивый ветер насвистывал в уши таинственные мелодии призывающие погру- зиться в сказочный мир природы. Он играл с травой и так трепетно ласкал ее стебли, словно нежные пальцы художника, превращающего обыденность в произведение искусства.

По этой равнине блуждали стада различных степных животных, антилоп или сайгаков, спокойно пасущиеся на её сочных травах с беззаботной радостью, а табуны диких коней вдали буквально впадали в экстаз от безмерной свободы.

Полдня наш караван спокойно пересекали полностью открытую степь, а потом ландшафт вокруг нас стал незаметно повышаться. Гладкая поверхность степи сначала пошла волнами невысоких земляных бугров.

Которые словно волны в штормовом море все росли и росли, и со временем нашего про- движения вперед превратились во вполне себе серьезные высокие холмы, полностью покрытые густой изумрудного цвета травой, а кое-где и высокими совсем не степными деревьями. И вот тут-то на нас снова напали, и произошло это, как всегда неожиданно.

Внезапно длинная черная стрела вонзилась мне в плечо. И я сильно покачнувшись от вспыхнувшей боли и от такого внезапного удара просто завалился набок, и цепляясь свободной рукой за густой медвежий мех сполз по нему вниз.

И только это спасло меня ещё от двух таких же длинных стрел, просвистевших сейчас в непосредственной близости от моего лица. Но не успел я ещё толком придти в себя, как ещё одна черная стрела вонзилась мне глубоко в спину, бросив меня лицом вперед прямо на теплый мохнатый медвежий бок. По которому я благополучно и сполз к своему зверю уже под пузо.

Тут же тревожно запиликала система:

– Игрок Торвик.

– Вам нанесено 462 единицы урона.

– Вам нанесено 476 единиц урона.

Я накинул на себя большое исцеление и система вновь пиликнула.

– Игрок вы восстановили себе 1000 единиц хп.

Ну, что ж, можно сказать, что пока что ничья. Хорошо хоть, что на этих стрелах не было яда или ещё какой-нибудь алхимической гадости.

– Закройте хилку, её сейчас вынесут! – донесся до меня громкий обеспокоенный голос одного из орков.

– А враг то, не дурак – подумал я.

– Сразу же решил выбить самых ключевых, а заодно и самых слабо-защищенных противников.

Лежа под брюхом своего медведя, я не стал больше высовываться. Ибо хоть боль в игре и была выставлена всего лишь на 10%, но снова испытывать эти 10% я не хотел. А кастовать заклинания можно было и лежа.

Черную Ведьму и Послушницу я призвал справа от себя, а Игуменью и Охотницу – слева. Затем я запустил в небо Гарпию, и в моем интерфейсе тут же открылось дополнительное окно, на котором я теперь видел всё то, что видело моё крылатое существо.

А видела Гарпия сейчас не мало, а самое главное всех врагов, сейчас окруживших нас широким полукольцом и чего-то выжидающих. Был их целый десяток, с уровнями почти что кратными нашим, и принадлежали они все к одному агро-клану под названием – Темный Орден.

О как! Что есть игроки агры, я знал. Но то, что они теперь сбиваются в стаи и организуют свои кланы, чтобы уже совместно грабить и убивать игроков, этого нет. И это была очень неприятная новость.

Вражеские лучники оба, как это водится эльфы, поняв, что обнаружены, тут же покинули свои позиции на вершинах близлежащих к нам холмов и оттянулись назад к основной своей группе.

Которая кроме них самих ещё включала в свой состав целых пять войнов, одетых в броню разной степени мощности, эльфийку-хиллера, гнома мага земли, и оба на моего старого знакомого – некроманта Шалу.

Какой оказывается тесный у нас игровой мир. Первый раз он со своими агро-дружками Кокнаром и Джефом, слил меня ещё на старте игры. Затем я отомстил им, и скормил всю их троицу стае крыс в древних катакомбах под городом Камелот.

Затем, совершенно случайно, уже его одного сжег костяной дракон, выпущенный по моей вине, а вернее по приказу одного мстительного Темного Властелина. И вот теперь снова игровая судьба свела нас вместе на одной узкой дорожке вымощенной красного цвета очень крупными валунами.

Итак, пользуясь своим численным преимуществом, агры не стали долго тянуть с атакой. И прошло всего лишь пять минут, за которые мы кое-как только и успели укрыться за телегами. Как из-за небольшого холма до этого служившего им укрытием появилась целая штурмовая колонна и ходко двинулась к нам.

И самым первым в ней размеренно и не спеша шел трехметровый земляной голем, несомненно поднятый магом-гномом, и который без сомнения своей тушей должен был проломить нашу оборону.

А за ним суетливой толпой шли уже три дюжины различных скелетов, два десятка ржавых зомби, рыцарь-умертвие и странный костяной конструктор. Представлявший из себя крупный бычий скелет с прикрепленными к нему на длинных шеях тремя волчьими черепами. В результате чего получился этакий, то ли трехголовый копытный цербер, а то ли трехголовая же костяная гидра.

И вот только уже за всеми этими существами, и шла пятерка агро-войнов, оба лучника и эльфийка-лекарь. Оба же вражеских мага остались за холмом, скорей всего выложившись по полной и теперь просто понапрасну не рискуя.

В противовес штурмовой колонне я призвал почти что всех своих существ и тут началось! Вепрехряк с треском столкнулся с големом, и сразу же стало понятно, что он победит.

Ибо закованный в прочные латы и легко размахивающий тяжелой шипованной палицей, он без труда крушил своего земляного противника, не имеющего толком ни брони, ни оружия. Остальные же существа в бой двух гигантов пока не лезли, видимо не желая попасть им под горячую руку.

И вот тут-то вражеский гном-геомант и решил помочь своему земляному голему. Он скастовал под ногами моего Вепрехряка зыбун, в который тот и провалился по пояс, впрочем, при этом совершенно не утратив своего боевого задора.

Ибо он, что-то грозно хрюкая из-под глубоко надвинутого на голову спартанского шлема, до половины закрывшись щитом и грозно размахивая своей убийственной палицей все равно не позволяя к себе никому подойти.

Чтобы добить моё существо попавшее в ловушку подошли бы очень длинные копья, но их у врага не было. А лучников или каких-либо других стрелков было очень мало. Два игрока-эльфа, да пяток огненных скелетов, названных так за то, что они раз в пять секунд могли запустить во врага огненный шар размером с кулак. Вот и вся вражеская артиллерия.

То ли дело у нас. Купидон, Ведьма, Послушница, Игуменья, Охотница – Кровавое перо и три игрока эльфа которые все вместе уже буквально засыпали остановившуюся вражескую колонну уже всем чем могли. Стрелы, молнии, огненные шары и просто сгустки магической энергии дождем так и лились на застрявшую между двух холмов разномастную толпу.

Но остановить это ещё не значит победить. Поэтому я ещё раз взглянул на картинку, показываемую с высоты моей Гарпией. Приказал всем своим призванным существам удерживать позицию, а сам направил своего медведя в обход холма разделяющего нас с противником.

И кажется, что мой фамилляр сам понял мой план и поэтому несся вперед с хорошей конской скоростью. Я же смотря глазами Гарпии, видел, как вражеский геомант исправляя свой косяк, подвел своего большого голема вплотную к моему Вепрехряку и деактивировал его.

Отчего пара тонн земли освободившейся при этом тут же рухнула в зыбун, почти что полностью его засыпав. И вражеская нежить быстро и по широкой дуге обходя моего застрявшего по пояс в земле Оглозлоба, радостно бросилась к нашим телегам.

Чтобы сцепиться там в смертельном клинче уже с нашими орками, усиленными моими рыцарями и другими миньонами. Всеми кроме Крабуса, потому, как он, нужен был мне именно здесь.

Дальнейшее же столкновение с врагом оказалось неожиданным. То ли мой медведь несся слишком быстро. То ли оба вражеских мага решили отойти от бушующей битвы чуть подальше и поэтому сократили наше с ними расстояние.

В общем, так или иначе, но из-за плавно изгибающейся стены холма внезапно показались они оба, недоуменно разворачивающиеся в мою сторону. А дальше, все понеслось вскачь.

Некрмант тут же сформировал в своей руке темное копьё и запустил им в меня.

Я же в ответ на это, не останавливая своего медведя, просто спрыгнул с его широкой спины на жесткую землю, метнулся в сторону и призвал своего огромного краба. Под которым подлый гном, тут же и скастовал каменные шипы. И конечно же сильно с этим просчитался.

Ибо вызови я какое-либо другое более слабое существо, то его бы эти острые каменные шипы насадили на себя, как букашку. Но до высокого тела двухметрового Крабуса они просто не достали.

Так что, неопасно поцарапав его защищенные толстым хитином ноги, эти каменные шипы хоть и выбили из него несколько сотен хит-поинтов, но остановить огромного краба уже не смогли.

Мой медведь несясь галопом дальше уже без меня, всей своей массой ударил гнома-геоманта в грудь, этим откинул его на десяток метров назад, а потом догнал, подмял под себя и начал самым натуральным образом грызть. Отчего вражеский гном начал так громко орать, словно медленно нарезаемая свинья.

Некромант Шала тут же попытался помочь своему товарищу по несчастью и запустил в моего лютого зверя ещё одно свое темное копьё, но и только. Так как потом его лысую голову легко отделила от тела огромная красная клешня моего большого краба и на этом бой для обоих вражеских магов практически одновременно закончился.

Посмотрев через Гарпию на общее поле боя, я понял, что погибший некромант такую способность, как «Мертвая рука» в себе не прокачивал. Ибо с его смертью моментально исчезли и все его призванные существа, внезапно оставив игроков-агров в окружении уже моих существ и моих же сопатриотов.

Отчего расправа над игроками из «Темного Ордена», была быстрой и жестокой. И с высоты это выглядело просто. Вот одна большая группа воинов набрасывается на другую поменьше, затем полминуты идет бой, и вот уже компьютерная система своим радостным пилканьем возвещает нашу победу.

– Поздравляем!

– Игрок Торвик.

– Вы получили свой новый уровень развития – 40-ой.

– Отчего согласно вашему расовому бонусу ваш интеллект вновь увеличивается на 2 единицы.

– Так же вам становятся доступны ещё 2 свободные единицы развития.

– Так же вы получаете новое достижение – «Охотник за головами» 1-го уровня.

– Благодаря которому любой ваш урон по всем аграм будет увеличен на 1%.

– Так же ваш медвежий фамилляр тоже получает свой новый уровень развития.

– И сейчас его текущий уровень – 37-ой.

– Приятной вам игры.

А стоило только мне свернуть это сообщение, как следом за ним пришло ещё одно.

– Поздравляем!

– Игрок Торвик.

– Вы уничтожили двух агров находящихся в розыскных списках локации Музелах.

– И теперь в качестве награды вы получаете:

за агра-некроманта с ником «Шала» – 600 серебряных монет,

за агра-гнома с ником «Громзомер» – 510 серебряных монет.

– Приятной вам игры.

Я закрыл и это сообщение, и чуть ли не бегом тут же ринулся к месту гибели двух агров. Ведь чуть ли не забыл, ибо по правилам игры если погибает игрок, то с него всегда выпадает одна вещь. С вероятностью 90% самая дешевая, а с вероятностью 10% самая дорогая.

## **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.